

SHADOWRUN

SOX

OMBRES RADIOACTIVES D'EUROPE





AU COMMENCEMENT ÉTAIT L'INCIDENT

La SOX : un enfer radioactif à deux heures de Paris. Des dizaines de milliers de personnes irradiées vivant depuis 60 ans au milieu des ruines d'une région oubliée, murée, où règne une seule loi : celle de la survie.

Une région, **entre la France et l'Allemagne**, où les corporations profitent de l'isolement et de la complaisance des gouvernements pour se débarrasser de leurs déchets, industriels ou humains, pour procéder à des **tests bactériologiques, chimiques et nucléaires**, et pour mener des manoeuvres militaires sous l'oeil des caméras qui en font des méga-shows à l'audience record.

Bienvenue en enfer. Bienvenue en Sarre-Lorraine-Luxembourg.

La première partie de **SOX** couvre l'histoire locale, l'effet des radiations sur l'environnement, la magie et les habitants, les différents groupes de survivants avec leurs cultures et leurs rites, les manigances des corporations et leurs forces de sécurité, le tout du point de vue d'un shadowrunner.

La seconde partie, **Mauvais Présage**, est une campagne qui emmène les runners à travers la SOX, à la recherche d'un secret longtemps enfoui, qui pourrait bien toucher la France entière...

SOX est un supplément et une campagne pour **Shadowrun, Quatrième édition**, développés en collaboration avec l'équipe allemande de *Shadowrun*.



Copyright © 2007-2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, SOX et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Sous licence Black Book Éditions.



ISBN : 978-2-915847-55-0



9 782915 847550

BBESR09

Prix : 38 euros

SOXX

OMBRES RADIOACTIVES D'EUROPE



>>>
//
Dédicace/
À Jérémie « Blacky » Bouillon - Nous sommes le 5 mai 2009. Où est ton corps physique, omae ?
/
/ <<<
/
//



...TABLE DES MATIÈRES...

BIENVENUE DANS LES TERRES PERDUES	5	LES PEUPLES DU RAYON	34	Pluie acide	57
Historique : plus ça change, plus c'est la même chose	6	Le goût de la liberté	35	Pollution de l'air	57
Boum land	6	La petite maison dans le Rayon	35	INFORMATIONS DE JEU	57
Terre de fric	7	La vie quotidienne	35	Utiliser les radiations	58
L'ère du Conseil	8	au fond de la Zone	36	Équipement de survie en SOX	58
Sous la lumière d'un millier de soleils...	9	Santé et soins	36	Matériel de camping	58
Statu quo	10	Lieux de rencontres	36	et de plein air	58
Géographie	10	Les radeux	37	Équipement de survie	59
Hydrographie	12	Au commencement	37	en milieu toxique	59
Souterrains	12	Au jour le jour	38	Les radiations	59
Climat	12	Peurs, croyances et rites	39	Règle optionnelle :	
Villes fantômes	12	Premier contact	40	brûlures dues aux radiations	62
Routes & voies ferrées	13	Rapports avec les autres	40	Aliénation	62
Flore & faune	13	communautés	40	Les phénomènes astraux	62
Mutations	14	Les écorchés	40	Vides astraux	62
Chemins tortueux, royaumes torturés : la magie dans la SOX	15	Au commencement	40	Distorsions mana	62
Des déchirures dans la réalité	15	Au jour le jour	40	Domaines	63
Zones de distorsion	16	Peurs et croyances	41	Fluctuations et tempêtes mana	63
La radiation et ses dangers	16	Premier contact	41	Les chamans toxiques	63
ARRÊTE, C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT	17	Rapports avec les autres	41	Les esprits toxiques	63
Des deux côtés du mur	18	communautés	41	Les esprits insectes	63
De l'extérieur	18	Les fanatiques toxiques	41	Les créatures	63
Nancy	18	Les Disciples du Feu Purificateur	42	Les créatures mutantes	63
Les briques du mur	18	Les cannibales	43	Les créatures toxiques	64
La Force d'intervention en SOX	20	Les Autres	44	Nouvelles créatures	64
La Garde de la zone	20	Retour aux sources :		L'opposition dans la SOX	64
Le Bataillon frontalier	21	les marginaux	44	Les Disciples du Feu purificateur	65
Des rats et des vautours :		Autant en emporte le vent		Campagnes alternatives	66
les contrebandiers	23	(radioactif) : les nomades	44	Le sang qui brille	66
Les Geistratten	23	Home, sweet home :		En première ligne face au chaos	67
Les Charognards	24	les autochtones	45	Idées d'aventures	67
LES SEIGNEURS DE LA RUINE	25	COURIR LES OMBRES DE LA SOX	46	MAUVAIS PRÉSAGE	69
Motivations économiques	26	Travailler dans la terre dévastée	47	PROLOGUE : UNE FUITE DANS LE COFFRAGE	70
Isolation et défense	26	Quoi, pourquoi et comment	47	Introduction	71
Recherche & développement	27	En pleine nature	48	Préparer la campagne	71
Production	27	Balade dans la Zone	49	Structure de la campagne	71
Tests	27	Bienvenue dans le bunker	49	Règles générales de la campagne	72
L'échiquier corporatiste	28	Arcologies officielles	49	Personnages non-joueurs	72
Les mégacorporations AAA	28	Arcologies secrètes	50	Mener la campagne	72
Les mégacorporations AA	29	Entrer	50	Synopsis de la campagne	73
Les corporations A	30	À l'intérieur	51	Les oubliés	73
Le Conseil administratif	31	Sortir	51	Mauvais Présage	75
L'administration zonale	31	Le SOX-Net	51	Retombées	76
Le Conseil administratif	31	Le SOX-Offnet	51	TROIS PETITS TOURS	
De l'intérêt des nations	32	Sabotage de réseau	52	POUR UN CADAVRE	77
Les États allemands alliés	32	Les coins chauds	52	Avant de jouer	77
France	33	Zweibrücken, ville frontière	52	Le coup du lapin	78
Luxembourg	33	Luxembourg, la capitale oubliée	54	Un tour à l'hosto	79
		Metz – le feu qui couve sous les		Un tour sur les docks	82
		cendres	55		
		Entrer et sortir de la SOX	57		
		Zones toxiques et radiations	57		



Un tour avec les Russes	84
Ramasser les morceaux	87
LE CŒUR DE LUXEMBOURG	89
Avant de jouer	89
Sur la piste des radiations	89
Train vers l'enfer	92
Le cœur vert irradié de l'Europe	96
Ramasser les morceaux	100
DONNANT DONNANT	103
Avant de jouer	103
Un accueil chaleureux	103
Dîner en ville	107
Les runners et le Cinglé	109
Sur les traces de Santos	112
Dans le brouillard, les données	114
Ramasser les morceaux	116
LES CROCS DE LA CABALE	118
Avant de jouer	118
Dans la ligne de mire	120
Traqués !	123
Le relais matriciel	126
Total Wars	131
Ramasser les morceaux	132
MESURES DE CONFINEMENT	133
Avant de jouer	133
L'important, c'est de participer	134
La taupe	136
Opération Mauvais Présage	140
Retour au monde	148
Ramasser les morceaux	150
OMBRES PORTÉES	153
L'opposition :	
la Cabale aristocratique	
& le Projet Présage	154
Les SOXiens : le cœur sur la main	155
Les disparus	156
ÉPILOGUE : À LA LANTERNE	159

CRÉDITS : SOX

Le collectif *Ombres Portées*

Direction et développement du projet : Anthony Bruno et Tobias Hammelmann.

Coordination de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno.

Rédaction background : Lars Blumenstein, Jérémie Bouillon, Anthony Bruno, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Christian Lonsing, Martina Nöth et Frank Römke.

Rédaction *Mauvais Présage* (campagne française) : Anthony Bruno, Romano Garnier et Olivier Thieffine.

Corrections : Anthony Bruno, Romano Garnier et Christophe Puaud.

Relecture : Ghislain Bonnotte, Damien Coltice.

Coordination de la gamme *Shadowrun* allemande : Tobias Hammelmann.

Maquette : Romano Garnier.

Illustration de couverture : Karsten Schreurs.

Design couverture : Ralf Berszuck.

Illustrations : Yoann Boissonnet, Damien Coltice, Rita Geers, Felix Mertikat, Jean-Baptiste Reynaud, Karsten Schreurs et Florian Stitz.

Cartes & plans : Mikael Brodu et Romano Garnier.



Playtest : Thibaut Carloz, Georges Fremont, Sébastien Guerrero, Kévin Leduc, Julien Mallet, Julien Maudoux, Vincent Maya, Daniel Mouchoux, Maxime Noël, Fabien Pérès, Cyrille Perronne, Christophe Puaud, Eric Sizam, Olivier Trouillard.

Un grand merci à : Ghislain et Mike pour leurs conseils ; Rita pour les illustrations offertes ; Michaël Caussin, Nath Jouen, Julien Lemarinier, Tom Moreau et Christophe Puaud pour leurs retours ; tous les participants de ce projet mené en trois langues, pour leur patience... et tous ceux qui au cours des années ont bâti (et détruit !) la terre de SOX !

Et puis remerciement spécial à Roms Garnier, notre homme-orchestre préféré, pour avoir pris le train vers l'enfer radioactif en marche quand nous en avions besoin, et avoir assuré autant de boulot d'écriture, de correction, de graphisme et de maquette dans des conditions aussi... SOXiennes. ;)

Inspiration : *Yield* de Pearl Jam, *eMOTIVÉ* de A Perfect Circle, *Dark Undercoat* d'Emily Jane White.

Copyright© 2009 Black Book Éditions.

Tous droits réservés.

Shadowrun, la *Matrice* et *WK Games* sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.02 (avril 2011).

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achevé d'imprimer en juin 2009 par Grafo.

Édité par Black Book Editions.

Dépôt légal : juillet 2009.

ISBN : 978-2-915847-55-0

Retrouvez *Shadowrun* sur le Net !

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr>

(portail web communautaire *Shadowrun*)

<http://www.shadowforums.com/forums>
(principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34>

(forum *Shadowrun* du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions :

<http://www.black-book-editions.fr>

ET EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrun4.com>
(site officiel de *Shadowrun*)

<http://www.dumpshock.com>
(principal forum anglophone)

ET EN ALLEMAND :

<http://www.pegasus.de>
(site officiel allemand)

Également dans la collection *Shadowrun*, Quatrième édition

Shadowrun, 4e édition (SR4)

Écran du meneur de jeu (EMJ)

En pleine course (EpC)

L'Europe des Ombres (EdO)

Capitales des Ombres (CdO)

La Magie des Ombres (Mdo)

Émergence – supplément d'univers et campagne

Augmentations – règles avancées sur le cyberware, le bioware et plus encore

À paraître

Enclaves corporatistes (EC) – supplément géographique

Arsenal – règles avancées et équipements, armes et véhicules supplémentaires



☐ Connexion aux forums privés de l'Helix.
... ID... valide.
☒ ... compte VIP... valide.
... Connexion aux forums privés SOX...
> Connexion.
Connecté à <Forums VIP SOX >

*L'infernal tourbillon, tournoyant sans arrêt,
Emporte les esprits mêlés dans son tumulte,
Les frappe, les culbute, les presse de partout,
Les faisant tous rouler au bord du précipice,
Où l'on sent redoubler leur angoisse et leurs cris,
Et ils insultent tous la divine bonté.*

- Dante Alighieri, *La Divine comédie*, Livre V

HELIX

Stats de l'Helix

Noeud principal :

349 membres ; 108 invités

Forums sélectionnés :

59 membres ; 6 invités

Le sysop débattre...

* Si vous êtes ici, vous savez que nous avons décidé de restreindre l'accès aux données sensibles de l'Helix à nos membres accrédités VIP exclusivement. Un tas de bleus a envahi les Ombres dernièrement, et bien que nous nous occupions également d'eux, le nouveau système de forums privés a été établi pour offrir un service spécifique aux professionnels. Nous nous efforçons de vous fournir l'information la plus précise possible, et l'un de nos objectifs est de constituer un réseau professionnel transnational nous permettant d'échanger des renseignements et des connaissances. L'un de nos plus précieux partenaires dans cette entreprise est le réseau p2p privé nord-américain Jackpoint, dont certains d'entre vous sont membres, et qui partage avec nous ses meilleurs documents. Un avertissement amical quand même : si ces fichiers se retrouvent sur la Matrice publique, nous saurons d'où ils sont venus, et vous regretterez d'être entré ici. - Drackenfels

Boîte de réception

* Messages privés : 4 messages non lus.
* Fils de discussion suivis : 7 nouveaux posts.

Profil

Appoline, Bruine, Corpshark, Drackenfels, Eva, Kay St. Irregular, Le Belge, Nuit, Noire, Wattegel et Zeitegeist sont actuellement connectés.

Date : 27 / 10 / 2070 - 11 : 27

PRÉFÉRENCES

FLUX

TÂCHES

LIENS

HISTORIQUE

Bienvenue sur l'Helix

Pénétrez dans l'Europe des Ombres par des voies détournées.

Oui, il y avait un killswitch. Pas de questions.

Vous vous connectez pour la première fois aux forums privés de l'Helix. Si vous les voyez, c'est que vous avez eu la main lourde avec ces BAD péruviennes. À moins que vous ne soyez juste un vrai pro.

Dernier upload en date

Comme vous craquez tous à propos de ces fichues Rad Wars, nous avons réuni quelques personnes qualifiées pour compiler le premier guide pratique de la tristement célèbre Zone administrative spéciale de Sarre-Lorraine-Luxembourg, à cheval entre la France et l'Allemagne. Ce dossier est le fruit de recherches et d'enquêtes longues et douloureuses, mais il faut bien qu'on justifie ces droits d'accès VIP scandaleusement élevés que vous nous payez pour être ici. - Drackenfels [Lien]

En préparation

* Clockwork et Picador ont rassemblé pour vous tout un tas de choses marrantes sur les flingues, le matos et les véhicules dernier cri. [Fichiers fournis par Jackpoint] [Tag : Arsenal]

Également en rayon

* Vous voulez découvrir nos terrains de jeu préférés ? Jetez un œil à la compilation Capitales des Ombres de notre partenaire Jackpoint pour un traitement complet de Seattle, Hong Kong, et d'autres paradis pour runners. Et comme on est vos potes, l'équipe française vous a préparé un dossier supplémentaire sur Marseille. [Fichiers fournis par Jackpoint] [Tag : Capitales des Ombres]

Les dernières news

* Le battage médiatique qui entoure les « Rad Wars » prend de l'ampleur alors que les eurocorps Ruhrmetall et Esprit ont confirmé leur participation à la première édition de la compétition qui se tiendra dans et autour de l'ancienne ville française de Metz, au cœur de la zone spéciale de confinement Sar-Lor-Lux (SOX). « Pour la première fois, nous avons finalement l'opportunité d'organiser un fantastique événement dans la SOX, avec l'intérêt général en ligne de mire. Les questions de sécurité sont plus que jamais le premier souci des nations, des corporations et de leurs forces armées dans le monde entier, et nous leur offrons la possibilité de tester leurs équipements et leurs méthodes en milieu hostile comme jamais auparavant. Les Rad Wars vont également constituer un formidable spectacle, puisqu'il s'agit à la fois des premières retransmissions autorisées depuis l'intérieur de la zone, et d'une occasion unique de participer à la requalification de ce territoire : tous les bénéfices générés par la compétition seront en effet dédiés à des programmes locaux de réhabilitation, de décontamination et humanitaires », indique Karl Jomsen, porte-parole de Ruhrmetall et Président du Conseil administratif de la SOX. Afin de rendre la compétition plus palpitante pour les téléspectateurs et pour les « participants », le Conseil et les pays concernés ont délivré une autorisation spéciale permettant l'emploi d'armements et de munitions non-conventionnels, une décision qui a soulevé une vague d'indignation de la part des organisations écologistes, qui ont d'ores et déjà déposé une pétition de protestation au siège de la NCEE à Bruxelles. [Lien : DMK]

* Le président français Yohann de Kervelec a dénoncé lundi les « campagnes démagogiques » menées dans le cadre des manifestations anti-européennes monstres de samedi. Près d'un million de personnes sont descendues dans la rue samedi, un chiffre jamais vu depuis les événements de l'Éveil. Pour la première fois, des organisations conservatrices nationalistes ont défilé aux côtés de militants de gauche et écologistes pour protester contre la politique économique de la Communauté et dénoncer « les rapports incestueux du gouvernement avec Saeder-Krupp et l'Europe des corporations ». Soixante-douze personnes ont été blessées en marge des cortèges, dont douze grièvement, alors que des échauffourées ont éclaté entre les militants des deux bords, et avec les forces de police. Les corporations ont d'ores et déjà indiqué qu'elles allaient procéder à des licenciements massifs en représailles : plus de 30 000 personnes devraient perdre leur emploi avant la fin de l'année. Ces événements se produisent alors que la France doit prendre la présidence de la Communauté européenne au mois de janvier. [Lien : AFP]

CHAT

MESSAGES

FICHIERS

POSTS

NEKUS

RECHERCHE

Firewall
ComStar



Actif

Antivirus
Jack-in-the-Box



Actif

Filtre
SpamWitch



Actif

Codecom



on / réception

Signal



Excellent

Mode
caché



Actif

Plan local



SOX

Invités <caché>

Posts / Fichiers taggés

« SOX »

* Bienvenue dans les Terres Perdues

* Arrête, c'est ici l'empire de la mort

* Courir les Ombres de la SOX

* À la lanterne

[Suite]

CONTINUER

RECHERCHE
AVANCÉE

SAUVEGARDER

...BIENVENUE DANS LES TERRES PERDUES...

« ...s'arrêter ! J'en peux plus... peux plus continuer ! » La voix du gros se brisa presque, aussi à bout de forces que lui. Finn fit nerveusement demi-tour, et vit son compagnon à terre, en train de ramper. Ce qui dessina facilement un sourire de malice aux coins de ses lèvres. Puis il se décida quand même à l'aider à se relever, ne serait-ce que pour pouvoir se reposer dans le salon de l'ancienne bâtisse. Finn avala une grande lampée d'eau pure de sa bouteille.

« Je l'avais bien dit... c'est pas la p'tite randonnée de campagne non plus... »

Lukas, le mage replet d'Heidelberg, était devenu presque violet et, alors même qu'il essayait de reprendre son souffle, il saisit son commlink. Finn se dit que le mage devait écrire un genre de journal.

« Combien avons-nous encore à marcher ? Ça fait plus de deux jours qu'on a commencé ! »

Finn grimaça, façon guide qui se coltine un touriste sur un safari, et doit fournir un lion, n'importe quel lion, maintenant, pour sa putain de photo souvenir. « Elles ont la bougeotte, ces bestioles. Des fois, ça couvre vingt bornes dans la journée, et d'autres fois ça pose ses fesses pour des semaines. Y reste trente bornes... je pense... p'têt' moins. »

Le mage, revenu à ses manières d'intellectuel, répondit : « Si vous croyez que les lacunae ont quoi que ce soit de commun avec les êtres vivants, je suis navré de ne pas confirmer. Leurs mouvements suivent simplement les lois de la physique et de la thaumaturgie. »

« Je suis pas dans le trip thaumaturge moi, chuis déjà bien content de voir l'astral et... » Il se tut. Un lourd bruissement recouvrait maintenant les ruines du bâtiment, comme une marée descendante qui se retire des plages. Finn regarda au plafond comme s'il pouvait réellement entendre ce qui se passait à l'extérieur. Le regard vide, il referma sa bouteille d'eau. Moins de dix secondes plus tard, tout était redevenu silencieux, comme s'il ne s'était rien passé.

« Qu'est-ce que c'était que ça ? » murmura la voix rauque de Lukas, brisant le silence.

« Corneilles... des tempêtes » répondit Finn sans même détourner le regard de la charpente. Le soulagement de Lukas était clairement visible : « N'ayez pas d'inquiétudes à leur propos. Elles ne nous feront pas de mal. Je connais plusieurs sorts... »

Finn secoua lentement la tête, et regarda l'homme à ses côtés droit dans les yeux : « Je m'en fais pas pour les corneilles mais pour ce qu'elles fuient. »

Le mage devint pâle : « Vous voulez dire... ? »

« Ouais. Vos chances de voir de très près une lacuna viennent de décupler. » Ses yeux devinrent vitreux alors qu'il levait lentement son bras et désignait l'ouverture dans le mur. C'était au tour de Lukas d'utiliser ses sens astraux, mais il était loin d'être prêt pour ce qu'il vit.

Au-dehors s'étendait contre le ciel un immense rien, noir, comme une déchirure dans la réalité même. Les contours troubles de l'espace astral habituel étaient tordus ; tout l'environnement semblait comme aspiré, comme si l'espace astral lui-même sombrait dans un trou noir. Lukas sentit une énorme pression sur sa poitrine lui couper le souffle. Ses oreilles rugirent d'un grognement sourd, et le goût du sang se répandit dans sa bouche. La peur le tenait totalement, mais il était incapable de détourner le regard de ce qu'il voyait. Quelque chose semblait même l'attirer de plus en plus près de l'abîme ouvert en plein ciel.

Il voulait regarder le phénomène de près, l'observer en détail sous tous les angles. Doucement, son moi astral se détacha de son corps, puis s'éleva vers l'abysse. La forme blanche de son corps astral commença à s'effilochoir. Lukas étendit ses mains et les sentit immédiatement comme prises dans la glace. D'abord des picotements, puis une souffrance terrible, comme causée par des centaines de fines aiguilles. Ses avant-bras n'étaient plus que douleur. Il paniqua. Le vortex était devenu trop puissant, la souffrance s'empara de son corps entier.

Tout ce qu'il put sentir, c'était que quelque chose l'attrapait par l'épaule et le tirait en arrière. Puis, rapidement, le choc du sol qu'il percutait. Finn était au-dessus de lui, le poussant à terre. Tous les deux tremblaient, de douleur et de terreur. Du sang dégoulinait du nez et des lèvres de Finn. « Pour l'amour de Dieu, jamais, jamais quitter son corps ! » siffla-t-il, « J'ai vraiment pas envie de porter vot' corps tout le retour jusqu'à Trèves ! J'avais dit d'être... »

Il regarda de plus près l'homme étendu sous lui. Les petits yeux de souris du mage sautaient d'un endroit à l'autre de la pièce, sans s'arrêter sur quoi que ce soit. Un mince filet de bave s'écoulait d'entre ses lèvres. D'une secousse, il se retourna, attrapant Finn par les épaules : « Ze sais, maintenant ze sais ! C'est si simple ! » lui hurla-t-il au visage. Le magicien se releva, gloussant comme une collégienne, et sortit des ruines en courant.

Finn ferma les yeux et reposa sa tête contre le mur. Il savait que la SOX gardait à jamais ses victimes. Il savait qu'il n'avait pas pu sauver Lukas, rien que son corps. Tout est si simple ici, pensa-t-il.

HISTORIQUE : PLUS ÇA CHANGE, PLUS C'EST LA MÊME CHOSE

Posté par : Zamari.

*Si la lumière d'un millier de soleils
Devait éclater au même instant dans le ciel,
Cela serait semblable à la splendeur du Puissant...
Je suis devenu la Mort,
Le destructeur de mondes*

— Robert Oppenheimer citant le Bhagavad Gita

• Zamari est un vieil anarchiste et runner d'Euskal Herria, qui occupe ses soirées comme écrivain et théoricien politique pour l'organisation Équité. Il a vu l'Europe marcher vers son brillant futur, et trébucher plus d'une fois. Malgré son point de vue très subjectif et – ahem – particulier, il est le mieux renseigné pour remettre tout ça en perspective.

• Drackenfelts

Cette région, connue par ses habitants comme « l'Imland », l'entre-deux terres, a toujours été au beau milieu des grandes merdes de l'Histoire. Ça a commencé avec les légions romaines qui lui passèrent dessus, puis les barbares, les Prussiens, les Français, les Allemands, et pour finir à peu près le monde entier en soutenant soit l'Axe soit l'Alliance de l'époque. Les soi-disant régions de **Sarre-Lorraine-Luxembourg** ont toujours été à la croisée de tous les chemins, en plein centre géographique et économique de l'Europe occidentale – d'où le surnom. Et à chaque fois, au lieu de s'allonger sur le dos, d'écarter les jambes et de demander l'addition, ses habitants ont su garder la tête haute, invasion après invasion, reconstruisant inlassablement leurs villes et leurs vies, bien qu'ils aient été enfilés dans toutes les positions possibles. Jusqu'à ce matin bien particulier...

BOUM LAND

Certains pourraient penser qu'après plusieurs accidents atomiques majeurs en Europe et ailleurs, les politicards français en charge de la production d'énergie nucléaire commenceraient à penser à la sécurité. En fait, ce fut plutôt le contraire, la majorité du pognon alla dans des campagnes médiatiques pour démontrer que leur technologie à eux était plus sûre que celles des British, et plus efficace que les machins orbitaux à micro-ondes des Japonais. Or le 4 mars 2008, juste à la tombée de la nuit et sous une pluie battante, deux des trois réacteurs nucléaires de la centrale électrique française de **Cattenom** décidèrent qu'ils avaient le front un peu chaud et qu'il valait mieux se faire porter pâle. Les deux cœurs entrèrent en fusion, et les immenses tours de refroidissement commencèrent à libérer des gaz irradiés dans l'atmosphère. Et c'est ainsi que cela commença.

Malgré les tentatives pour couvrir l'affaire, l'accident fit le tour des journaux en un rien de temps. Alors que la plupart des gouvernements européens activaient leurs procédures d'urgence nationale, le peuple français avait bien compris – pour une fois – qu'il ne fallait pas écouter Paris. Les autochtones commencèrent à évacuer, et les gens écoutaient les mesures d'urgence à prendre depuis les médias étrangers, ignorant les recommandations officielles françaises : ne rien faire, puisque tout allait bien. Enfin, pour ceux qui étaient intéressés par ces procédures d'urgence. Beaucoup voulaient simplement se barrer le plus vite et le plus loin possible, agressant n'importe qui sur leur passage pour monter dans un train ou n'importe quel moyen de transport vers l'extérieur.

Trois jours plus tard, quand les militaires arrivèrent pour préparer une évacuation à grande échelle du nord de la Lorraine, ils furent confrontés à un incroyable chaos et une méfiance généralisée. Un type qui n'écoute pas son gouvernement, c'est toujours un mieux pour le monde en général... Mais des milliers qui n'écoutent personne et se jettent sur les routes alors que l'armée essaie de les contenir et de les orienter vers ce qu'elle considère comme des zones sûres, ce n'est plus la panacée. Ils furent les premières victimes civiles de la fusion de Cattenom. Pas à cause des rads, mais parce que les politiciens ont baisé trop de monde, pendant trop longtemps, et que c'était entré dans les mœurs.

Côté allemand, plusieurs procédures d'urgences furent activées en même temps par plusieurs branches du gouvernement. Quand ils surent enfin démêler le bordel juridictionnel, les délais et la panique avaient déjà coûté cher. Et bien sûr, le nombre de morts fut enfoui sous une énorme pile de baratin médiatique. Au total, près de trois millions de personnes furent déplacées, et plus de trente mille victimes furent directement imputables à la panique et au bain de radiations (plus une tripotée dont on ne sait rien, le premier Crash ayant bien gentiment effacé toutes les archives, peut-être grâce à un petit coup de main politique au passage). Sur le long terme, le coût en vies humaines directement lié aux retombées de la fusion approche les cent cinquante mille.

Malgré leur aptitude à se planter en beauté, le nord de la Lorraine, le sud du Luxembourg et la Sarre allemande furent évacués au bout de trois semaines. La centrale de Cattenom fut scellée et son dernier réacteur stoppé. D'énormes quantités de matériaux radioactifs avaient été dispersées dans l'atmosphère, mais au lieu de polluer l'air que chaque Européen respire comme le firent la plupart des accidents nucléaires britanniques, la pluie changea la donne. Mère Nature pleura sur la folie et la bêtise de ses enfants, et ses larmes lavèrent l'air de la plupart de ses particules toxiques vers son sein, sur les terres, les collines, les forêts, les rivières et les lacs de ce qui devenait à vitesse grand V la SOX. Pas vraiment désireux de partager l'enfer avec tous, le Destin, encore une fois, niquait l'entre-deux terres avec la substance la plus toxique connue de l'humanité.

Et puis, on peut toujours compter sur notre avidité et notre stupidité : même pas trois mois après les évacuations, plusieurs raids furent tentés à l'intérieur de la zone irradiée : des parents désespérés cherchant leurs enfants disparus aux bâtarde qui convoitaient le butin abandonné en passant par les pseudo-anarchistes voulant faire sauter ce qui restait de la centrale. En réponse, les gouvernements français, allemand et luxembourgeois créèrent en juillet la *Zone administrative Sarre-Lorraine-Luxembourg* (et sa sous-division franco-française, le SSNL pour Secteur sécurisé nord-Lorraine), et interdirent son accès. Les limites d'une zone « sûre » n'étaient pas vraiment connues à l'époque, et personne ne voulait prendre de risques. Ils prirent une carte, et les experts tracèrent les frontières de la SOX aussi étendues et sans danger que possible. Ça incluait l'anéantissement total du Luxembourg, et pour ça, le gouvernement français fut dépouillé du moindre centime.

Tandis que les Français étaient relocalisés au sud et les Allemands à l'est, la Diaspora luxembourgeoise prenait forme. La plupart des rescapés suivirent leurs dirigeants et les déplacés allemands en Rhénanie-Palatinat, en Hesse et en Bade-



TRANSMISSION.....

Wurtemberg. Au fil des ans, les Luxembourgeois se séparèrent. Beaucoup d'entre eux se relocalisèrent à l'ouest du Rhin à l'intérieur des territoires allemands, reconstruisant leur propre nation avec l'argent de la compensation qui s'écoulait depuis la France. Mais une partie non négligeable d'entre eux refusèrent de vendre leur terre ou d'accepter cet état de fait (et ils ont eu raison : ne vous prosternez jamais devant des connards avides en costard, quels qu'ils soient) et se dispersèrent à travers l'Europe et l'Amérique du Nord, y compris leur premier ministre, plusieurs membres du gouvernement et d'éminents intellectuels. Cette « *Diaspora lux* » sera toujours en première ligne pour tenter d'informer le grand public sur les magouilles corporatistes et les éco-viols commis dans la SOX.

Voyant le coût astronomique – et la relative inefficacité – du maintien de plusieurs divisions militaires autour des frontières de la SOX pour contenir les populations à l'extérieur, les politicards français et allemands décidèrent donc de refaire les erreurs du passé et murèrent simplement tout le merdier. Une sympathique petite atrocité en béton de cinq mètres de haut sur trois mètres d'épaisseur commença à s'élever tout autour de la « Zone administrative » en mars 2009. Bien sûr, étant conçu par des administrations publiques, et en plus dans l'urgence, l'ensemble commença à partir en quenouille avant même d'être fini. En 2010, la première vague de SIVTA frappa le monde entier, et les gens eurent tous d'autres préoccupations que de se soucier des retombées radioactives ou des pillards. En particulier à Paris, où la Bourse s'écroula.

L'atrocité bétonnée fut sauvée – encore un coup de la Loi de Murphy j'imagine – par une co-entreprise franco-allemande de BMW qui venait d'avaler le consortium français Bouygues et toute son expertise de la construction lourde. En échange de quelques droits d'extraterritorialité et d'avantages fiscaux, la corpo reprendrait la charge entière du **Mur** : construction et maintenance. Les choses se passèrent bien au début, et l'opinion publique était même plutôt bonne : utiliser 10 % des économies réalisées (grâce à l'attribution au privé d'un marché

public) pour construire des écoles a toujours bonne presse, quand la populace ne sait pas que ce n'est *que* 10 %. Jusqu'à ce qu'en 2011-12, l'Éveil puis plus tard l'EGI frappent. Les choses n'étaient déjà pas fameuses un peu partout dans le monde ; elles empirèrent. Et l'administration française se fit un joli paquet de pognon avec les pénalités de retard alors que la date de fin de chantier était constamment repoussée. Finalement, BMW termina le Mur en novembre 2013 dans l'indifférence générale. Des centaines et des centaines de gens avaient pénétré à l'intérieur de la SOX durant ces années pour la piller, et certains y étaient même restés – criminels, déserteurs, stupides poseurs anarchistes, ou utopistes...

- Zamari, d'où sortent ces piques contre les anars ? Tu changes de ligne politique ?
- Artaud

- Nan, mais je ne supporte pas la stupidité. Quel monde comptes-tu changer, cloîtré loin de tous ?
- Zamari

TERRE DE FRIG

Pendant plusieurs années, tout le bouzin passa au second plan. Les États déclarèrent le problème totalement résolu par le Mur, montrant des tas de jolis chiffres pour le prouver. Mais entre un dragon présentant sa propre émission de télé, des bébés aux oreilles pointues, et un quart de la population mondiale alignée dans des sacs en plastique après la pandémie de SIVTA, personne n'en avait grand chose à foutre. Discrètement, plusieurs corporations commencèrent à réaliser le prix exorbitant de la sécurité astrale de leurs installations de R&D. BMW (qui deviendra plus tard notre Saeder-Krupp chérie) et quelques petites corporations anglaises et allemandes approchèrent les autorités françaises et le nouveau gouvernement allemand pour installer de « petites unités » dans la

BIENVENUE DANS LES TERRES PERDUES...

CHRONOLOGIE DE LA SOX

4 mars 2008 – fusion des réacteurs de la centrale française de Cattenom.

7 mars 2008 – début de l'évacuation générale.

Juillet 2008 – les gouvernements allemands et français déclarent la Zone administrative Sarre-Lorraine-Luxembourg zone restreinte.

Décembre 2008 – la protection militaire de la SOX est trop coûteuse et peu efficace, les gouvernements allemand et français décident de murer la zone.

Mars 2009 – la construction du Mur commence.

2010 – la première vague de SIVTA ralentit considérablement la construction du Mur et réduit l'efficacité de la zone restreinte. Bouygues (contrôlé par BMW) prend en charge la construction.

2012 – l'Année du Chaos ralentit la construction.

Novembre 2013 – achèvement du Mur.

2029 – le Premier Crash frappe très durement la SOX, causant la mort de milliers de gens prisonniers de proto-arcologies où aucun équipement informatique ne fonctionne.

2031-33 – les quelques installations de la SOX reconstruites échappent aux Euro-guerres, fournissant des prototypes d'armes avancés.

2042 – plusieurs corporations sont candidates à la reprise intégrale de la SOX.

12 février 2053 – le traité de Karlsruhe donne aux Conseil administratif le contrôle de la SOX ; le détachement spécial SOX du MET2000 est créé pour sécuriser les frontières de la Zone.

2064 – Saeder-Krupp déconnecte la Matrice de la SOX pour la protéger du virus du Crash 2.0 ; l'IEM – engin nucléaire à impulsion électromagnétique – que Winternight prévoyait de faire sauter au-dessus de Bruxelles est déplacée et explose dans la SOX à proximité de Luxembourg ; le réseau Artemis est paralysé et les grilles matricielles ne peuvent être remises en ligne.

Mai 2068 – destruction de l'arcologie ESUS à Faulquemont dans un accident nucléaire.

Automne 2070 – première saison des Rad Wars dans et autour des ruines de Metz.

SOX, officiellement pour surveiller l'état des terres intérieures. Le mouvement s'accéléra jusqu'en 2019 où d'énormes installations y furent construites par les gros bras du monde corporatiste européen (et d'ailleurs) de l'époque.

Ils devaient encore formaliser tout cela avec les deux nations souveraines, mais pour elles la SOX ne représentait pas beaucoup plus qu'un no man's land sans intérêt. Tout le pognon qu'elles pouvaient en tirer était le bienvenu. Même la Gobelinisation ne ralentit pas les constructions. Après le Premier Crash de 2029, le tout se transforma en un gigantesque jeu de chaises musicales. Des milliers de costards corpos crevèrent dans les complexes industriels de la SOX tandis que les corporations décédaient et renaissaient en série dans le monde entier. Certaines entrèrent dans la SOX, d'autres la quittèrent... Pas la peine de vous la faire longue, qui de nos jours en a encore quelque chose à battre ? Tout partait à vau-l'eau (pas facile d'accomplir une vie basée sur l'*avoir* quand personne ne possède plus rien, n'est-ce pas ?) et la SOX devint un sujet mineur, microscopique, dans une Europe qui retombait trois siècles en arrière.

Puis les autorités étatiques, en particulier la nouvelle dictature militaire française, commencèrent à lourdement taxer tout ce manège et eurent de ridicules exigences, du genre « dépolluer la SOX. » Qu'est-ce qui allait suivre ? Faire un câlin aux arbres ? Ça ne plaisait pas du tout aux usineurs de pognon :

ils étaient les vrais tauliers de ce nouveau Sixième Monde, et ils avaient bien l'intention d'y rester maîtres partout. Des débats internes commencèrent, des négociations secrètes furent ouvertes avec les politiques pour trouver (pour les corpos) un meilleur terrain d'entente sur la SOX.

Tout ceci s'arrêta brusquement quand la Russie envoya ses troupes en Pologne en 2031, débutant les Euro-guerres. Hé, pour *une fois*, l'entre-deux terres fut épargnée (mais l'extrême majorité de ses habitants n'y étaient plus pour en profiter) quand les Russes furent stoppés juste avant de lui passer dessus. En fait, et sans que le public ne le sache jamais, les installations corpos de la SOX jouèrent un rôle majeur dans cet arrêt précis de l'invasion russe. Certaines (en particulier les plus *sales*) des nouvelles technologies militaires utilisées par diverses armées, y compris l'organisation mercenaire MET2000, tout juste portée sur les fonds baptismaux, sortaient des laboratoires de la SOX. Et durant ces années, un petit, mais néanmoins constant nombre de gens passèrent en douce le Mur pour échapper à la guerre (en estimant que si les Russes devaient arriver jusqu'en France, ils ne s'encombreraient pas d'un no man's land et se contenteraient de le contourner), notamment des déserteurs de tous bords qui essayaient de trouver un peu de paix ou au moins d'éloigner leur cul des carnages des champs de bataille.

Après la fin du premier acte des Euro-guerres, de nouveaux bains de sang eurent lieu au sud, et le sujet de la SOX fut totalement oublié par les moutons publics et les politicards malgré tous les efforts de la Diaspora lux. Essayant de se consolider contre la dépression économique générale et d'obtenir plus de poids face au *Land* de Rhénanie occidentale et aux corpos post-Crash, la diaspora décida de s'unifier et se transforma en LuxIA, une entreprise commerciale. Beaucoup de gens très riches faisaient partie de la diaspora, et ils avaient dû laisser beaucoup de choses de valeur derrière eux au Luxembourg... comme des actes notariés et des ordres de propriété. Après le Crash, ces documents valurent des millions, et ces gens avaient besoin d'un coup de pouce pour les sortir de la récession le temps qu'ils récupèrent ces documents. Ils utilisèrent leur ancien statut de gouvernement d'un État souverain (qui l'était toujours, du moins sur le papier) pour fournir au plus offrant des plans d'évasion fiscale, de vraies-fausse identités, et autres raccourcis administratifs du même genre. Ce gouvernement virtuel utilisa tous les atouts possibles et imaginables pour lever des fonds à travers le monde, pendant qu'il apprenait à nager dans les eaux troubles de la politique corporatiste.

L'Europe toute entière était en récession, mais une poignée d'anciens et de nouveaux géants corpos (comme Eurotronics, Zeta-ImpChem, Transys Neuronet et quelques mégacorporations absentes de la SOX mais qui auraient bien voulu en être comme Mitsuhamma) reconstruisaient en silence, lentement mais sûrement, leur petit jardin privé irradié, et y plaçaient des ressources. En 2042, tous les acteurs majeurs de SOX et d'Europe commencèrent à attaquer la politique de souveraineté des États. Ils soumièrent une candidature officielle pour obtenir le contrôle de la SOX, et le tout enfanta un énorme bordel politique. Certains pensèrent que c'était à la fois une opportunité économique et une bonne occasion de se débarrasser d'une terre sans valeur, d'autres s'inquiétèrent de donner à tout va leurs précieux droits souverains qu'ils venaient à peine de défendre bec et ongles, d'autres encore voulaient nettement plus de pot-de-vin que les corpos n'étaient prêtes à payer. Toutes les candidatures finirent par s'écrouler à cause des points de vue opposés des nouveaux États allemands, et des courants politiques différents au sein de la noblesse et de l'administration française. Mais cela permit quand même aux corpos de se rapprocher un peu de leur but : baiser tout le monde.

L'ÈRE DU CONSEIL

Au début des années 50, toute l'Europe fut scandalisée par les innovations managériales de Spinrad à Marseille. Comme si les expérimentations génétiques massives sur des métahumains étaient un truc nouveau. Mais bien sûr... Les autorités mirent

à l'amende le bâtard taille AA qui s'était fait prendre cette fois-ci et, poussées par l'outrage public général recommencèrent à regarder de près ce bout de terrain qu'elles possédaient et où d'autres corporations faisaient probablement la même chose loin des yeux du public. Des équipes administratives d'inspection entrèrent dans la SOX pour jeter un œil aux avancées des travaux de dépollution, ce genre de choses. Et bien entendu, elles furent fraîchement reçues.

Tout en gardant le lobbying discret, les corpos appliquèrent une pression insensée sur les gouvernements pendant toute une année. Puis les mégas et les eurocorpos passèrent à la vitesse supérieure : guerre médiatique ouverte, chantage, et même shadowruns. Et si vous, les jeunes, vous demandez comment la France et les États allemands alliés ont pu oser défier ouvertement la Très Sainte Cour corporatiste, gardez à l'esprit que c'était l'époque où des nations pouvaient encore espérer avoir une chance contre le poing de fer des Goliaths corpos. Mais ce qui devait arriver arriva, et elles subirent la première d'une longue série de défaites. Le 12 février 2053, le traité de Karlsruhe fut signé (encore une démonstration du pouvoir des usineurs de pognon, un traité n'est pas supposé être signé par un groupe privé) donnant la gestion de la SOX à un groupe de costards aux dents rayant le synthéparquet : le *Conseil administratif de la Zone administrative Sarre-Lorraine-Luxembourg*.

- D'ailleurs, il ne s'agit pas que de la gestion courante. Les entités corporatistes ainsi que la Cour considèrent la SOX comme leur propriété privée.

- Sophie Klein

- C'est peut-être le cas dans leur esprit, mais ce n'est pas vraiment ce que dit le traité. Le langage qui y est utilisé est ambigu (c'est un euphémisme). Suffisamment pour que n'importe quelle cour de justice tranche la question dans un sens ou dans l'autre : est-ce que la France et les États allemands alliés ont toujours des droits souverains sur la SOX, ou pas. Si on devait en arriver là, le résultat ne dépendrait que de la juridiction de la cour en question. Et même ça, ce n'est pas précisé dans le traité parce que c'est un traité bilatéral avec une troisième entité non étatique (et oui, le Luxembourg n'était pas sur le traité, encore une échappatoire qui pourrait faire pencher la balance dans un sens ou dans l'autre). Donc en pratique, tout revient à une lutte de pouvoir et d'influence. Si les corporations dominent, la Cour corporatiste tranchera – en leur faveur ; sinon une juridiction nationale ou internationale tranchera – probablement en faveur de la France et de l'Allemagne.

- Appoline

- Oh, et pour rajouter à cette pagaille, il y a des rumeurs tenaces depuis maintenant une vingtaine d'années à propos de l'héritier du trône du Luxembourg, qui vend des droits illimités de propriété de terrain aux corporations. Cette échappatoire légale pourrait avoir été réglée avant même que le traité ne soit rédigé. Ou, si on veut un vrai chaos légal généralisé, LuxIA pourrait tenter de faire valoir ses droits dessus.

- Artaud

Le Conseil administratif en place et aux affaires, les corporations passèrent la seconde : arcolgies et usines sortirent de terre un peu partout dans la SOX, à un rythme jamais vu auparavant. Cinq ans plus tard, le train-train quotidien des affaires devint un peu plus sportif pour les costards du monde entier alors qu'une guerre corporatiste était déclenchée par le testament de Dunkelzahn. Les costards s'entre-déchiraient partout sur le globe, shadowrunners et agents corpos entrèrent dans la SOX par wagons entiers pour saboter tout ce qui remuait le petit orteil – ou pas. Fuchi s'est pris la branlée que l'on sait, les arcolgies Ares locales s'en prirent aussi plein la gueule de la part de Cross qui venait juste d'arriver dans le coin, et le Conseil administratif s'unit contre les intrus japonais (comme Mitsuhama et Shiawase) qui voulaient une place à l'intérieur. Encore une fois, une nouvelle main fut distribuée, mais qui ça intéresse de savoir si la corpo A a obtenu plus d'arcos que la corpo B, hein ?

Pas nous mais les costards, eux, plutôt, oui... en particulier en une occasion : en 2060, Cross franchit la ligne de la bien-séance corpo – arf – pendant sa petite guerre contre Ares. Le Conseil administratif décida de lui donner un avant-goût de la leçon aztèque, et ordonna une version locale d'ordre Omega à leur rencontre. En clair, dans la SOX, la chasse fut ouverte contre Cross. Alors que les esclaves corpos Cross de base fuyaient loin, très loin des troupes Ares en furie, une poignée de fanatiques en costume-cravate firent sauter leur arcolgie, et eux avec. Cross était out, et Proteus obtint un siège au Conseil administratif. Bon, la guéguerre inter-corpos, c'est marrant un temps, mais ces types n'en pouvaient plus d'attendre de revenir aux affaires normales. À la fin de l'année, ils lancèrent deux nouveaux projets pour sécuriser et améliorer la SOX : l'installation sur le Mur du système automatisé de défense Artemis, et la construction et la remise en état d'un réseau ferroviaire.

En 2061, alors que le monde entier redécouvrait qu'il vivait sur des terres ésotériques à l'occasion du passage d'une Comète, la SOX, elle, ne vit aucun changement : bien trop de pollution astrale pour voir quoi que ce soit de magique ici. Durant cette décennie, les corpos commencèrent à réaliser que quelque chose clochait à l'intérieur des limites du Mur. Des attaques et des sabotages qui ne pouvaient être reliés à la guerre corporatiste, des preuves d'implications de locaux mutants participants aux vols, violences et dégâts qui étaient de plus en plus fréquents. Et ce n'était pas les locaux usuels non plus, les responsables arrivaient à échapper aux troupes d'éradication MET2000 et plus tard aux escouades noires des mégacorporos (rien que ça). Le Conseil administratif autorisa un plus grand nombre d'actions, allant par exemple jusqu'à autoriser l'oblitération de Völklingen et de tous ses habitants. Mais une vraie pression interne se faisait sentir un peu partout.

Pendant ce temps, le jeu de chaises musicales continuait : Eastern « prends tes cachets » Star fut gobée par AG « oups, j'ai renversé ça » Chemie en 2063. Le nouveau venu qui faisait parler de lui (Proteus) et cette bonne vieille Ares étaient à deux doigts de se foutre dessus. Et malgré le système de défense renforcé, cette année vit un grand nombre d'activités de contrebande, dans les deux sens : des « rad-tours », en particulier depuis la Forêt-Noire trolle proche, et des locaux qui brillent la nuit ayant tendance à disparaître une fois au-dehors.

- Ça m'étonne pas. Des écorchés toxiques suivant un dragon, c'est largement suffisant pour que n'importe qui ait les jetons. Rappelez-moi de ne pas reparler de Feuerschwinge, le rad-dragon femelle qui aurait soi-disant choisi la SOX pour royaume.

- Stout

- Völklingen n'était pas une opération standard, c'est là que Feuerschwinge (ou quelque chose de ce goût-là) est censée avoir été abattue. Un bon paquet de types y sont allés pour chercher son trésor. Jusqu'ici, rien de rien. La mort du dragon fut confirmée, mais ça n'a pas suffi à interrompre les rumeurs sur l'existence d'un « dragon toxique. »

- Estrophe

SOUS LA LUMIÈRE D'UN MILLIER DE SOLEILS...

Lors d'une gentille et fraîche petite soirée de 2064, tous les costards de la SOX furent subitement coupés du monde. Pas un bug non, c'était juste Lofwyr qui déconnectait les grilles de la SOX (et plus, bien plus) juste avant que le monde électronique tout entier ne sombre devant un virus avec de l'appétit. Oui, encore. Je suppose que c'était censé protéger le personnel du bordel monstre qui allait arriver... C'était pas vraiment l'avis des tarés vikings, et une explosion électromagnétique ruina Artemis. Plus de réseau tactique militaire, plus de Matrice locale. Pour une fois, la loi de Murphy tapait sur les corpos, merci à lui. Pendant des mois, alors que le globe sombrait dans un chaos généralisé, les costards de la SOX furent laissés seuls, coupés de tout et de tous. J'ai lu quelques docs

datant de cette époque, beaucoup de ces types pensaient réellement que le monde entier avait été atomisé ou un truc du genre, et qu'ils étaient les derniers survivants de la race. Certains arrivèrent à réparer une partie de leur système de communication et furent rassurés par maman au QG, mais d'autres sortirent de leurs bureaux pour aller voir ce qui se passait à l'extérieur, et on ne les revit plus jamais. *Dehors*, pour ces types là... Marcher sur le sol de l'enfer même qu'ils étaient censés nettoyer... Je sais pas quelle divinité veut prendre le crédit de ça, mais merci pour l'ironie ! Quelques dizaines de costards crevés, plusieurs milliers d'autres à finir. Et bon, certains un peu moins cons que d'autres arrivèrent à mettre la main sur des véhicules tout terrain ou de petits appareils aériens et réussirent à se barrer dare-dare, mais ils furent vraiment une petite minorité.

Ceux qui étaient à l'intérieur des vraies arcologies (autosuffisantes) furent épargnés si ce n'est, bien sûr, qu'ils restèrent isolés dans une immense boîte en fer souterraine pendant Dieu sait combien de temps. Mais ceux qui travaillaient dans des installations plus classiques furent vraiment baisés, jusqu'à l'os : ils commencèrent à expérimenter la même faim et la même terreur de l'extérieur que celle vécues au quotidien par les locaux depuis des décennies. Je n'ai pas pu dénicher de chiffres concrets, mais un paquet d'entre eux périt durant ces semaines et ces mois d'isolement. De faim, d'irradiation, d'émeutes et, je suppose, de la Terre qui venait leur rendre la monnaie de leur pièce – sur deux jambes, quatre, et parfois plus.

En 2065 la pression interne à la SOX se fit à nouveau sentir, alors que la plupart des arcologies étaient encore isolées. Artemis n'était pas près de revenir en ligne à cause de sabotages, et certaines installations corporatistes pourtant profondes furent attaquées par des locaux : des attaques plus téméraires que celles menées auparavant. Les différents systèmes électroniques ne voulaient pas revenir à la vie, et la SOX était toujours sans couverture matricielle. Mais les plus grosses arcologies avaient réussi à rétablir des liaisons satellites – avec une bande passante à chier, mais suffisante pour des communications basiques. Plusieurs opérations aériennes de sauvetage furent tentées : certaines réussirent, d'autres s'écrasèrent dans la SOX (j'ai entendu ici et là qu'elles auraient été abattues, mais personne ne peut montrer de vraies preuves en ce sens). En plus des sabotages, l'absence d'approvisionnements, de Matrice, et de maintenance commencèrent à se faire sentir dans les bâtiments eux-mêmes. Le plus gros de ces foirages fut certainement l'accident nucléaire du réacteur de la centrale de l'arcologie ESUS de Faulquemont qui irradiia, une fois encore, tout le sud de la SOX. Pendant ces quelques années, des centaines sinon des milliers de braves petits costards corpos moururent de faim, d'irradiation, ou furent perdus dans les terres sauvages à l'extérieur des bâtiments. Je suppose que les huiles avaient mieux à faire dans ce « nouveau monde meilleur 2.0 » que de s'occuper des leurs.

- Il y a plus que cela. J'ai vu certains des sararimen capturés par des écorchés se faire traîner nus tout le long jusqu'à la région de l'épicentre pour se battre pour leur vie dans la boue radioactive. Pas la façon la plus agréable de se faire conditionner et recruter. C'est difficile à évaluer, mais je pense que la population d'écorchés a au moins doublé depuis le Crash 2.0.

- Nuit Noire

STATU QUO

À partir de la fin 2067, les corporations se décidèrent enfin à envoyer des équipes pour récupérer ce qui restait, commencer à secourir leurs tous corps (parfois en les capturant : après trois années de violence et de réclusion les gardes corpos n'étaient pas toujours les bienvenus), et à envoyer doucement mais sûrement du personnel extérieur sur place. Après tout, pour les huiles, rien ne doit stopper les affaires. En janvier

FLUX DU BLOG D'ERIC MISTRAL Une explosion nucléaire à Faulquemont ?

Zone administrative Sarre-Lorraine-Luxembourg (05/05/2068) : bien que les autorités de la SOX aient refusé (malgré les demandes des médias) de confirmer ou d'infirmer l'accident, le bruit court que l'arcologie ESUS près de l'ancienne ville de Faulquemont a été complètement détruite (voire vaporisée) hier par une explosion du réacteur nucléaire du bâtiment expérimental. Des sources non officielles ont confirmé que l'explosion avait littéralement déchiqueté l'ensemble du bâtiment de confinement donnant lieu à des retombées radioactives massives et à la mort atroce des centaines de personnes qui résidaient dans le complexe. La date de l'incident (60 ans, à 2 mois près après l'accident nucléaire de Cattenom) tend à faire penser qu'un groupe terroriste (comme par exemple GreenWar) pourrait être responsable, mais à cet instant personne n'a revendiqué la destruction. En apparence, les deux accidents semblent toutefois très similaires (une brèche des réacteurs) menant à des retombées massives, bien que leur dissémination ait été stoppée par les efforts combinés de l'équipe de décontamination de la zone, le MET2000, et des spécialistes de Ruhr-Nuklear (S-K) et d'AG Chemie.

2069, Ætherlink de S-K soumit un plan au Conseil administratif pour installer un macro-réseau de réalité augmentée qui soit suffisamment dense pour être accessible à l'extérieur des bâtiments et arcologies, et suffisamment interopérable pour que les vieux senseurs – qui traquent les zones rads et ce genre de trucs – puissent être remis à jour et connectés afin que la Garde de la zone ou, les expéditions corpos disposent de mises à jour RA en temps réel sur la région qu'ils parcourent. Le plan a été accepté à l'été 69, mais sa mise en place vient tout juste de débiter à l'automne de cette année. Les choses ont été nettement plus difficiles que prévues : des relais détruits par la faune, des canaux interrompus, des équipes d'installations disparues...

- Il y a clairement un schéma directeur ici, de plus en plus visible depuis le Crash. Ce ne sont plus des attaques aléatoires et désordonnées d'écorchés : il y a une volonté et une stratégie à l'œuvre.
- Deichbrecher

Aujourd'hui, un genre de statu quo semble s'être mis en place. Les costards remettent les choses en ordre, investissant beaucoup de temps pour réparer l'étendue des dégâts métahumains causés par le Crash ; et ils veulent aller de l'avant dans leur nouveau monde des merveilles 2.0. Plus encore que lors des dernières années, les contrebandiers travaillent à plein, profitant avec délectation des différentes difficultés techniques pour traverser le Mur. LuxIA et la Diaspora, après des décennies de guerre médiatique contre le Grand-Duché, commencèrent finalement à céder et à ouvrir des négociations avec Léopold (mauvaise idée les gars, la douceur ne mène jamais à rien de bon). Les habitants et locaux de la SOX semblent de plus en plus indépendants et agressifs, de moins en moins effrayés à l'idée de rendre les coups contre les costards qui violent leur terre (bravo les gars, deux mille ans de conneries ça suffit, continuez, vous êtes sur la bonne voie).

GÉOGRAPHIE

Posté par : Sophie Klein.

- Sophie est une figure très ancienne de la scène européenne des Ombres, elle a débuté dans le métier avant même la naissance de certains d'entre nous. Et bien qu'elle travaillait plutôt pour les huiles, principalement comme M^{me} Johnson corporatiste, elle a récemment quitté cet univers et est maintenant avec nous autres, dans la boue. D'où son attitude un peu pincée. Mais malgré le ton, elle a des renseignements et une expérience de grande valeur, et a déjà prouvé qu'on pouvait lui faire confiance en plusieurs occasions



privées. Moi je l'écoute, et vous feriez mieux d'en faire autant, ici comme ailleurs. Vous noterez qu'elle n'utilise pas de nom de rue, elle n'en a pas besoin.

• Drackenfelts

Nous sommes ici au cœur de l'Europe occidentale, dans sa partie nord. Ni mer, ni océan, ni montagne, ni conurbation s'étendant à l'infini. Toute la région est principalement

constituée de reliefs de côtes (ou *cuestas*, des collines à pente raide côté nord et à pente douce vers le sud) couverts de vieilles forêts denses et d'anciens champs agricoles retournés à l'état sauvage. Malgré une température et une pluviométrie tout à fait moyennes, le climat global semble froid et humide. Avant l'établissement de la SOX, c'était en réalité trois régions sur trois pays : la partie nord-ouest de la Lorraine française, l'intégralité du Luxembourg, et la Sarre allemande

Message Urgent...



BIENVENUE DANS LES TERRES PERDUES...

SOX



(ainsi qu'une petite partie de la Rhénanie occidentale). Mais quoi qu'en disent les frontières humaines, la terre en elle-même est à peu de choses près la même sur toute la SOX.

HYDROGRAPHIE

Le principal cours d'eau de la SOX est la Moselle qui commence en Lorraine et continue vers le nord-ouest pour finalement se jeter dans le Rhin, drainant au passage la plupart des petites rivières – y compris la Sarre – et créant ainsi un réseau fin et complexe. Ce réseau hydrographique est à l'origine d'un système de cours d'eau très dense et très étendu, qui a vu énormément de mouvements fluviaux. Après la création de la SOX, la plupart des écluses mineures furent abandonnées à la rouille, bien qu'une petite partie fût ensuite reconstruite et automatisée d'abord dans les années 20 puis en 2053. Le cours majeur de la Moselle en est un bon exemple : on peut débiter un transport fluvial depuis le sud de la SOX à Nancy et naviguer jusqu'au Rhin en passant par Pont-à-Mousson, Metz, Thionville, Remich, Grevenmacher, Konz, et Trèves. Toutefois, il faut disposer des autorisations appropriées, les deux postes de contrôle fluviaux sur le Mur étant lourdement scannés et gardés, et plusieurs docks d'usines automatisées sur le chemin l'étant également. Avant l'établissement de la Zone administrative, toute cette région affichait près de 2 000 km de canaux navigables.

- Avec les bons outils (équipement de plongée, magie, combinaisons étanches) les rivières sont un moyen inattendu et bien pratique de déplacement tactique. Trop d'interférences pour les utiliser à grande échelle, mais pour éviter un groupe de rangers corpos sur quelques kilomètres ou lâcher cette bestiole mutée qui vous traque à l'odeur, les rivières sont parfaites. Par contre, vu qu'elles drainent de l'eau des nappes phréatiques toxiques, elles ont tendance à héberger des plantes et des créatures mutantes. Faites attention.
- Nuit Noire

Toute la région dispose d'un grand nombre de lacs artificiels de taille moyenne (et quelques uns naturels), certains créés par des moines au Moyen-Âge. Il y a également beaucoup de sources d'eau minérale, y compris certaines qui étaient utilisées par des marques bien connues d'eau en bouteille avant qu'elles n'aient dû se relocaliser suite à l'incident de Cattenom. La plupart d'entre elles doivent être très empoisonnées aujourd'hui.

SOUTERRAINS

Le sol est principalement composé de roches sédimentaires : craie, grès et marne. En quoi cela vous concerne ? Ce sol qui absorbe l'eau comme rien d'autre est généralement rempli de ressources minérales (sel, argent, minerai de fer, charbon, etc.) et se fracture aisément. Ce qui veut dire beaucoup de cavités naturelles, de gorges, de tunnels. Et dans la SOX, cela veut dire que la pollution radioactive de la fusion des réacteurs de Cattenom qui fut lavée par la pluie est toujours présente dans le sol, et est lentement, année après année, poussée vers la surface.

Avec d'anciennes mines du XX^e siècle, des caches et des caves datant des deux guerres mondiales, les extensions de la Ligne Maginot, etc., tout le sous-sol de la SOX est un gruyère moitié naturel moitié artificiel. Il est aujourd'hui

impossible de connaître toutes ces excavations parce que ces données cartographiques ont été perdues dans l'un ou l'autre Crashet que la météo, la flore très dense, et la radioactivité ambiante empêchent une imagerie aérienne ou orbitale précise du sous-sol.

- Tous ces tunnels souterrains constituent le principal moyen d'entrer et de sortir de la SOX, quand vous les connaissez et avez le temps de reconnaître les lieux. N'oubliez pas la combinaison NBC (nucléaire-bactériologique-chimique) et de la puissance de feu, certains tunnels sont particulièrement chauds (radioactifs) et habités par des mutants.
- Nuit Noire

CLIMAT

La SOX est au confluent de deux influences : les mers et océans au nord et à l'ouest, et le climat continental partout ailleurs. Les quatre saisons sont bien définies, mais la météo peut changer d'un jour à l'autre en fonction des vents dominants : des vents venant de la mer auront tendance à humidifier et adoucir le temps, des vents venant de l'intérieur seront secs et provoqueront de grands écarts de température. La température moyenne en hiver approche 0 °C, et elle tourne entre 15 et 20 °C en été. Globalement, la région est plutôt froide et humide, avec des averses et des brouillards fréquents. Mais la météo exacte change quotidiennement. Les précipitations annuelles moyennes sont de l'ordre de 800 millimètres, grosso modo ce que l'on trouve en France ou dans les EAA. Comparé à une ville comme Seattle, c'est la moitié des précipitations, un tiers des jours de pluie, et un peu plus froid. Toutefois les changements drastiques de climat sont bien plus fréquents et soudains.

- Si vous comptez rester plus de quelques jours, prenez des rechanges. Les rads sont déjà assez durs comme ça, vous ne voulez pas macérer dans des vêtements moites et vous transformer en boîte de Petri. J'ai déjà perdu un homme comme ça, on n'a pas pu le ramener à un hôpital assez vite et le médikit classique n'arrivait pas à suivre. Les ponchos amphibies de camouflage sont un must si vous avez à marcher longtemps ou si vous devez rester immobile pendant un bout de temps.
- Nuit Noire

VILLES FANTÔMES

En plus des collines, forêts et champs, toute la région est parsemée de petites villes et villages qui furent abandonnés dans la panique. Les cités les plus grandes et les plus modernes sont celles qui ont souffert le plus de soixante ans d'abandon, les autres comprenant de vieilles maisons de pierres et des bâtiments résistants mieux au passage du temps. De nos jours la plupart sont des villes fantômes, toujours debout, vidées de la majorité de leurs ressources. Les murs de pierre tiennent encore droit, la plupart des toits de tuiles aussi, mais les fenêtres et autres ont disparu depuis belle lurette, et les meubles et ustensiles divers ont depuis longtemps été récupérés ou rongés par les moisissures.

Je sais que l'imagerie orbitale est utile, mais avec un abandon aussi prolongé elle peut être trompeuse. On peut faire

une corrélation entre la population pré-Cattenom et la taille des villes actuelles, mais pas beaucoup plus.

- La taille et la population pré-SOX d'une ville ne sont pas toujours aussi importantes qu'on pourrait le croire. La plupart des habitants préfèrent de toutes petites

RECHERCHE ÆTHERPEDIA

Synthèse par ordre de population des principales villes de la région Sarre-Lorraine-Luxembourg (dernier recensement : 2007)

Villes principales : Sarrebruck et Metz (plus de 150 000 habitants), Luxembourg (80 000).

Villes importantes (30-50 000) : Neunkirchen, Hombourg, Thionville, Völklingen, Saint Ingbert, Sarrelouis, Merzig, Esch-sur-Alzette.

Petites villes (20-30 000) : Saint-Wendel, Montigny-Lès-Metz, Sarreguemines, Forbach, Blieskastel, Dillingen (Sarre), Lebach, Püttlingen, Heusweiler.

ville ou des villages pour s'y cacher, et les corps construisent leurs propres installations où ils en ont besoin. Ils préfèrent de loin avoir le champ magique approprié, le niveau et le type de radiations voulus, et le bon emplacement sur la carte avec accès ou non à des routes, rails, ou rivières.

- Labskaus

- Les villes en elles-mêmes sont le royaume des rats (le modèle « taille berger allemand ») et des insectes (la variété « taille d'une assiette ») et autres... Je ne peux pas vraiment donner de détails, parce que ce n'est vraiment pas le genre d'endroit où l'on va faire du tourisme. Mais il y a plus en ces lieux que les infestations urbaines rampantes habituelles. Il y a des choses dans le noir, qui bougent quand on ne les regarde pas. Les Zentpels sont très, très prudents quand ils entrent dans une ville fantôme.

- Nuit Noire

- Pourquoi tant de villes abandonnées ? Pourquoi ne pas reconstruire et réutiliser ce qui a été laissé par les autres ?

- Nof

- Principalement parce que les locaux ont besoin de faire pousser ou de chasser leur nourriture. C'est sensiblement plus facile de faire ça loin du béton. Par contre, ils réutilisent les fermes, les petits villages, etc. Mais rien de trop gros. Les écorchés, par contre, adooooorent les villes fantômes.

- Nuit Noire

Dans toute la région on trouve de très anciens bâtiments, beaucoup d'entre eux remontant jusqu'au Moyen Âge. Châteaux, églises, forts, et même quelques ruines de l'époque romaine. Les plus imposants qui soient toujours debout sont principalement ceux construits par Vauban : des forteresses dotées d'une géniale architecture de guerre qui ont été utilisées par les armées françaises jusqu'au siècle dernier. Et en plus des vieilles pierres, beaucoup de bâtiments datant de l'après révolution industrielle – la première – sont toujours présents, véritables labyrinthes de fer rouillé, d'acier et de crasse.

ROUTES & VOIES FERRÉES

Quand les évacuations commencèrent après l'accident nucléaire, la plupart des habitants utilisèrent leur voiture. Et les routes de la SOX d'aujourd'hui portent encore les stigmates du chaos de cette époque. Des sections entières d'autoroutes et de nationales sont recouvertes d'épaves de véhicules qui n'ont pas bougé d'un iota depuis soixante ans. Les routes départementales et voies secondaires sont nettement moins encombrées, mais elles ont durement souffert de six décennies sans entretien : même les photos satellites de résolution moyenne montrent clairement que les routes sont globalement imprévisibles à tout déplacement, même avec un 4 × 4. Une bonne moto tout-terrain (si vous pouvez en introduire une) pourrait, peut-être, être utilisée pour rouler mais sans une station d'essence ou électrique, vous n'irez pas bien loin, et vous ferez tellement de bruit que vous serez traqués après à peine quelques kilomètres.

- La plupart de ces épaves ont été pillées de tout ce qui pouvait être utile il y a bien longtemps, y compris l'essence et les pièces détachées. Quelques unes emprisonnent encore les cadavres de ceux qui périrent dans les accidents, demeures inexpressives pour des colonies d'insectes, ou nettoyés de près par les vers.

- Labskaus

À l'ouest, le principal axe de transit était orienté nord-sud (la même orientation que l'axe démographique pré-2008) depuis Nancy (France, juste à l'extérieur du Mur) vers Metz, Thionville, et jusqu'à la ville de Luxembourg. Le second axe principal allait d'ouest en est, commençant à Paris et se propageant tout le long jusqu'à Strasbourg et Francfort-sur-le-Main : c'est l'A4 en territoire français qui devient l'A62 en Allemagne,

ainsi qu'un axe majeur de voies ferrées sur ce même tracé. Le troisième axe principal de transit était d'ouest en est et vers le nord jusqu'au Luxembourg, principalement l'A13 ainsi que des voies ferrées.

- Pour nos collègues qui ne sont pas d'ici, « A » signifie une autoroute (en France) ou un *Autobahn* (en Allemagne). Semblables aux *express highways* d'Amérique du Nord, ce sont généralement des routes 2 fois 3 ou 4 voies séparées en dur au milieu, comprenant deux voies d'urgence sur le côté, avec des échangeurs et sorties vers les petites routes locales.

- Estrophe

À l'exception des voies de transit majeures, les voies ferrées sont une toute autre histoire. Tous les trains furent utilisés pour évacuer la population en 2008, et les voies ne sont donc pas encombrées. Mais en l'absence d'une maintenance constante, elles sont assiégées par la faune et la flore : même si vous pouviez avoir un véhicule capable de les emprunter vous trouveriez des aiguillages bloqués par la rouille, des arbres en travers des voies, et très certainement des sections entières de voies démontées par les locaux. Bien qu'inutiles comme moyen de transport, elles peuvent être bien pratique si vous êtes perdu : n'importe quelle carte historique décente en montrera la position, et vous pourrez les suivre pour retrouver votre chemin. Quelques exceptions existent toutefois, des voies ferrées étant gérées par des corporations pour transporter matériel et personnel ; en particulier quand il s'agit d'entraînements militaires ou de manœuvres type Guerres du Désert, c'est alors plus sûr de les déplacer par rails que de leur donner des droits de transport aérien.

Et bien sûr il y a le maglev (train à sustentation magnétique) corporatiste souterrain construit il y a dix ans. Il suit principalement l'axe ouest-est de l'A4, à travers Metz jusqu'à Sarrebruck et Zweibrücken (Deux-Ponts) en suivant un tracé serpentin qui permet aux principales arcologies de s'y raccorder.

FLORE & FAUNE

La flore de la SOX d'aujourd'hui constitue une nature européenne profonde et sauvage véritable. Malgré ce que certains éco-activistes prétendent, la pollution radioactive de la région n'a eu aucun effet à grande échelle sur la flore. Soixante-deux années d'absence de dépeuplement ont fait des miracles, et de nos jours les terres de la SOX ressemblent à s'y méprendre à une réserve protégée.

- Ouais, bien sûr... Ne parlons pas de l'astral violé par tous les trous, du sol qui déborde de poison irradié, des plantes animales et métahumains indigènes mutés, des endroits utilisés comme zones de test (façon « boum ») corporatistes, ni des décharges chimiques. Bienvenue au pays des merveilles corps les enfants.

- Zamari

Mon *Ætherpedia* me dit que la flore est influencée par la géographie, et c'est certainement le cas ici. On y trouve des plaines argileuses humides au milieu de vallées entre cuestas, couvrant parfois les collines et plateaux de calcaire de hêtres, de chênes pubescents, de frênes, d'érables, et encore bien d'autres types de chênes et d'ormes. Des milliers de petites mares et d'étangs existent dans ces forêts et ces plaines, créant ainsi un environnement humide et plein de vie. La Lorraine est également parsemée de marais et de mares salées, et il y a aussi une zone de pelouse calcaire le long des bords de la Moselle avec un véritable micro-environnement méditerranéen. Toutefois, les marais ouverts et pelouses calcaires étaient entretenus par les activités humaines, de nos jours ils sont moins courants et tendent à être remplacés par de jeunes forêts. La nature sauvage est ici réellement belle, et en apparence tout à fait normale. Différents dangers existent bel et bien, mais ils sont cachés dans les profondeurs.

- De l'herbe, c'est de l'herbe. Qu'est-ce que ça peut nous foutre ?
- Nof

• Comme toujours, il n'y a pas d'informations inutiles. Si tu tombes sur un endroit avec quelque chose qui ne correspond pas à ce qui est décrit ici, genre désert de poussière ou jungle ou n'importe quoi d'autre, tu sauras que quelque chose déconne sérieusement et que tu ferais mieux de vérifier ton dosimètre et tes scanners chimiques.

• UzAv

• Quand on ne sait pas ce que l'on regarde, oui c'est très beau. Puis, « ça » bouge, et « ça » nous mange très probablement, d'après ce que j'entends régulièrement des contrebandiers. Les radiations n'affectent pas que l'espace astral, mais aussi le monde physique vivant. C'est vrai, il n'y a pas d'effet global, mais il y a des exceptions innombrables que ce soit sur la flore ou sur la faune. Des arbres géants aux formes torturées qui croissent à travers d'autres arbres au lieu de pousser vers le ciel, aspirant leur vie et leurs ressources avant de finalement les tuer ou les corrompre à leur tour. Des animaux mutés dans un tel état de douleur frénétique qu'ils attaquent n'importe quoi, à vue, et pas juste à cause de la faim ou pour protéger leur territoire. Tout un nouvel écosystème s'est développé, et il comporte énormément d'activités parasitaires. Des espaces condamnés qui mutent rapidement en quelque chose de nouveau leur permettant de voler leurs ressources à d'autres espèces, brisant parfois la frontière flore-faune. Par exemple, j'ai entendu parler de ces frênes qui font pousser des branches flexibles à l'intérieur d'animaux capturés, leur permettant encore de pas mal se déplacer, drainant leur sang pour se maintenir en vie, et refusant de laisser l'animal mourir.

• Estrophe

La faune elle est aussi variée et dense que la flore. Vous pourrez trouver d'innombrables espèces d'insectes, d'oiseaux, de petits mammifères comme des écureuils, mais aussi des crapauds, lézards, poissons, papillons, etc. L'une des espèces les plus spécifiques à cette région (et l'une des moins connues) est la petite population de lynx descendue des montagnes au sud (la chaîne des Vosges, en-dehors de la SOX), et également beaucoup de chats sauvages dans les forêts éparses, des salamandres (ordinaires, pas les métacréatures) des cigognes noires, des vipères aspics (surtout au sud sur les bords de la Moselle) des mantres religieuses et, bien sûr, le pic noir peut être entendu à travers toute les forêts denses.

En plus de ces espèces historiques, l'on trouve des paranimaux qui étaient à l'intérieur dans une forme dormante quand le niveau de mana s'est élevé et a déclenché leur transformation, mais aussi des espèces qui ont muté dans les zones irradiées locales, et certaines spécifiques à la SOX d'aujourd'hui. Et encore une fois, contrairement aux croyances populaires, certaines espèces pratiquement éteintes sont aujourd'hui totalement régénérées telles le grand tétras local. Et il faut rajouter à cela une liste presque sans fin de créatures mutantes, déformées aussi bien par les radiations que par les distorsions magiques.

MUTATIONS

Posté par : Kôkinsei.

• Kôk est un doc des rues de Hambourg d'origine japonaise. Il a toujours été très intéressé par la SOX et il me devait une faveur. Il a accepté de nous faire un petit topo sur les radiations et les mutations.

• Drackenfelts

Les chromosomes enfermés dans les noyaux cellulaires sont les porteurs des informations génétiques héréditaires. Il arrive souvent que le nombre de chromosomes change ou que le génome qu'ils contiennent se recombine ou se reséquence pendant la multiplication cellulaire. Ces accidents qui relèvent d'un processus naturel sont appelés « mutation ». La plupart du temps, une mutation est négative, c'est à dire qu'elle génère un organisme défectueux par rapport à l'organisme d'origine. De plus, elle est parfois héréditaire.

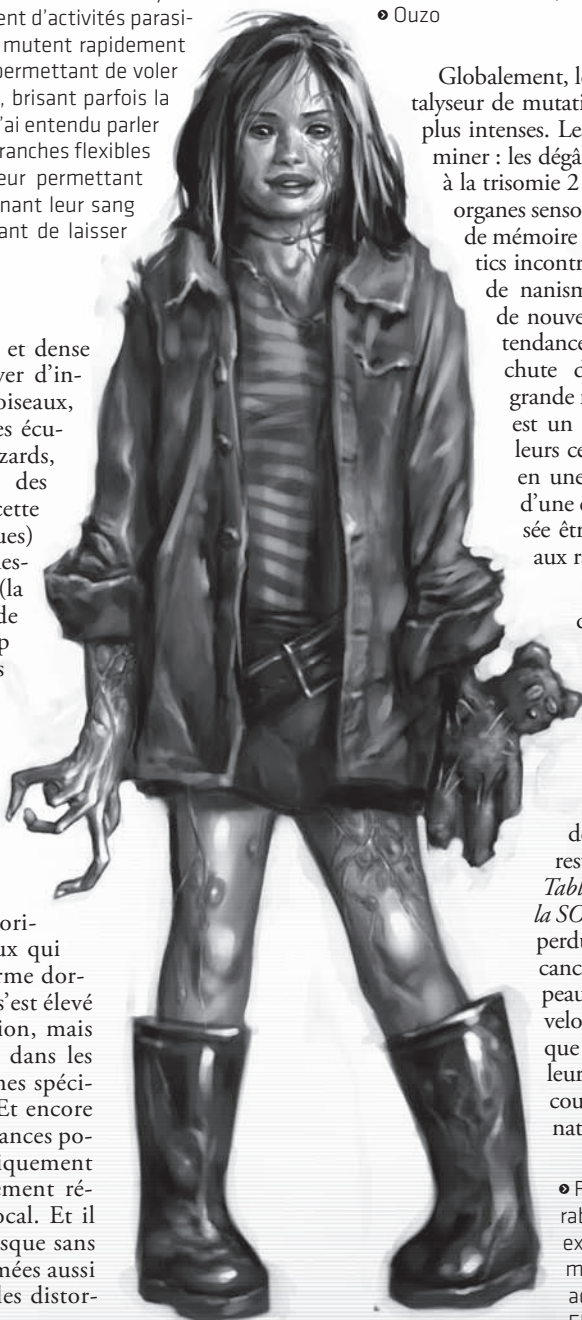
• Conneries. Toute évolution est basée sur des mutations positives, et l'homme a aussi développé des plants de culture améliorés en sélectionnant les mutations positives spontanées qui l'intéressaient.

• Ouzo

Globalement, les radiations agissent comme un catalyseur de mutations : elles deviennent plus rapides, plus intenses. Les conséquences sont faciles à déterminer : les dégâts causés aux chromosomes mènent à la trisomie 21, à des difformités et désordres des organes sensoriels ou du cerveau, à des problèmes de mémoire ou des centres moteurs (tels que des tics incontrôlables). Les membres sont atteints de nanisme ou de gigantisme, développent de nouvelles articulations (qui ont toutefois tendance à être utilisables). L'alopécie – la chute des cheveux et des poils – d'une grande majorité des habitants de la SOX en est un exemple frappant : la mutation de leurs cellules de peau a transformé celle-ci en une peau très épaisse, proche du cuir, d'une couleur brune profonde qui est censée être considérablement moins sensible aux radiations que la peau ordinaire.

Certaines mutations sont d'ailleurs des adaptations de l'espèce à un environnement irradié. Mais la majorité d'entre elles mènent en fait à des difformités inutilisables par l'organisme et en pratique, souvent nuisibles. C'est d'ailleurs aussi valable pour les animaux. Alors qu'ils consomment des denrées irradiées, ils ne peuvent rester que dans des zones 3 à 5 (voir la *Table des Zones et doses de radiations dans la SOX*, p. 60). Beaucoup d'entre eux ont perdu leur fourrure, et ont développé des cancers et tumeurs à la surface de leur peau glabre. Et tandis que certains se développent pour au final être plus gros que la moyenne, d'autres espèces virent leur taille réduire mais devinrent beaucoup plus agressives : une adaptation naturelle à un environnement hostile.

• Fourmis, cafards, sauterelles, scarabées ou encore poux : quelques exemples de ces espèces qui ont augmenté en taille et se sont très bien adaptées à ce nouvel environnement. Elles sont particulièrement communes



dans les anciennes zones urbaines, qu'elles colonisent : plus menaçantes, elles deviennent franchement dangereuses quand elles chassent en quête de nourriture. Être témoin d'une bataille entre une meute de radrats et une horde de fourmis mutées au milieu des ruines de Metz, ça vous retourne l'estomac...

• UzAv

• Plus surprenant, la progéniture des animaux domestiques des anciens habitants est retournée à l'état sauvage, bestial. Bien que la plupart sont morts après le départ de leurs maîtres, les groupes restants de chiens ou chats sauvages, troupeaux de chevaux ou de vaches, plus ou moins mutés, peuvent être menaçants. La plupart vous éviteront, mais restez en permanence sur vos gardes : après des siècles de domestication ces animaux cherchent la présence humaine, mais quelque chose les transforme en bêtes sauvages assoiffées de sang quand ils trouvent enfin un métahumain.

• Revoluzzer

Certaines plantes ont également pu pousser sans retenue dans la SOX. Il est probable que dans certaines de ces plantes, le gène qui contrôle la croissance s'est détérioré au cours du temps. Pas mal de végétaux s'étendent *très* rapidement, avec des racines bien plus profondes, s'enroulant avec une force étonnante autour de tout ce qui se trouve sur leur chemin. Plus effrayantes encore sont les zones de plusieurs milliers de mètres carrés de forêt complètement morte, où du lierre et autres plantes grimpantes ont étranglé les arbres qu'ils recouvrent totalement. Certains de ces végétaux peuvent croître jusqu'à trente centimètres par jour. La graminée géante, en particulier, que l'on trouve partout dans la SOX, peut non seulement pousser jusqu'à cinq mètres de hauteur, mais est également très toxique : toucher les bourgeons blancs ou les tiges tachetées de rouge brûle gravement l'épiderme, et peut même parfois corroder les matériaux inorganiques. Les traversées de forêts de *gramen ingentis* doivent être évitées à tout prix.

• J'ai travaillé l'été dernier pour une équipe hispanophone de recherche, à la lisière de Forbach, juste sur la frontière entre la France et l'Allemagne. Ils avaient des trucs à tester sur place, pour ensuite les utiliser sur les forêts de Caracas et de Galice. On a nettoyé toute la zone aux défoliants lourds et au napalm. J'ai jamais autant pris mon pied dans la SOX, sauf qu'après une semaine de tests et d'études, des esprits toxiques sont venus voir de quoi il retournait, et on a dû plier bagages et déménager au sud, *fissa*, à Sarreguemines. On a laissé des trucs derrière nous, et j'envisage de monter une opé de récupération, pour ensuite revendre le matos aux radeux. Si quelqu'un est intéressé, laissez un message à Appoline à Nancy, et j'y vous contacterai.

• Franc-Tireur

• Les histoires de personnes ou d'animaux, prisonniers d'arbustes et de branchages, qui seraient étranglés par les plantes sont toutefois peu vraisemblables. Les plantes dans la SOX sont peut-être plus grandes et plus agressives, mais elles restent des plantes. Par contre, elles posent un autre danger bien plus réel : elles ont pu être couvertes d'une fine couche de poussières radioactives, portées par le vent hors des Zones 0, et il peut être dangereux de les toucher, ou même juste de les renifler de trop près.

• Bruine

Enfin, il y a un facteur qui joue un rôle majeur dans les mutations, bien que largement ignoré par les différentes recherches scientifiques : la magie. L'interaction entre l'environnement irradié et le plan astral est clairement visible. De même que l'influence du plan astral sur les métahumains, les animaux et les plantes. Beaucoup de créatures de la SOX ne seraient pas viables d'après les standards d'avant l'Éveil. Chair et organes cancéreux, tissus cellulaires mutés, des ulcères en veux-tu en voilà. Et pourtant ces aberrations sont bien vivantes, et même capables de reproduction.

Certaines formes de vie sont exclusives à la SOX, et reliées à son espace astral et ses champs magiques d'une manière encore indéterminée.

CHEMINS TORTUEUX, ROYAUMES TORTURÉS : LA MAGIE DANS LA SOX

Posté par : Winterhawk.

*L'inferral ouragan, qui jamais ne s'arrête,
Emporte les esprits dans sa course rapide,
Et, les roulant, les froissant, les meurtrit.
Lorsqu'ils arrivent au bord escarpé,
Là les cris, et les gémissements, et les hurlements ;
Là ils blasphèment la puissance divine.*

– Dante Alighieri, *La Divine Comédie, l'Enfer, chant V*

Il y a des endroits sur Terre que tout Éveillé redoute. Le Voile de Tír na nÓg peut être mystérieux, les esprits d'Harparanda peuvent être hostiles, mais même les magiciens les plus expérimentés tremblent à la mention de la SOX. C'est une région à l'espace astral torturé, déformé, une terre d'esprits sauvages incontrôlés et d'effets magiques imprévisibles, une terre où des pluies de sang tombent sur des ruines désertées, où mana et radiations se mélangent pour devenir un tout encore plus dangereux, et où des sectes toxiques exécutent une sinistre danse.

Mais commençons par les phénomènes les plus importants, qui donnent à la SOX sa saveur si particulière : les vides et les distorsions mana. Bien que les premiers soient presque uniques au monde (le seul autre endroit connu pour ce phénomène est l'Aztlan), les secondes sont des îlots saturés d'émotions remplis de mana déformé par la peur et le désespoir.

DES DÉCHIRURES DANS LA RÉALITÉ

Les phénomènes les plus bizarres, couvrant environ 1 % de la région de la SOX, sont les vides, aussi connus sous le nom de *lacunae* (mot latin signifiant fossés ou marais, et popularisé par les mages hermétiques et les scientifiques).

• Les vides ont beaucoup de noms différents ici. Nous Français les appelons généralement *gouffres*, les Allemands *Kaulen* (en Sarre, le mot pour « trou ») ou *Nullzonen*. Chez les écorchés, *Zips* est souvent utilisé. Mais ce ne sont que les plus courants, il y en a d'autres.

• Nuit Noire

Ces *lacunae* sont peu détaillées, parce qu'aucun magicien n'a réussi à s'approcher assez près de ces phénomènes tout en restant en vie. Ceux qui ont essayé ont été retrouvés morts ou fous, et les scientifiques se contentent donc de les observer à bonne distance et d'étudier leurs interactions avec le monde physique. Elles semblent bien être des trous dans l'espace astral où aucun mana n'existe et où aucun effet magique ne peut durer ; elles sont donc assez similaires aux *foveae* aztlanes. Pendant longtemps d'ailleurs, ces vides étaient confondus avec les distorsions mana, du fait de la similitude de leurs terribles effets.

• J'en ai vu une, une fois, distante de plusieurs kilomètres, et j'en ai encore la chair de poule rien que d'y penser. C'était comme regarder au fond d'un abysse, comme regarder un trou noir sans fond qui essaie de vous attirer en son sein. L'espace astral se gauschait à ses extrémités, et de minces fils de lumière se sont séparés de mon corps astral. Imaginez la sensation que vous avez dans un vol semibalistique au moment où il amorce son atterrissage, doublé d'un désir de mort ultra intense. Brrrr...

• Ethernaut

Des observations ont montré que Cattenom est entouré de la plus grande *lacuna* stationnaire. Les autres sont plus petites, et ont été probablement causées par des radiations massives postérieures (comme les essais nucléaires ou la détonation électromagnétique de 64) et ne sont pas fixes, errant plutôt dans la région. La théorie actuelle est que le territoire autour de la centrale de Cattenom était pratiquement mort après l'accident

BIENVENUE DANS LES TERRES PERDUES...

nucléaire et que tout ce qui n'avait pas réussi à fuir était mort. Et donc quand l'Éveil se produisit, il n'y avait aucune vie pour alimenter l'existence d'un espace astral à cet endroit (un peu comme dans l'espace en fait).

ZONES DE DISTORSION

L'inverse des zones mortes peut être trouvé dans les anciennes villes de la SOX d'aujourd'hui. Là, l'hystérie collective, la panique et le désespoir qui avaient fait suite à l'accident de Cattenom ont créé une empreinte astrale, qui a mené au développement de distorsions mana qui sont tout aussi dangereuses que les *lacunae*.

LA RADIATION ET SES DANGERS

Posté par : Kôkinsei.

Voici l'extrait d'un cours qu'un certain Renzo Milanori donna à l'université de Bayreuth (EAA) avant le Crash 2.0. Je l'ai croisé une fois depuis, et il connaît son affaire.

Tout d'abord, quelques mots sur tous ces fascinants effets que la contamination radioactive provoque sur votre corps. Les effets des radiations ionisantes sur la matière vivante et inorganique sont basés sur l'interaction entre radiations et matière. Il y a une agitation et une ionisation des atomes et molécules, ces briques qui forment votre corps. Quand cela se produit, les structures et composés moléculaires formant les cellules vivantes s'écroulent, et ne peuvent bien sûr plus

fonctionner. Une chaîne de réactions chimiques et biologiques s'en suit, alors que l'organisme travaille d'arrache pied pour réparer les dégâts. Ces fragments peuvent devenir des « radicaux libres », qui peuvent ensuite se recombinaison pour former de nouveaux composés potentiellement toxiques. Ainsi, en plus des dégâts primaires causés par l'irradiation qui tue les cellules, un second effet (cancéreux) entre en jeu. Et parce que l'irradiation stoppe la division cellulaire indispensable à toute vie, la production du sang ou des cellules reproductrices, la région gastro-intestinale et les cellules sensorielles sont particulièrement vulnérables à ces dégâts.

Les effets exacts de l'irradiation dépendent de nombreux facteurs : type et puissance des radiations, distance et durée d'exposition. Cela n'a aucune importance de savoir si vous êtes exposé par ingestion, contact épidermique, inhalation ou encore simplement en étant proche de l'émission – les dommages sont les mêmes. La quantité de radiation absorbée par un corps est mesurée en unité de Sievert (ou Sv). Quand on calcule une dose reçue, la différence entre les radiations α , β et γ ainsi que la vulnérabilité du tissu exposé sont prises en compte. Qu'est-ce que cela veut dire en pratique pour quelqu'un qui entre dans une zone irradiée ? Et bien, s'il s'expose aux radiations sans protection appropriée, tout ce qui a été précédemment décrit se produira dans son corps, à court ou à long terme. Le degré exact des dommages dépendra du niveau et du type de radiations, de la durée d'exposition, de l'état de santé d'origine de l'organisme, etc. En bref, la quantité de Sieverts qu'il aura reçue.

J'ai joint un résumé des degrés d'expositions auxquels on peut être confronté dans la SOX, et des effets à long terme correspondants.

EFFETS DE L'IRRADIATION

Dose reçue	Mortalité *	Symptômes
0,1 Sv	–	Maux de tête, risques accrus d'infection, possibilité de désorientation
1–2 Sv	10 % / 30 j	Syndrome d'irradiation I <i>Phase initiale</i> , après 1 à 6 heures : malaises, nausées. <i>Durée</i> : 1–2 jours. <i>Récupération</i> : la semaine suivante. <i>Conséquences</i> : malaises, fatigue, risques accrus d'infection, perte de cheveux, stérilité, diarrhée, saignements incontrôlés de la bouche, sous la peau et des reins. <i>Convalescence</i> : 3 à 6 mois de traitements médicaux.
2–6 Sv	60 % / 30 j	Syndrome d'irradiation II <i>Phase initiale</i> : premiers symptômes après 30 à 120 minutes. <i>Durée</i> : 2 jours. <i>Récupération</i> : les 7 à 14 jours suivants. <i>Conséquences</i> : comme pour le type I, mais plus prononcées. <i>Convalescence</i> : environ 1 an de traitements médicaux. Décès possible à cause d'infections ou d'hémorragie internes. Risque de défaillance du bioware, et de SDA (syndrome de déficience d'aura).
6–11 Sv	80 % / 14 j	Syndrome d'irradiation aiguë I <i>Phase initiale</i> : premiers symptômes après 15 à 30 minutes. <i>Durée</i> : 2 jours. <i>Récupération</i> : 5 à 10 jours. <i>Conséquences</i> : la moelle osseuse et le tissu intestinal sont presque complètement détruits, diarrhées aiguës, hémorragies internes, déshydratation, décès fréquent suites aux infections ou aux hémorragies, dysfonctionnements du bioware, dégâts avancés sur le cyberware à contrôle neural direct, grande probabilité de SDA. <i>Convalescence</i> : possible uniquement avec les meilleurs soins existants. <i>Durée</i> : plusieurs années, avec de possibles effets chroniques subséquents (SDA généralement permanent).
11–50 Sv	100 % / 7 j	Syndrome d'irradiation aiguë II <i>Phase initiale</i> : 5 à 10 minutes. Vomissements instantanés dus à l'activation directe de récepteurs chimiques dans le cerveau. Faiblesse générale aiguë. <i>Récupération</i> : 1 à 4 jour (la « phase mort-vivant »). <i>Conséquences</i> : nécrose cellulaire rapide du système gastro-intestinal, diarrhées, chute de la concentration ionique (déshydratation cellulaire). Coma et décès, avec fièvre et arrêt d'organes. <i>Convalescence</i> : impossible, sauf soulagement de la douleur.
> 50 Sv	100 % / immédiat	Syndrome d'irradiation aiguë III Vertiges immédiats, coma en quelques secondes ou minutes. Extinction rapide du système nerveux, entraînant la mort.

* **Mortalité** : pourcentage de morts sur la période de temps indiquée en jours ; sans traitement médical.

...ARRÊTE, C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT...

Je jetai un coup d'œil à Gabriel, qui tentait de balayer la poussière couvrant ses vêtements. Sale merde. Je n'avais pas l'air beaucoup plus présentable, mais j'avais renoncé à arranger mon apparence. Nous avions marché, escaladé et rampé pendant des heures dans des galeries sombres et humides, en nous écorchant la peau alors que nous embarquions la moitié de la colline avec nous. Au moins maintenant nous étions dehors, contemplant la désolation de l'intérieur de la SOX. « Relax, et avance. Ta prochaine douche est pas pour de suite, de toutes manières. Il faut y aller. »

« C'est la merde, » dit-il, anticipant mes pensées. « Depuis le début, je vous dis qu'on aurait dû engager des Charognards pour nous faire entrer. »

La terre se mit à vibrer, comme en réponse. Gaby et moi échangeâmes un regard avant de nous jeter à couvert alors qu'un t-bird passait en rase-mottes, rugissant dans une vague d'air chaud. L'appareil était sur le point de franchir le Mur, que nous venions de contourner en empruntant les vieux puits de mine.

Un éclair scintilla sur le mur. Impossible de dire ce que c'était, mais les moteurs du t-bird se mirent à produire un grincement strident alors que le pilote tentait un virage serré. J'attrapai mes jumelles juste à temps pour voir le t-bird, couleur camouflage, enchaîner les manœuvres en se rapprochant du mur, un missile obstinément collé au cul.

Je croisai les doigts pour le pilote, espérant un instant que le missile abandonnerait sa poursuite en atteignant les abords du Mur, mais il frappa le t-bird cinq cents bons mètres avant l'enceinte de béton armé, dévastant tout l'arrière de l'appareil.

Le t-bird s'écrasa au sol comme un galet à la surface de l'eau, rebondissant deux fois, sans se retourner. La carcasse fumante s'immobilisa à quelques dizaines de mètres du Mur. Après plusieurs secondes de silence, une forme humaine émergea de la coque en titubant. Gabriel me montra du doigt un engin monté sur rails qui se mouvait le long du Mur. Les mitrailleuses du drone firent feu, pulvérisant le survivant. Le son des rafales automatiques parvint à nos oreilles à peine un instant plus tard.

Un autre survivant tentait à présent de fuir l'épave. Il se dégagea des débris, et se mit à courir dans notre direction.

« Faut y aller », murmura Gabriel à mon oreille. Une jeep blindée fit son apparition, sortie de l'une des tours de garde se dressant le long du Mur. Les sirènes s'étaient mises à hurler, et le bruit caractéristique d'un hélicoptère était audible dans le lointain.

Des ordres amplifiés par haut-parleur retentirent en provenance de la jeep. Leur nature exacte importait peu. J'essuyai la terre séchée sur mon visage. « Bonne vieille boue... »

• Les gens qui interviennent ici vous diront tout ce qu'il faut savoir pour entrer et sortir. Nuit Noire est membre des Charognards, des contrebandiers français qui connaissent la SOX comme leur poche. Tosch, lui, est un merco du MET2000 qui a quelques problèmes de jeu et a accepté de nous lâcher quelques infos en échange d'un coup de main pour « liquider » ses dettes (et son créancier). Quant à UzAv, il a visiblement des comptes personnels à régler avec une certaine dame, pour faire ce qu'il fait en nous livrant ses données. Comme toujours, vérifiez toutes vos infos et ne prenez rien pour argent comptant.

• Drackenfelts

DES DEUX CÔTÉS DU MUR

Posté par : Nuit Noire.

DE L'EXTÉRIEUR

Connaître l'intérieur du mur est sans doute essentiel pour quelqu'un qui travaille ici, mais l'extérieur vaut aussi le coup d'œil. L'abcès de l'Europe fait dans l'ensemble l'objet d'une surveillance attentive. Certains des habitants ne pouvaient tout simplement pas quitter leur maison, d'autres ont des affaires à mener dans et autour de la SOX, et certains choisissent même d'y rester, occupant des bastions en lisière de ces terres perdues. Les rumeurs sur une possible extension du territoire de la SOX ne se sont jamais complètement tues, et certains des gens du cru ont développé une étonnante relation d'amour-haine envers leur territoire.

- C'est complètement con, mais certains pensent vraiment qu'ils pourraient arrêter les radiations si elles s'approchaient trop de leur maison. Autant se battre contre des moulins, mais heureusement pour eux, les radiations n'ont jamais vraiment atteint les limites de la zone.
- Ecotope

NANCY

La plupart des réfugiés ayant fui la partie française de la SOX atterrirent plus au sud, dans l'ancienne capitale lorraine. Contrairement aux autres petites villes de la région, qui furent submergées par les réfugiés et se désintégrèrent sous cette marée humaine, les autorités s'assurèrent à Nancy que les réfugiés resteraient à l'écart de cette ville cossue, de ses fameuses places et de sa grandiose architecture. Plusieurs agglomérations satellites virent donc le jour sans être incorporées au centre urbain. Plusieurs ghettos se formèrent en périphérie de la ville, largement oubliés par les autorités et livrés à la loi des gangs et des grandes familles.

- Les ghettos ne sont pas si terribles, tant que vous correspondez à l'ethnie dominante de tel ou tel quartier. Vous pouvez même espérer recevoir de l'aide si vous prévoyez un trip dans la SOX. Autrement, laissez tomber Nancy.
- Goat Foot
- Si vous cherchez des gros-bras à embaucher pour monter une expé dans la SOX, vous y trouverez peut-être des volontaires. Certains sont prêts à tout pour toucher le gros lot et se casser pour de bon des bidonvilles. La vieille église du Cours Léopold, dans le centre-ville de Nancy, appartient désormais à Arnaud Del Toro, qui règne sur le crime de la ville : il connaît tout le monde entre la Place Stalingrad (où se trouve la mairie) et les pires barrens de Pompey, et il peut probablement vous arranger tout ce que vous voulez pour entrer dans la SOX, tant que vous avez de quoi aligner les ronds.
- Labané

LES MINES DE SARRE-LORRAINE-LUXEMBOURG

La région de Sarre-Lorraine-Luxembourg (SOX) est une ancienne zone minière, avec une activité remontant à deux siècles avant Jésus-Christ qui a débuté par l'exploitation du cuivre, qui se poursuivit jusqu'au milieu du XX^e siècle, avec les mines de Nohfelden et Fischbach. C'est autour du XVIII^e siècle que se développe l'exploitation du charbon, jusqu'au XX^e siècle et au déclin. Suivant grossièrement les limites de la SOX, la région minière s'étend de Pétange en direction de Sarrebruck et du nord de la France, jusqu'à Bexbach et encore plus à l'est. L'exploitation du schiste commence près de la Moselle dans la chaîne de Hunsrück le long d'une ligne Sarrebourg-Thomm-Bernkastel-Kues-Trarbach-Macken. Il existe même des mines plus étonnantes, comme la mine de sel de Château-Salins.

DÉPÊCHE DEMEKO 27/10/2070 - 01:12

La violation de l'espace restreint de la SOX par deux appareils à propulsion vectorielle a été empêchée une nouvelle fois lundi, d'après des responsables du Conseil administratif de la SOX.

« Les nouveaux missiles sol-air RF350 ont prouvé leur efficacité dans le traitement de ce type d'opération terroriste », a déclaré lors d'une conférence le président du Conseil et représentant de Ruhrmetall Karl Jomsen.

Les véhicules volaient en rase-mottes à très grande vitesse, et les senseurs des missiles ont fonctionné impeccablement. L'enquête préliminaire indique que les intrus étaient sans doute des contrebandiers membres du groupuscule des Geistratten.

Message Urgent...

LES BRIQUES DU MUR

Posté par : Totsch.

En général, on commence ce genre de présentation par dire « bienvenue ». Mais vous n'êtes pas bienvenu dans la SOX. Les patrouilles, les écorchés et les autres horreurs qui traînent dans la Zone ne vous veulent rien de bon. Et si vous voulez vraiment rentrer, un mur de 5 mètres de haut, 3 d'épaisseur, et couronné de monofilament se dresse entre vous et la SOX. Cela suffit à tenir les amateurs à l'écart, mais comme il y a aussi des pros, les corpos ont peaufiné le dispositif. Un réseau de senseurs couvre l'ensemble du périmètre, mais heureusement pour vous la moitié d'entre eux sont encore en phase expérimentale – autrement pas une mouche ne passerait.

En admettant que vous trouviez un point sans couverture pour traverser, deux types de patrouilles vous attendent à l'intérieur : des drones Ares et Ruhrmetall montés sur rails à un mètre du sommet du mur, et des soldats du MET réputés pour leur gâchette facile. Des tours sont aussi édifiées le long du mur tous les quelques kilomètres, servant de base aux drones et aux patrouilles. Elles sont équipées de lance-missiles automatisés capables d'atteindre des cibles aériennes et terrestres.

Alors la question est : comment passer de l'autre côté, hein ? Eh bien comme pour tous les murs, vous avez trois moyens de tracer votre chemin : passer par dessus, par-dessous... ou à travers.

Au-dessus du mur

Un t-bird ou un hovercraft sont généralement la meilleure solution, mais la plupart d'entre vous n'ont pas ça dans leur garage, vu le prix. Vous pouvez compter sur les services des Geistratten, basés dans les États Allemands Alliés et qui traversent régulièrement la frontière, moyennant une certaine somme.

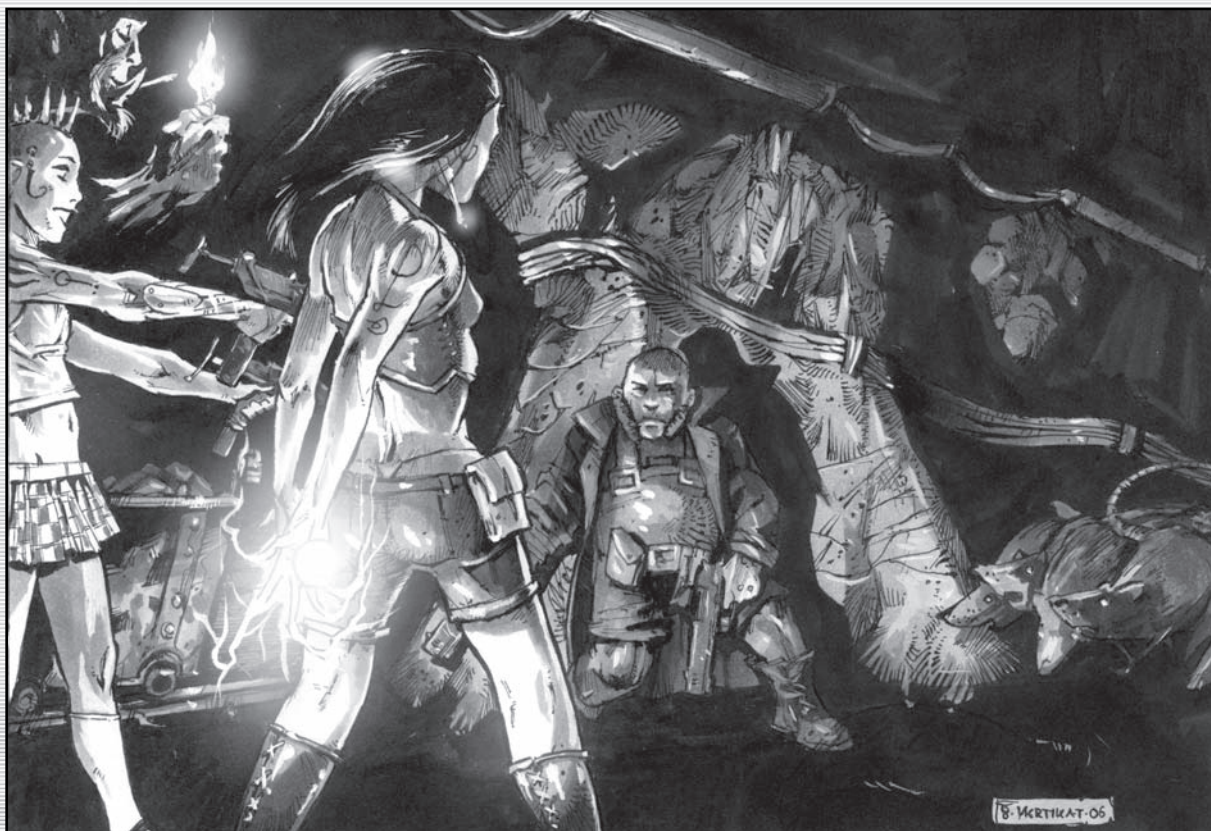
- Les Geistratten ont perdu plusieurs t-birds dernièrement... ils restent relativement sûrs, mais les prix ont grimpé.
- Pirapit
- Ce qui fait que vous pouvez compter sur les Charognards qui opèrent du côté français. Nos prix sont imbattables et nous avons des départs depuis Strasbourg, Nancy et Lille.
- Nuit Noire

Vous pouvez aussi tenter d'escalader le mur, c'est gratuit. Tout ce qu'il vous faut c'est une échelle ou du matériel d'escalade, et de quoi couper le monofilament. Vous aurez intérêt à faire un peu de repérage pour vous assurer que les drones et les patrouilles ne sont pas dans les parages, mais n'oubliez pas que vous pourrez transbahuter une tonne de matos, parce que vous devrez sortir de la zone de sécurité

Message Urgent...

ARRÊTE, C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT...

Message Urgent...



TRANSMISSION.....

(une bande de territoire de 50 mètres de large) avant d'être détectés. Les magos vous diront qu'ils vous feront léviter un éléphant si vous le voulez, mais méfiez-vous quand même : l'astral est bien salopé dans le coin, et pratiquer la magie peut se révéler dangereux. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle les corpos aiment à s'installer ici : la terre leur fournit leur meilleure défense naturelle, et les esprits toxiques font le reste.

Une dernière solution consiste à vous faire parachuter d'un appareil en haute altitude et à ouvrir votre voile au dernier moment pour ne pas vous faire repérer. C'est possible parce que le trafic aérien commercial existe à haute altitude, et que la plupart des batteries de missiles anti-aériens ont une portée limitée de 8 kilomètres. Cette solution, coûteuse en générale, vous permet néanmoins de choisir librement votre zone d'atterrissage, et a pour avantage de vous permettre d'éviter la plupart des défenses. Là aussi cependant, difficile d'emporter beaucoup de matériel, et mieux vaut pour vous que vous connaissiez un peu la région pour ne pas vous retrouver au mauvais endroit. Et pour finir, évidemment, cette solution ne fonctionne pas dans l'autre sens...

À travers le mur

Oubliez tout projet de percer un trou. Ce mur résisterait à tout. Si vous voulez traverser, c'est en passant par les trous qui existent *déjà*. Il existe sept accès routiers à la SOX, trois du côté allemand (au nord de Trèves, près de Kusel et près de Zweibrücken), trois du côté français (près de Sarre-Union, de Mousson et d'Arlon), et un au nord de l'ancien territoire du Luxembourg près de Vielsalm. Ils sont ouverts vingt-quatre heures sur vingt-quatre, sauf lors des bouclages, et sont gérés par le Bataillon frontalier. Ajoutez à ça un réseau de senseurs et une tour : oubliez toute entrée en force, seuls les **bons papiers** vous permettront de rentrer. Demandez éventuellement à votre Johnson, il aura peut-être les moyens de vous obtenir ça.

- Certains des gardes sont corruptibles, mais cela coûte cher. Il vous faut payer toute une escouade, qui touche généralement déjà une prime de risque du fait de leur service dans la SOX. Difficile également d'entrer en contact avec ces types-là. Mais si vous y parvenez, vous êtes peinarde.

- Dagon

Il existe d'autres accès : les chemins de fer et les canaux. Les chemins de fer sont peu utilisés mais sont généralement entretenus parce qu'ils sont nécessaires pour faire transiter certains chargements lourds. Impossible naturellement de simplement les suivre à pied : les accès sont bouclés par de grands portails équipés de senseurs, et souvent patrouillés par des drones. Mais un bon hacker peut sans doute en tirer quelque chose, ce qui en fait une cible intéressante.

Emprunter les canaux et les rivières est plus compliqué. Les corpos se servent de la Moselle et de la Sarre, mais la plupart des marchandises qui rentrent sont chargées sur des barges directement derrière le mur. Mieux vaut donc rester sous l'eau et suivre les bateaux. La combinaison de protection antiradiations et de l'oxygène en suffisance sont absolument indispensables.

Message privé.....

De : Broch

Sujet : Bons papiers

Vous cherchez des faux permis, des ordres de mission du MET, des passes d'accès pour certains check-points et des autorisations de la Cour corporatiste ? Retrouvez-moi à Virton après m'avoir contacté par l'intermédiaire d'un membre qui puisse se porter caution pour vous.

ARRÊTÉ. C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT...

FRANZ FLIEDNER

Surnom : Gruwwel.

Métatype : ork.

Fonction : guide.

Localisation : Kaiserslautern.

Contact : Zur Eiche, Kaiserslautern-Erl.

Description : le grand-père de Gruwwel était un mineur, l'un des derniers encore en activité en Allemagne quand Cattenom sauta. Il perdit tout à cette occasion, notamment son job, mais se reconvertit bientôt en guide pour toutes sortes de personnes qui cherchaient à sortir de la SOX ou à y retourner, parce qu'ils y avaient laissé quelque chose ou ne pouvaient se résoudre à abandonner leur maison. Gruwwel a guidé trois générations de voyageurs. La clientèle a changé avec le temps, mais les chemins restent les mêmes.

Rumeurs : Gruwwel aurait tué et dépouillé certains de ses clients. Mais peut-être ne s'agit-il que d'une rumeur volontairement répandue par tous ceux qui sont mécontents qu'il ne leur lâche pas un pourcentage des bénéfices de sa petite entreprise.

- Entrer dans la SOX nous a pris du temps et n'a pas été donné, mais finalement un type nous a loué un conteneur sur une péniche, tout en graissant la patte de la bonne personne : les contrôles menés par les frontaliers ont été bâclés, et nous avons pu quitter le port fluvial de Sarre-Union sans problème. Nous aurions pu repartir par le même chemin, mais nous aurions dû poireauter une semaine pour le trajet retour, et passer quarante-huit heures dans le noir d'un conteneur.
- Squalie

Les petites rivières comme la Kyll ou l'Aisne se prêtent moins à la plongée : il n'y passe pas de trafic fluvial, et le mur court à travers leur lit, des grilles blindées bloquant le passage et prévenant toute tentative d'infiltration.

- Il paraît même que ces grilles sont doublées de monofilament. La bonne blague.
- Brig

Sous le mur

Les avantages de la voie souterraine sont évidents : pas de senseurs, pas de monofilament, pas de missiles, pas de patrouilles. Naturellement, peu de personnes sont prêtes à creuser des centaines de mètres de galeries. Mais rassurez-vous, ce n'est pas nécessaire, quelqu'un l'a déjà fait pour vous : la région est une ancienne zone minière, dont les Romains exploitaient déjà le cuivre il y a deux mille ans de cela. Plus récemment la région était exploitée surtout pour son charbon, mais il existe tellement de galeries et de puits condamnés que vous avez toutes les chances de vous perdre corps et âme dans ce dédale.

Même si vous trouvez un vieux plan de mine, assurez-vous de connaître le nombre de puits (il peut y en avoir 5 ou 6 par site) et ceux qui sont utilisables. Certains ont été complètement bouchés et condamnés, ou souvent simplement inondés. Évitez également de vous tromper de galerie et d'atterrir dans un cul-

de-sac, vous ne voulez pas vous retrouver piéger dans un tunnel qui s'effondre après 60 ans de bons et loyaux services.

Bref, pensez à engager un guide qui connaît le coin. Ça peut également vous aider à éviter les bestioles qui infestent certains tunnels : vous y trouverez en général des rats du diable, des troglodytes, des dzoo-noo-quas, des vers de roche, voire des goules.

LA FORCE D'INTERVENTION EN SOX

Posté par : UzAv.

LA GARDE DE LA ZONE

Au-delà du Conseil administratif et des fêlés du coin, une autre force ne doit pas être négligée : le MET2000, qui maintient une force militaire considérable sur place. En tant que première compagnie de mercenaires au monde, le MET est impliqué dans plusieurs conflits de

faible et de moyenne intensité sur tout le globe, sans parler des Guerres du Désert. L'une des raisons pour lesquelles cette corpo européenne a connu une croissance aussi fulgurante est l'attitude de laissez-faire qu'a affichée l'Allemagne, d'où est originaire la corpo, et les nombreux contrats qu'ils ont accepté de signer avec le MET peu après leur création. Et en échange des services rendus, le MET a hérité de la SOX.



L'ordre de mission

La charte originale liant le MET2000 et les États Allemands Alliés stipule que le MET2000 doit maintenir la moitié de ses forces au service des intérêts nationaux allemands. Aujourd'hui encore, la Garde de la zone reste la plus importante mission dans laquelle sont impliquées des troupes du MET. Jusque dans les années 50, la sécurité était assurée par une force d'intervention composée de diverses troupes corporatistes et d'officiers des armées française et allemande, un véritable cauchemar bureaucratique. Le MET, déjà déployé et disposant des troupes et des équipements adéquats, reçut la charge exclusive de la protection du territoire et des frontières de la SOX ; l'essentiel de leur effectif stationné en Allemagne hérita de cette mission.

- La vérité est que la SOX commençait à ressembler un peu trop au jardin secret d'un certain grand lézard, occupé par des troupes de Saeder-Krupp – une situation remontant à l'époque où Bouygues, filiale française de BMW spécialisée dans la construction, avait édifié le Mur peu après la catastrophe de Cattenom. Tout le monde s'attendait à ce que l'arrivée du MET2000 déclenche une véritable guerre clandestine, mais rien de tel ne se produisit, et les forces de SK furent redéployées à l'extérieur de la zone sans l'ombre d'une tension. Aujourd'hui encore les vieux officiers en grincent des dents, et donneraient leurs médailles pour savoir comment le transfert a pu être aussi simple.

• Artaud

COMPOSITION DE LA GARDE DE LA ZONE

Type d'unité

1^{ère} brigade du MET2000
4 bataillons
16 compagnies de 170 hommes
Pelotons

Commandement

Major-général Thomas « Bulldog » Immig
2 lieutenants-colonels et 2 colonels
16 capitaines
Lieutenants

Organisation

La Garde de la zone est responsable devant les représentants du Conseil administratif en matière opérationnelle, et devant l'état-major du MET2000 sur toutes les questions internes. Les domaines non opérationnels comme les budgets, les contentieux ou l'intendance sont gérés directement par une commission conjointe du Conseil administratif et du MET2000.

- Je vais me permettre de reprendre les mots de ce vieux Captain Chaos : les shadowrunners ne s'en prennent pas aux militaires. Je sais que les lance-roquettes et les boules mana font un carton sur les gardes corpos, mais vous ne survivrez pas pour raconter que vous avez engagé un peloton tout entier. Nous avons perdu assez de monde sur l'Helix comme ça l'année dernière. Soyez discrets, soyez organisés, soyez rusés, mais n'engagez pas le combat avec la Garde de la zone.
- Drackenfelts

- Immig est un vieux croûton qui refuse de prendre sa retraite (cela fait 7 ans qu'il dirige la 1^{ère} brigade). Il aurait dû se faire jeter plusieurs fois après les conneries qu'il a faites dans le Gobi, au Kenya et au Pérou, mais sa famille a trop de relations dans les mondes corporatiste et politique en Allemagne pour qu'il en prenne vraiment pour son grade. Alors le gouvernement de Hanovre a insisté pour qu'il atterrisse ici ; c'est un placard et il le sait, mais pas moyen de lui faire raccrocher l'uniforme. Quand il ne flirte pas avec le goulot, il aboie des ordres comme le sergent instructeur qu'il n'a jamais été.

- UzAv

Forces

La compétence et le moral des troupes sont loin d'être au top, mais l'équipement fourni est de très bonne qualité, des implants cybernétiques aux drones VTOL en passant par l'artillerie légère. L'unité la plus répandue est une escouade d'infanterie légère d'une vingtaine d'hommes, en patrouille ou chargée de la surveillance d'un checkpoint. Ces hommes disposent d'un accès permanent à nombre d'unités de soutien : des blindés rapides, des drones aériens et des hélicoptères, des mages et des esprits (peu nombreux et pas aussi efficaces qu'il le faudrait, cependant), des commandos cybernétisés et du soutien matriciel.

La situation des officiers et des sous-officiers n'est pas très reluisante : ce sont de jeunes officiers sans expérience, venus en acquérir ici, de vieux vétérans dont la solde ne leur permet pas de prendre leur retraite, des officiers passés en discipline et envoyés en SOX pour rentrer dans le rang, etc. Ne vous méprenez pas, la Garde de la zone fait son boulot, elle est même quasiment en sureffectif et dispose de toute une gamme de jouets pour satisfaire ses membres. Mais avec le système Artemis en croix, les coups de machette dans le budget après le Crash 2.0 et la pression accrue des écorchés et des contrebandiers, tout

ÉQUIPEMENT DU BATAILLON FRONTALIER

Blindés : 2 blindés Leo III A7-D (1^{er} groupe), 1 Behemoth II Ruhrmetall (2^e groupe).

Transport d'infanterie : Devil Rat 2A2 avec canon d'assaut (capacité anti-aérienne) et 2 lance-roquettes anti-véhicules (AV).

Infanterie - armure : armure légère Esprit Industries avec isolation chimique, commlink intégré, smartlink, amplification de vision, vision nocturne et thermographique, comp-teur Geiger et enregistreur.

Infanterie - armement : fusil d'assaut, fusil de précision, mitrailleuse légère, lance-roquettes et lance-grenades, drone de soutien léger.

LIEUTENANT COLONEL CHANTAL DUTREIL

Surnom : la Vipère.

Métatype : elfe.

Localisation : quartier-général du Bataillon frontalier.

Contact : Dutreil contacte la plupart des gens qu'elle engage pour faire son sale boulot par l'intermédiaire de plusieurs fixers du nord de la France (principalement Strasbourg, Lille et Nancy).

Description : son surnom en dit long. Dutreil est extrêmement charismatique, une véritable Ève dans le jardin d'Éden maudit qu'est la SOX. Elle est à la limite du génie et de la folie : les plans qu'elle a manigancés pour gravir les échelons ont toujours été brillants, mais souvent risqués, surtout pour les pions qu'elle manipule.

Rumeurs : Dutreil aurait couché avec la terre entière, de tous les officiers du bataillon en passant par les membres du Conseil administratif, et aurait rassemblé des dossiers compromettants sur chacun d'entre eux. Jusqu'aux runners qu'elle a engagés et qu'elle enterrerait ensuite dans la SOX. envers quiconque tentera de l'embrouiller.

Profil.....

ce bel édifice commence à se fissurer. On est encore loin du fiasco, que ce soit clair, mais vous n'aurez pas de mal à trouver des officiers et des sous-offs prêts à diversifier leurs sources de revenus si vous les approchez de la bonne manière.

Exercices

La Garde de la zone organise également toute une série d'activités, des manœuvres internes, des entraînements divers et même un évènement annuel inspiré des Guerres du Désert, lancé cet automne dans la SOX. Le MET2000 y participera doublement : en engageant aux côtés d'autres forces corporatistes et nationales une ou deux compagnies de la Garde de la zone censées assurer également la sécurité de l'évènement, et d'autres forces internationales du MET sous la bannière de la corpo. Tout le battage médiatique autour de ces « Rad Wars » a commencé à sérieusement intéresser les corpos, et les runners.

- Les forces du MET2000 interviennent même parfois en dehors du périmètre de la SOX, mais ces opérations, qui visent pour la plupart les contrebandiers, restent rares : les répercussions possibles en matière de violation de la souveraineté nationale française et allemande, ainsi que la grande mobilité des Geistratten allemands et des Charognards français rendent ces missions extrêmement compliquées.

- Brig

LE BATAILLON FRONTALIER

La sécurité aux checkpoints, aux bases de ravitaillement et aux autres accès comme les voies de chemin de fer et les rivières est assurée par un bataillon d'infanterie blindée du MET.

L'état-major

Le commandant du bataillon est le colonel Karl von Zienkewicz, un vieux de la vieille des Euro-guerres. Il est expérimenté, calme et réfléchi. Son aide de camp, Chantal Dutreil, est d'une autre trempe. Elle est aussi belle que froide, manipulatrice et implacable.

- Cela se ressent dans le commandement du bataillon : Dutreil suit toujours ses propres desseins, manigance et se prépare à prendre la place de son supérieur dès qu'il lui arrivera un malheureux accident...

- Deckard

ARRÊTE. C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT...



TRANSMISSION.....

- Dutreil est également un officier de liaison avec les corpos : elle doit s'assurer que les chercheurs reçoivent des données de terrain exploitables et que les techies corpos soient fouettés en cas de défaillance.
- Hazeur

• Dutreil a multiplié les contacts avec Isabelle et Nicolas de Rochefort, deux aristos conservateurs français, opposés au gouvernement, ces derniers mois. Si ses positions contrarient les intérêts du gouvernement français, elle pourrait avoir du mal à garder son poste.

• Artaud

• Pense à entrer dans le Sixième Monde un jour, Laurent. Les gouvernements n'ont plus cette capacité d'influence sur les corpos, même le MET.

• Fleur-de-Lys

Les compagnies

La 1^{re} compagnie, composée d'une centaine de soldats, est chargée de l'intendance, en coopération avec le chef d'état-major. Les unités spéciales sont le groupe magique, le peloton de transport, le peloton de veille, le groupe médical, le peloton de maintenance et le bureau des soldes.

Chaque checkpoint est gardé par une compagnie, composée de 5 pelotons, dont 4 d'infanterie dotés chacun de 4 transports de troupes blindés. Un peloton blindé et le transport de troupes de commandement, des véhicules légers supplémentaires et environ 160 soldats complètent le tableau. Un peloton est en général chargé de surveiller un checkpoint, pendant que le second, divisé en deux groupes, est en patrouille le long du mur, près d'une base de ravitaillement (à terre ou près des points d'accès situés le long des cours d'eau) ; deux pelotons sont en stand-by et les blindés sont en réserve.

• Voilà pour la théorie. Mais la zone n'est pas une partie de plaisir pour les hommes et le matériel. Les compagnies ont en permanence

entre un et une demi-douzaine de véhicules en réparation, et l'effectif disponible ne dépasse pas 90% dans le meilleur des cas – souvent beaucoup moins pour les soldats à proprement parler.

• Brandkind

• Le meilleur moyen pour entrer discrètement dans la SOX est de connaître un sous-off' du Bataillon frontalier, ou quelqu'un qui passe régulièrement, comme un chauffeur de poids lourds accrédité.

• Le Belge

• Le MET emploie généralement le Wolf II de Ruhrmetall (facile, la corpo a un siège au Conseil administratif), mais dans ce cas c'est le Devil Rat qui a été choisi. Allez savoir ce qui se trame en coulisses...

• Deckard

• Rien du tout. Le Devil Rat peut transporter deux passagers supplémentaires, et cela a pesé dans la balance au vu des exigences opérationnelles dans la zone.

• Boomstick

Sécurité physique

Outre les patrouilles, le Mur est truffé de gadgets high-tech. Le système de défense Artemis n'est pas aussi standardisé qu'il le devrait. Les corpos, en particulier Ares et Ruhrmetall, sont heureux de pouvoir tester leurs nouvelles trouvailles « en live ». Une grande partie des senseurs, des drones et des systèmes d'armement automatisés sont souvent dernier cri, mais mal optimisés. D'une section à l'autre les systèmes diffèrent, et les changements et les mises à jour sont quasi-permanents. Certains systèmes sont également en bêta-test, ou en maintenance. Résultat : vous trouverez toujours des failles, et tout l'équipement ne fonctionne pas en permanence. Dans l'ensemble, la couverture est d'environ 90%, avec une fiabilité moindre. Ne sous-estimez pas le système de défense cependant : s'infiltrer reste très risqué, mais l'ensemble n'est pas aussi dense que le prétendent les corpos.

Sécurité magique

Le groupe magique fait partie de la 1^{ère} compagnie, mais répond aux ordres d'un officier d'état-major. La principale tâche assignée à ce groupe est la surveillance astrale, non seulement du Mur, mais également des bases de ravitaillement et des stations de monorail. Ils sont également chargés de repérer toute anomalie dans l'aura des soldats du Bataillon frontalier, tout problème psychologique, complétant ainsi les contrôles médicaux fréquents.

Les patrouilles le long du Mur, aux checkpoints et aux stations de monorail sont assurées essentiellement par des esprits. Tout incident rapporté par un esprit est étudié par le mage de service, qui fait alors appel à d'autres esprits et à d'autres magiciens, placés en stand-by.

Sécurité matricielle

L'officier responsable du peloton de veille est également en charge de la sécurité matricielle. Ses hommes doivent :

- établir et sécuriser les communications entre les soldats,
- veiller sur les systèmes de surveillance et de sécurité automatisés (senseurs, drones, lance-missiles, portails d'accès, bases de ravitaillement, stations de monorail),
- veiller sur l'équipement de vérification aux checkpoints (lecteurs de SIN et de tags RFID, logiciels de reconnaissance d'images),
- administrer les bases de données militaires de la SOX, en particulier dans le domaine du transit de personnes dans et en dehors de la SOX.

Tout cela se fait naturellement en wifi, mais de nombreux problèmes sont causés par les radiations et les attaques « d'éléments subversifs ». La plupart de ces systèmes sont également accessibles par connexion satellite.

- Les soldats de ce peloton sont très sollicités, et ils travaillent souvent avec une technologie que le reste du monde ne découvrira que plusieurs mois plus tard. Ils sont souvent la cible d'extractions, généralement contre leur gré, en particulier quand ils sont en permission.
- Daisy Fix

DES RATS ET DES VAUTOURS : LES CONTREBANDIERS

Posté par : Nuit Noire.

LES GEISTRATTEN

Les Geistratten (« Rats Fantômes » en français), surnommés « les Rats » allemands transportent des marchandises (et des gens) dans et hors de la SOX depuis longtemps déjà. Leurs bases d'opérations à l'extérieur se trouvent à Morbach et Pirmasens, et près de Sarrebruck et Sarrebourg à l'intérieur. Ce sont des spécialistes du « dépose-minute » : ils peuvent vous faire passer le Mur, vous débarquer et repartir ou se cacher, le tout en moins d'une dizaine de minutes.

Les Rats s'en sont donnés à cœur joie après le Crash 2.0 et la défaillance du système de défense Artemis. Certains corpos oubliés dans leurs arcologies et peu désireux d'y moisir plus longtemps firent appel à leurs services pour être évacués, et les Geistratten ont passé un certain nombre de deals avec des radeux et des chefs de guerre du coin pour mettre en place et entretenir des planques dans plusieurs secteurs-clé.

- Ce n'est pas tout. Les archives datant d'immédiatement après le Crash, aussi confuses soient-elles, indiquent que les Geistratten ont fait rentrer dans la SOX des centaines de personnes dans les mois qui ont suivi l'explosion d'un engin nucléaire à impulsion électromagnétique au-dessus de ce qui reste de la ville de Luxembourg (Bruxelles était la cible d'origine, mais les autorités ont réussi à

l'éloigner à temps). Pourquoi une telle ruée vers la SOX alors même que l'enfer se déchaînait partout ? Difficile à dire, et personne ne sait d'ailleurs qui étaient ces gens ni où ils se trouvent maintenant.

- UzAv
- Il s'agissait d'agents corpos se servant des Rats comme couverture pour aller s'attaquer à leurs concurrents pendant que tous les systèmes de défense et de communication étaient à plat.
- Nof
- N'importe quoi. À ce moment-là toutes les corpos étaient libres d'agir sans la moindre crainte ni la moindre subtilité, parce que personne n'allait leur en tenir rigueur, au vu des priorités du moment. J'étais à bord de l'un de ces vols, et je peux vous dire que la « cargaison » était tout sauf des corporatistes. C'était des civils, et ils avaient l'air un peu bizarre et un peu cinglés. Ils disaient qu'ils avaient quelque chose à faire dans la SOX, mais impossible d'en apprendre plus. Et franchement j'avais d'autres chats à fouetter à l'époque.
- Le Belge

Plus tard, à la fin de l'année 2065, les Geistratten durent faire face à un regain d'agressivité de la part des radeux avec lesquels ils entretenaient des relations cordiales auparavant. Un groupe d'écorchés a attaqué une de leurs planques près de Völklingen, capturé deux équipages de t-birds et les a lynchés sur place, sans raison apparente. Le message était toutefois assez clair : quittez ce territoire où il vous arrivera la même chose, et votre vie ici deviendra un enfer.

- Ces types étaient des Disciples du Feu Purificateur. J'ignore pourquoi ce groupe en particulier s'en est pris aux Geistratten, mais il se trouve que l'excellent réseau qu'ils avaient constitué avec les communautés autochtones a commencé à se décomposer à partir de cette date, les laissant sans allié pour protéger et entretenir leurs avant-postes.
- Deichbrecher
- C'est pire que ça. Les Disciples ne se sont pas contentés de prendre pour cible les Geistratten, ils ont attaqué les communautés qui entretenaient d'une manière ou d'une autre des relations avec les contrebandiers. Ce qui est bizarre, c'est que cela n'est vrai que pour les avant-postes situés au nord de la SOX, près de Trèves et Luxembourg. Leurs installations dans le sud n'ont pas été touchées par ces attaques à l'époque.
- Apolline

Déjà dans une mauvaise posture, les Geistratten ont subi un revers encore plus cuisant l'an dernier quand le MET2000 a décidé de lancer une offensive d'envergure contre les contrebandiers. Au cours des six derniers mois, les Geistratten ont perdu une demi-douzaine d'appareils et de nombreux hommes. Et pour la première fois, les forces de la Garde de la zone

Message privé.....

De : Deichbrecher

Sujet : Geistratten

Pour entrer en relation avec les Geistratten, il faut que vous ayez une bonne réputation dans les Ombres, ou les bons contacts. La meilleure solution est de demander un type du nom de Faun à Primasens. Il est extrêmement paranoïaque (une bonne chose pour les Geistratten ces temps-ci). Difficile de dire si « Faun » est le nom d'un seul individu ou de tout un réseau de contacts qu'utilise l'organisation, mais il pourra vous trouver un équipage qui vous filera un coup de main. Malgré la situation extrêmement tendue, les Geistratten doivent bien bouffer, et ils ne crachent jamais sur une opportunité de travail.

ARRÊTÉ. C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT...



ont même lancé des opérations commandos contre les Rats hors de la SOX, sur le territoire fédéral allemand, avec la bienveillance du gouvernement d'Hanovre.

- Nuit Noire le confirmera, mais cette situation a produit un effet inattendu : l'équivalent français des Rats, un petit collectif de contrebandiers basé à Nancy répondant au nom de « Charognards », a récupéré la niche laissée libre dans le marché de la contrebande.
- Le Belge

LES CHAROIGNARDS

Nous n'étions encore récemment qu'un petit groupe de contrebandiers, opérant essentiellement sur la frontière franco-germano-néerlandaise. La plupart de nos membres actuels opéraient près de Lille et de Strasbourg, mais après le Crash 2.0 nous nous sommes installés à Nancy pour faire entrer et sortir des marchandises et des gens dans et hors de la SOX. Les affaires ont bien roulé, et quand les Geistratten se sont faits ratatiner, nous en avons profité pour occuper le marché.

C'est là que vous vous demandez pourquoi les Geistratten ont pris aussi cher alors que les Charognards s'en sont donnés à cœur joie. Eh bien pour commencer, les Charognards ont gardé profil bas jusqu'à la fin des années 60, et l'essentiel de notre activité ne concernait pas la SOX : nous nous contentions de prendre le relais des intermédiaires et des contrebandiers indépendants à Nancy, et d'acheminer des marchandises vers les Pays-Bas Unis et le Royaume-Uni. Rien de majeur, mais cela nous a permis de créer un excellent réseau de contacts. Après le Crash 2.0 la France et l'Allemagne se sont toutes deux entendues pour reconstruire le réseau de défense Artemis, mais la vérité est que l'Allemagne, soutenue par ses corpos et le MET2000, a respecté ses engagements beaucoup plus que la France : l'influence des corpos locales était bien moindre, et les programmes nationaux de reconstruction et d'aide sociale ont pris le pas sur tout ce qui touchait la SOX de près et de loin. Le gouvernement français préférerait encore voir les activités de contrebande se développer aux marges de son territoire, plutôt que devoir faire face à des émeutes monstres dans les grandes villes du fait du risque d'effondrement économique.

- Sauf que cela ne s'est jamais produit, pour la bonne et simple raison que, comme la plus grande partie de l'Europe occidentale, la France a largement été épargnée par le Crash 2.0, en tous cas si on la compare à l'Amérique du Nord ou à certaines régions d'Asie. La récession économique a été sévère, mais la nouvelle technologie matricielle et les contrats de reconstruction ont apporté la croissance à tout le continent, et les compagnies françaises y ont joué un grand rôle. Cela n'a pas empêché le gouvernement de prétendre qu'il n'était pas en mesure de réduire les activités criminelles à la frontière avec la SOX du fait de l'interférence des corpos (alors qu'ils ont juste fermé les yeux sur ce qui se passait sur la frontière). Paladines, Kervelec et l'Union pour le renouveau républicain, le parti au pouvoir, savaient que l'Allemagne et les mercos feraient le sale boulot alors que la France laisserait simplement pourrir la situation. D'où l'impunité dans laquelle opèrent aujourd'hui les Charognards (et c'est tant mieux pour eux, hein) : alors que la frontière SOX-Allemagne s'est renforcée quand le réseau de sécurité a été rétabli, la limite France-SOX est restée en bien des points une vaste farce.
- Zamari

- Ce n'est pas entièrement vrai. Vu que les frontières en Europe occidentale sont rouvertes, rien n'empêchait les Geistratten de pénétrer dans la SOX par le côté français, une fois le Rhin franchi. Les autorités françaises ont respecté les directives européennes en matière de sécurité dans la SOX. Ces dernières années, les négligences

françaises sur tout un tas de sujets, les violations répétées de la Loi Loureau, garant des droits et de l'extraterritorialité corporatistes, et les offensives diplomatiques anti-corporatistes (en particulier à l'ONU à Genève) ont franchement exaspéré les Eurocorps. Lofwyr a même prévenu Kervelec : si le nain ne rentrait pas dans le rang, c'en était fini de leur alliance. Il est intéressant de voir qu'aussitôt après avoir remplacé la Présidente Aurélie de Paladines, forcée de quitter ses fonctions pour cause de maladie en 2068, Kervelec s'est empressé de rétablir la surveillance militaire de la frontière française de la SOX, et d'appliquer les réformes économiques « suggérées » par la Commission européenne... en contradiction totale avec ses promesses politiques.

se de rétablir la surveillance militaire de la frontière française de la SOX, et d'appliquer les réformes économiques « suggérées » par la Commission européenne... en contradiction totale avec ses promesses politiques.

- Artaud

- Il doit bien y avoir une autre raison pour laquelle les Charognards ont eu autant de succès.

- Nof

- Les contacts, comme d'hab. Nuit Noire ne vous l'avouera pas, mais les Charognards sont cul et chemise avec Del Toro, le roi du crime de Nancy, ainsi qu'avec le maire, qui aide clairement le Vory à s'établir en Lorraine. Ce pourri

a le beurre et l'argent du beurre, et il espère quitter très bientôt la mairie de Nancy pour devenir un pont incontestable du Parti social-démocrate de France. Comme quoi, les Charos ne sont pas aussi indés qu'ils le prétendent. Ajoutez à ça le fait qu'ils ont corrompu quelques officiers français hauts placés dans l'état-major du MET2000, fatigués par la mainmise allemande sur la Garde de la zone et le Bataillon frontalier, et vous aurez une bonne idée du tableau.

- Le Belge

Les Charognards ont également développé leurs bases à l'intérieur de la SOX : nous disposons d'une dizaine de planques pour nos « arrêts au stand » dans la Zone, et nous avons établi de très bonnes relations avec les gens du coin. Si vous voyagez avec nous, il y a de bonnes chances pour que votre excursion dans notre petit coin d'enfer démarre dans les ruines de Lagondange, de Thionville ou d'Alzette. Nous avons bien une base d'opérations à Metz, mais l'activité qui s'y développe avec l'organisation des Rad Wars nous a convaincu de plier bagages. Sarreguemines est un meilleur choix, même si c'est un peu plus à l'est. Quoi qu'il arrive, vous pouvez compter sur nous pour vous mettre en relation avec les autochtones si vous avez besoin d'infos ou d'équipements particuliers, et organiser votre transport depuis l'intérieur vers la ville de Luxembourg (nous nous y rendons en général au moins une fois par semaine).

- Nuit Noire a l'air excessivement confiante. J'ai l'impression que la position dominante acquise par les Charognards relève plus du coup de bol que du professionnalisme, et cet état de fait pourrait bien basculer du jour au lendemain. Si les mauvaises personnes sautent, cette pseudo sécurité pourrait leur pêter à la gueule. Et avec les Rad Wars qui démarrent et le MET2000 qui recommence à prendre son boulot au sérieux, je ne saurais que vous conseiller d'être prudents.

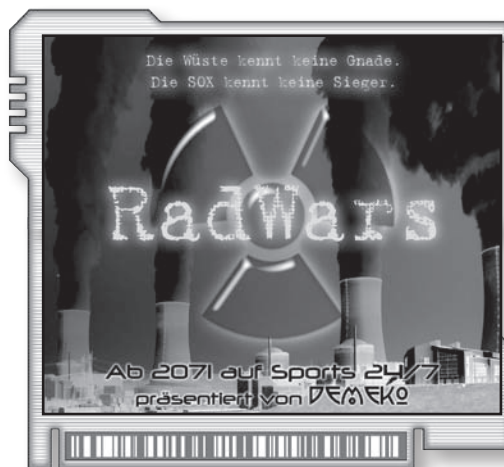
- Squalé

Message privé.....

De : Nuit Noire

Sujet : Voyagez avec nous

Si vous êtes intéressé par nos services, renseignez-vous à Nancy. Si vous êtes suffisamment clean pour bosser avec nous, vous nous trouverez.



...LES SEIGNEURS DE LA RUINE...

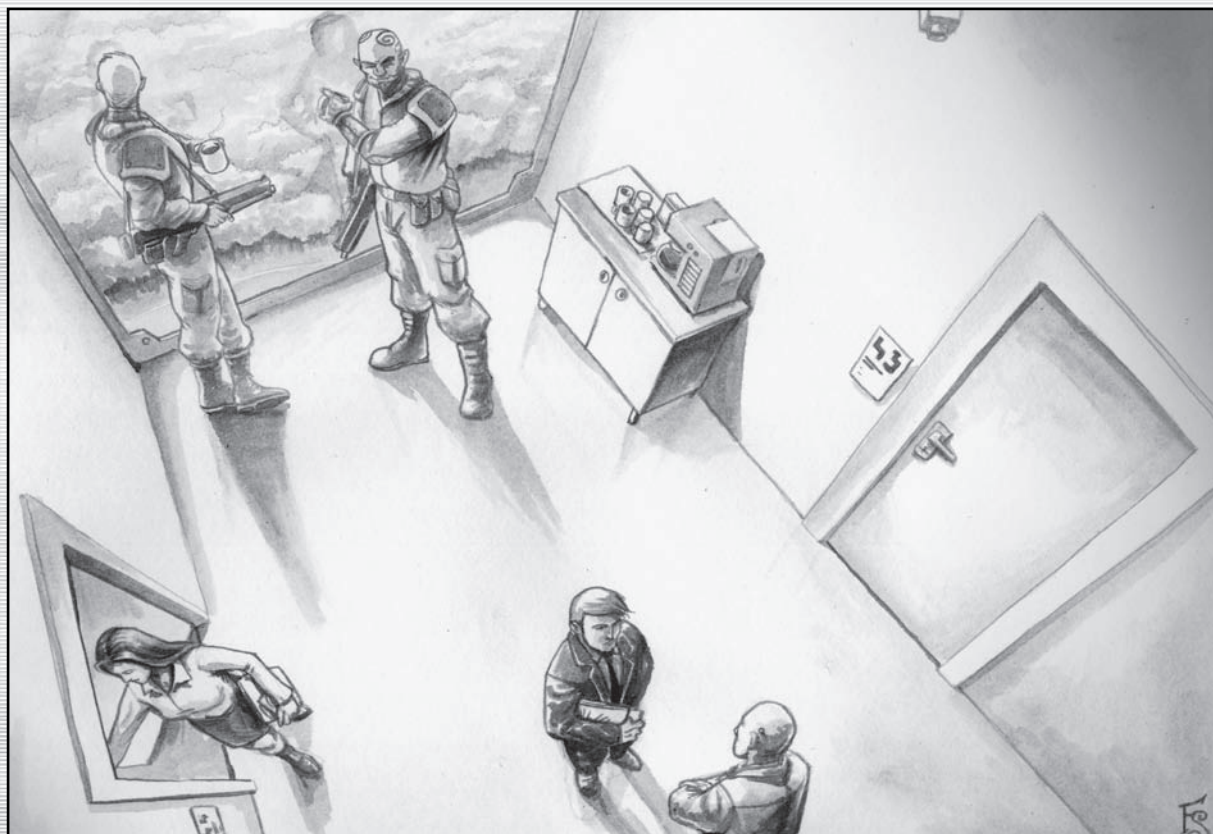
Comment avaient-ils pu faire ça ? Il fixait ses ravisseurs, silencieux, incrédule. Encore sous le choc. La réalité de ce qui venait de se passer prit lentement forme dans son esprit. Il avait eu une vie. Hier, il était quelqu'un. Il avait une carrière. Il était l'étoile montante au firmament corporatiste. Aujourd'hui, il n'était plus rien. Ils avaient ruiné sa vie, en l'emmenant ici, dans cette désolation où seuls les aliénés et les déments choisissaient de vivre. Irradiation. Stérilité. Cancer. Mort. Les dégâts physiques, esthétiques, étaient insignifiants à côté de ce qu'allait être la prochaine visite médicale. Tout le monde savait que ces examens étaient importants, qu'ils pouvaient propulser votre carrière ou vous envoyer sur une voie de garage. Mais évidemment ces troglodytes ne savaient rien de tout ça. De tout ce qui comptait.

Son esprit dérivait. Il repensa à son planning pour la journée, qu'il ne serait naturellement plus capable de tenir. Son sens du devoir luttait intérieurement contre son anxiété. Il réfléchit à la façon dont il allait expliquer son absence à ses supérieurs. Ils comprendraient bien que ce n'était pas de sa faute ! Il n'avait pas été négligent ! Il n'avait pas quitté la sécurité de l'arcologie en vagabondant au-dehors. Il avait même lutté comme un forcené, mais ses kidnappeurs l'avaient drogué. Tout était la faute de la sécurité. Les gardes avaient échoué, ils n'avaient pas empêché ces criminels d'entrer dans le bâtiment. Ses supérieurs ne pourraient pas le blâmer lui... Pas vrai ? Son dossier personnel était immaculé. Après plusieurs années de travail pour Ruhr-Nuklear dans le métroplex Rhin-Ruhr, il s'était porté volontaire pour servir la compagnie là où elle avait le plus besoin de lui : dans la SOX. Elle voulait des chercheurs comme lui pour développer la prochaine génération de réacteur à fusion, pour satisfaire les besoins énergétiques de la prolifération urbaine moderne. Il avait échangé un peu de liberté pour un nouveau mode de vie. Meilleur, plus sûr. Pour lui-même, pour sa famille. L'arcologie était synonyme de sécurité.

Les radiations ne les avaient jamais découragés. Saint-Wendel était bien loin de l'accident de Cattenom, mais il fallait quand même être prudent avec tous les sauvages qui erraient dans la région. Et si jamais ils avaient besoin de se dégourdir les jambes, ils flânaient simplement dans l'immense arboretum que la compagnie avait construit, ou s'immergeaient tout aussi simplement dans l'un des innombrables paysages virtuels en RV que produisaient les services informatiques de S-K.

Mais aujourd'hui ces... « éléments perturbateurs » lui avaient volé tous ces avantages. Quel était le but de ce kidnapping ? Oui, il avait un actif impressionnant en notations bonus et en monnaie corporatiste, mais cela n'avait de valeur que pour lui et sa famille. La compagnie n'accepterait jamais de payer une rançon avec de l'argent corporatiste marqué de son identité de salarié. Alors pourquoi l'avaient-ils enlevé ? La question le harcelait. Il ravala sa peur et posa la question à celui qu'il pensait identifier comme le chef, le tout très poliment.

« Excusez-moi, monsieur, pourriez-vous, s'il vous plaît, me dire ce que vous avez à l'esprit à mon propos ? » L'ensemble du groupe se mit à rire. Une jeune femme à la coupe de cheveux militaire teinte en indigo donna un coup de coude à l'ork à côté d'elle. « T'as entendu comment il t'a appelé, Zecke ? Monsieur. » Nouveau rire général. « Il pense que t'es le chef parce que t'as les biceps et la tête de tueur. Ces costards corpos... Tous les mêmes. » Elle se campa face à lui. « Mais pour répondre à votre question docteur, l'État français nous paie un putain de paquet de blé pour votre expertise nucléaire. Vous pouvez être fier de vous. Votre tête vaut même les emmerdes de venir dans cet enfer pour vous extraire sous le nez de votre corpo. » Elle le fit se retourner. Même d'aussi loin, l'arcologie lui semblait merveilleuse. « Regardez bien votre petite maison adorée. Je doute que vous le reverrez jamais. Votre utopie corporatiste, c'est fini. »



TRANSMISSION.....

• On a de l'intervenant de qualité ici... Vous connaissez déjà Sophie, qui vous enseignera tout ce que vous avez besoin de savoir sur les modes de vie corporatistes dans la SOX. Puis Corpshark, notre anticorpo allemand en résidence sur l'Helix, qui travaille avec nous depuis près de dix ans maintenant. Et pour finir le très respectable Laurent Artaud, qui a trempé dans plus d'histoires d'espionnage que vous ne pouvez l'imaginer, et connaît son missel sur l'europolitique.

• Drackenfelts

MOTIVATIONS ÉCONOMIQUES

Posté par : Sophie Klein.

Messieurs, mesdames, et indéterminés, veuillez prendre place. Nous allons commencer par la première question vraiment importante : « pourquoi la zone de sécurité Sarre-Luxembourg-Lorraine existe-t-elle ? » La fusion du réacteur français de Cattenom fut un malencontreux incident, mais elle n'est que la cause, et non la raison d'être de la SOX d'aujourd'hui. L'objectif réel est, comme partout ailleurs, l'argent. Les conditions et paramètres locaux exceptionnels évitent que de grandes quantités de liquidités soient avalées par les budgets de sécurité – sur le court comme sur le long terme – pour les entités corporatistes de la région. C'est aussi simple que ça.

ISOLATION ET DÉFENSE

La SOX a deux avantages sécuritaires innés : l'isolation et le bruit blanc astral, que les spécialistes nomment champs magiques et anomalies astrales. Chacun est important, et les deux forment une puissante combinaison. Les corporations et mégacorporations actuelles existent pour vendre produits et services. Rien d'autre. Pour les vendre, ils doivent trouver une idée, la développer en un produit, le placer sur le marché, et le

produire. À chacune de ces étapes, d'autres entités (corporatistes comme extra-corporatistes) cherchent à la fois à acquérir ce processus pour elles-mêmes et à le faire échouer dans la corporation cible. Une corporation a donc besoin de protéger chaque projet à chacune de ces étapes.

Dans notre univers mondialisé et capitaliste moderne, les corporations doivent préserver leurs secrets pour survivre à court comme à long terme. Dans les Ombres, la défense est toujours plus faible que l'attaque, la vraie question est donc celle du coût : bien sûr avec suffisamment de nuyens, on peut engager l'équipe qu'il faut pour pénétrer n'importe quel périmètre. Mais quel intérêt si cela doit coûter plus que le gain escompté pour ce run ? Une corporation doit donc trouver le juste coût d'une défense, et utiliser tous les avantages possibles qui au final n'apparaîtront pas sur ses factures.

Prenez les conditions astrales locales. Elles limitent grandement les possibilités de reconnaissance et d'espionnage astral, et à un moindre degré l'utilisation de la magie. L'utilisation de cette donnée, au même titre que n'importe quelle ressource naturelle, permet d'économiser beaucoup d'argent. Elle n'est évidemment pas suffisante en soi. La matrice des mesures défensives usuelles est également répandue dans la SOX. Les spécificités varient d'une installation à l'autre mais elles tendent à être moins imposantes qu'ailleurs.

Deuxième atout, souvent moins connu : l'isolement. L'ensemble de la SOX est entouré d'un Mur lourdement gardé. Pénétrer ce périmètre est à la fois compliqué et dangereux. D'une façon générale, il est considérablement plus simple de protéger une installation entourée de dizaines de kilomètres d'une nature vide, et d'y détecter des intrus potentiels, plutôt que dans la densité de n'importe quel métroplexe actuel, même avec des droits extraterritoriaux. Bien évidemment, d'autres localisations isolées existent sur Terre et au-delà, mais la SOX dispose d'autres atouts : elle est en plein milieu de

l'Europe occidentale, au cœur d'un réseau de transport très dense, proche d'autres centres corporatistes plus classiques et d'un très vaste marché unique de consommation. Et, cerise sur le gâteau, cet isolement facilite la vie des cadres qui tentent de garder leurs employés concentrés sur leur travail, loin de toute distraction ou interférence. Il n'y a pas de « folle soirée entre collègues dans un club en ville » ou autre activité extra-professionnelle, ce qui élimine les fenêtres d'opportunité généralement exploitées par les personnels sacrificiables susceptibles de provoquer des interférences.

• Sophie a l'air de dire que c'est une zéro-zone géante, un immense no man's land où je ne sais quoi de ce genre, et certains sararimen de sécu' pensent de même. C'est faux. Ouais, certaines de ces arcolgies sont de vraies fosses abyssales, absolument impénétrables, avec un niveau de sécurité à humilier les tours noires de Néo-Tokyo. Mais c'est l'exception. La plupart des complexes de la SOX avaient une sécurité dernier cri... il y a quinze ans. Aujourd'hui, un paquet de costards de la sécurité corpo comptent bien trop sur les protections « naturelles » de la SOX et oublient d'upgrader leurs défenses où et quand ils le devraient. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, c'est pas du mille-feuilles non plus, mais la SOX de nos jours est loin, très loin d'être un terrain de jeu réservés à l'élite des runners de classe internationale. Le réseau Artemis était un pivot majeur du système de défense, et il a des chaleurs depuis le Second Crash. Si vous faites bien vos travaux de préparation et vos devoirs, planifiez avec sagesse pour éviter toute connerie, genre déchaînement de violence, c'est très, très faisable comme job. D'ailleurs le nombre croissant de gens passés dans et hors de la SOX ces dernières années le prouve.

• Squale

RECHERCHE & DÉVELOPPEMENT

Les paramètres locaux sont un autre atout. Un laboratoire de recherche dans la SOX a un accès immédiat à des conditions extrêmes (y compris des zones irradiées) qui sont raisonnablement proches des conditions d'autres localisations extrêmes comme l'espace profond – c'est aussi le cas des arko-blocks sous-marins, mais ces derniers ne bénéficient généralement pas de la proximité d'anomalies astrales, des radiations, et ont un coût global de possession bien plus élevé. La SOX abrite bel et bien les recherches les plus avancées en matière de radioactivité ou de privation astrale.

Il y a bien entendu d'autres types de recherches qui ne profitent pas directement des conditions locales, mais dont la sensibilité n'a d'égal que le besoin de discrétion pour leur corporation mère. La recherche et le développement couvrent d'innombrables domaines : software et hardware matriciel, pièces et modules pour drones ou véhicules, systèmes d'armes et bien plus encore... Chaque corporation a sa propre politique en la matière, mais une grande partie de la R&D européenne a lieu à l'intérieur de la SOX.

• Le problème c'est que la R&D est une cible prioritaire pour les runs. Ce qui veut dire trois couches successives de sécurité à passer : la SOX elle-même, le périmètre de défense de l'arco, et la sécurité propre au labo ciblé. Et ouais ! On ne peut pas dire que la confiance règne, même en interne, et la sécurité des labos est renforcée même au cœur des installations.

• Deichbrecher

• Il y a des failles exploitables pour tout ce qui concerne directement la radioactivité et les recherches astrales. L'emplacement des anomalies astrales et des zones chaudes évolue au fil du temps, et les techos ont parfois besoin d'aller eux-mêmes sur place dans la nature, ou d'y envoyer des drones scientifiques. Si vous avez du temps devant vous et que vous pouvez attendre qu'ils sortent, ça vous ouvre tout un tas d'opportunités pour vous faire de nouveaux copains.

• Mass

PRODUCTION

Il n'y a pas que de la R&D en SOX, certaines corporations profitent également des conditions locales pour y fabriquer des produits, à petite et à grande échelle. Il s'agit principalement d'usines automatisées, qui reçoivent les matériaux bruts et les pièces détachées par l'intermédiaire de drones-cargo fluviaux, de trains automatisés ou d'immenses transports zepplins, qui réinjectent ensuite dans les circuits de distributions usuels les produits finis via les mêmes canaux. Certains recyclent leurs installations en usines après avoir réduit ou délocalisé leur R&D, d'autres souhaitent sécuriser leurs chaînes d'assemblage ou de production et construisent des usines dédiées, d'autres encore ne veulent pas que les autorités étatiques locales aient leur mot à dire sur leurs méthodes de production ou d'expédition. Médicaments, drones, équipements militaires, textiles avancés, même des voitures sont fabriqués dans la SOX. La majorité de ces usines se concentrent cependant sur les petits produits à forte valeur ajoutée, et valent le surcoût minimal en usinage, avec une grande simplicité d'expédition.

Bien que ces usines soient labellisées comme totalement automatisées, peu le sont réellement. Il est assez commun de trouver une petite équipe dans l'usine, supervisant le travail des drones et des robots. Certaines usines disposent d'équipes permanentes sur site avec des quartiers de vie réduits et un turnover hebdomadaire : elles travaillent et vivent dans l'usine pendant une semaine complète, 24 / 7, puis un aéronef dépose une nouvelle équipe et emmène l'ancienne vers une arcolgie proche, et ainsi de suite. D'autres sont construites à proximité d'arcolgies corporatistes existantes, avec un tunnel souterrain reliant les deux installations. Les employés vont et viennent de leur lieu de vie (dans l'arcolgie) à leur travail (dans l'usine) tous les jours, comme n'importe où ailleurs dans le monde. D'autres usines encore sont directement intégrées au sein des arcolgies.

Le quatrième atout du territoire de la SOX, est l'absence d'exams et de contrôles menés par des entités externes aux objectifs et aux priorités divergentes. Par exemple si un déchet créé lors de la manufacture d'un produit médicamenteux est interdit ou taxé par les entités contrôlant les terrains entourant l'usine, le statut extraterritorial de l'usine n'aide pas à résoudre ce problème et les déchets doivent être expédiés au loin pour stockage ou recyclage. Ce n'est pas le cas dans la SOX, où de larges étendues de terrains sont hors d'atteinte de telles interférences. Sans compter que les conditions locales rendent difficiles l'établissement d'une responsabilité juridique individuelle.

• J'ai fermé ma gueule jusqu'ici, mais là ça dépasse les bornes... Essayer de garder la Terre à l'abri est une putain « d'interférence » ?! Drack', il faut vraiment que tu fasses quelque chose à propos de l'invitation de cette salope dans ce nœud, ça devient ridicule là !

• Zamari

• Soyez sages les enfants, chacun ici a sa place sur notre réseau, et a droit à son propre point de vue. *La diversité est une force*, ce n'est pas le titre de ton ebook de l'an dernier Zamari ? Ça s'applique ici aussi. Sujet clôt.

• Drackenfelts

TESTS

Cette absence de responsabilité permet également de tester des produits dangereux lors de leur phase de recherche, développement, et lors des étapes de pré et post-production. Sont concernées les expérimentations et la manufacture des produits dont l'échec lors d'un test aurait des répercussions considérables, ou qui nécessitent un secret ou une sécurité accrues. Les sondes spatiales Gigas d'Ares sont un bon exemple : les deux sondes, y compris leur propulseur expérimental à fusion nucléaire, ont été assemblées et testées dans l'arcolgie Ares de la SOX.

Sont également concernés les produits en pré-production (pour valider leur conception) ou en post-production (lors du processus normal de qualification de la manufacture) qui ont besoin de tests terrain grandeur nature. C'est en particulier le cas des armes tactiques biologiques, chimiques ou nucléaires. Un petit nombre d'endroits dédiés dans la SOX sont approuvés par les corporations du Conseil pour accueillir ces tests, mais bien entendu certains essais sont malgré tout conduits en dehors de telles zones.

- En clair, on ne sait jamais où on pose son pied, ou sur quoi, quelle que soit la carte des niveaux de rads qu'on a pu piquer. Charmant.
- Mass

L'ÉCHIQUIER CORPORATISTE

Posté par Corpshark.

Quels que soient les environnements les plus hostiles existants sur la terre, vous trouverez toujours quelques espèces pour y survivre, par adaptation ou parasitisme. La même chose est vraie pour la SOX. D'un côté vous avez la vermine, les écorchés et autres rebuts de la société qui se répandent et forniquent dans les zones habitables. Et de l'autre côté vous avez les charognards : les corporations qui se sont installées ici dès qu'elles ont réalisé qu'elles pouvaient profiter de la terre polluée. Comme Sophie Klein l'a montré, il y a tout un tas de raisons pour que les corpos choisissent d'investir dans cette région, et y construisent leurs ruches de ferrobéton comme des pierres tombales dans le cimetière de Gaia.

Les nécrophages ont sucé tout ce qui pouvait rester de cette terre, aggravant au passage les dégâts environnementaux causés à l'origine par l'Incident de Cattenom, en pratiquant des tests nucléaires, et en déversant intentionnellement leurs déchets toxiques.

- Rien de tout cela ne filtre dans les médias. Les pros des relations publiques du Conseil administratif sont experts pour faire croire à la France et aux États allemands alliés que les corpos essaient toujours sans relâche de nettoyer les retombées de Cattenom. Les accords avec les grands groupes de presse européens passés il y a des décennies pour cacher les vrais niveaux de pollution et de radiation tiennent encore.
- Fleur-de-Lys
- C'est pourquoi les SOX-Net et SOX-Offnet donnent parfois des lectures différentes des niveaux de radiation. Et même quand les niveaux de radiation sont justes, les réseaux publics ne sont pas du genre à vous prévenir quand vous vous mettez à gambader dans une décharge d'AGC...
- Mass

Voici une petite synthèse des acteurs corporatistes majeurs de la SOX.

LES MÉGACORPORATIONS AAA

Les géants de ce monde sont nombreux à disposer d'installations dans la SOX.

Ares Macrotechnology

L'arcologie Ares près de Völklingen est l'une des plus grandes, *véritables* (auto-suffisantes) arcologies de la SOX, dépassée uniquement par celle de S-K de Saint-Wendel. Les principaux domaines de travail d'Ares y sont la recherche militaire, ainsi que le développement et la production de technologies spatiales pour leurs colonies orbitales et lunaires. Et si le site



de Völklingen héberge les installations de production et de test, Ares considère l'ensemble de la SOX comme son jardin personnel pour ses tests.

Il y a deux ans, la corpo a même procédé à un bombardement Thor depuis ses plateformes de combat orbital (plus propre et plus efficace que les anciens missiles nucléaires stratégiques) au nord de Völklingen, transformant toute une zone en un désert de roches, pour y installer un cadre de tests pour leur base lunaire. Tout ça pour adapter leurs équipements à un environnement quasi-réaliste et tester les dernières améliorations de leur système de défense orbitale.

Ares a tout fait dans la SOX : des tests grandeur nature de certains de leurs produits exotiques, des émetteurs de douleur à micro-ondes, aux démolisseurs à ultrasons, en passant par les systèmes d'armement laser et les agitateurs géo-tectoniques expérimentaux. Même pour les autres corpos du Conseil, l'attitude de cow-boy d'Ares était vraiment limite.

Evo

C'est l'exception à la règle : Evo n'est pas membre du Conseil administratif, et ne devrait donc pas posséder d'installations dans la SOX. Mais la corpo a reçu l'autorisation d'installer une petite base de recherche à tout juste dix kilomètres de l'épicentre de Cattenom. Ce qui rend l'histoire encore plus intéressante, c'est que la dispense spéciale n'a pas été donnée par le Conseil, mais ordonnée directement par la Cour corporatiste. Après l'admission, le complexe a été construit en à peine une semaine par une armada de drones, d'ouvriers et d'ingénieurs en combinaisons NBC. Apparemment, ils étaient pressés. Personne ne sait ce qu'ils font dans ce laboratoire (leur sécurité est très stricte), mais la rumeur voudrait qu'il ne soit pas protégé contre les radiations.



- Ça doit avoir à faire avec le projet Mars d'Evo (ça expliquerait l'intervention de la Cour corpo). Peut-être qu'ils ont ramené quelque chose de Mars, peut-être même une forme de vie (ou assimilée) qui ne peut exister dans un environnement non-irradié de type terrestre, ou même dans une manasphère comme la nôtre. Peut-être qu'ils ont dû se presser pour l'empêcher de mourir.
- Eva

- Mais oui, bien sûr, ils ont ramené un martien sur Terre. Merci de retourner à tes forums conspiration & paranoïa habituels.
- Merciless Ming

NeoNet

NeoNET n'a reçu que récemment le droit de s'implanter en SOX, après une longue campagne menée par Transys et Erika auprès du bloc français. Bien que le bloc allemand ait voté contre à l'unanimité, peut-être pour plaire à S-K, Ares et les corporations françaises ont réussi à l'inclure. Renraku s'est elle abstenue.



En ce moment, la division Espace de NeoNET construit une micro arcologie près de l'ancienne cité de Saint-Ingbert (Allemagne) dans laquelle les designs spatiaux et les technologies de colonisation orbitale seront inventées, construites et testées. Transys NeuroNet a également acquis récemment les restes du consortium Eurotronics qui s'étaient décomposés à la suite du Crash 2.0, y compris l'ancienne arcologie Cyberdynamix / DrakenSys du côté de Bexbach (dans la Sarre). Au jour d'aujourd'hui, tous les travailleurs NeoNET y sont stationnés en attendant que l'arcologie de Saint-Ingbert soit terminée. Cela risque de prendre un moment, vu que la construction a été retardée à plusieurs occasions, officiellement à cause de « sabotages radeux ».

- L'admission de NeoNET a bien saoulé S-K dans les grandes largeurs. Étienne Moreau a pris cette manipulation du Conseil comme une attaque personnelle, et croise régulièrement le fer avec Trisha Bale, la représentante mandaté par NeoNET. Elle n'arrête pas de le railler à la moindre instabilité dans le réseau entretenu par Ætherlink (ce qui « *bien sûr* n'arriverait *jamais* si NeoNET avait installé le réseau »). Je suis pratiquement sûr que c'est lui qui envoie des runners saboter la construction.

- Le Belge

- Depuis la dislocation d'IFMU (après le Crash 2.0), NeoNET a aussi upgradé les anciennes installations IFMU près de Neunkirchen (en Sarre). Bien que Neunkirchen revendique un immense site de R&D en propulsion et autres technologies spatiales, ils font aussi des trucs plutôt effrayants là-bas. On contourne un village fantôme infesté de goules pour éviter les emmerdes, quand un (!) rigger NeoNET s'est pointé dans les ruines. À pied, comme si il promenait son chien. Il était entouré d'une nuée de drones qui lévitaient autour de lui, et pas au hasard. J'ai d'abord cru que le pauvre cinglé allait finir en chair à pâté, mais il a massacré un groupe d'au moins sept goules comme si le monde en dépendait.

- Boomstick

- L'algorithme des drones, basé sur les comportements de bancs de poissons, volées d'oiseaux et autres essaims d'insectes a été volé il y a quelques années à Memotek (une filiale du consortium Genesis) par des hackers chiliens pour le compte d'une filiale de NeoNET.

- Glitch

Renraku

Bien que Renraku ait gardé quelques actifs de recherche dans la SOX datant de l'âge d'or de la corporation, elle n'y a pas accordé pas un grand intérêt durant les années précédant le Second Crash. Depuis peu cependant, la maison-mère européenne de Munich les a réactivés. D'après ce que j'ai pu entendre, Securitech (la compagnie de sécurité matricielle de Renraku) a transformé le site en un genre de bunker numérique. Des rumeurs courent comme quoi Renraku transformerait la micro arcologie en un gargantuesque espace de stockage offline.



- D'après ce que je sais, les hackers de Securitech ont trouvé « quelque chose » en train de piller leurs banques de données. Après l'avoir traqué dans le réseau munichoïse, puis capturé, « ce » fut amené dans la forteresse de la SOX pour investigations. La rumeur veut que ça ait l'apparence d'une immense araignée scintillante qui semble être l'incarnation de surtensions simsens niveau BTL. Ça pourrait être l'une de ces nouvelles IA.

- Zeitgeist

- Le complexe est idéalement placé : à l'extrême nord de la SOX, sur l'ancienne frontière franco-germano-luxembourgeoise, sur la route allant de Diekirch à Saint-Vith. Le bâtiment est à deux pas du Mur, et ça rend nerveux les troupes MET2000 qui gardent l'entrée toute proche.

- Appoline

Saeder-Krupp

Saeder-Krupp gère plusieurs filiales et installations dans la région. Et bien qu'Ætherlink, le nouveau monstre matriciel de S-K, gère le nouveau réseau de la SOX pour le compte du Conseil administratif, c'est principalement Ruhr-Nuklear (la compagnie énergétique 100 % S-K) qui domine ici. Sous

CURIE

Production d'armes nucléaires (Saeder-Krupp)

La base Curie est un énorme complexe corporatiste militaire près de l'ancien village de Bliesen, à environ 5 km de l'arcologie de Saint-Wendel. Il héberge plusieurs laboratoires qui s'occupent de la recherche et du développement de générateurs et réacteurs nucléaires et à fusion froide. Ses deux réacteurs commerciaux à fusion sont les principaux fournisseurs d'électricité du sud des EAA.

En plus de la R&D nucléaire, le site est l'un des rares dans le monde où des armes nucléaires (tactiques comme stratégiques) sont produites sous direction mégacorporatiste. Ce qui veut dire qu'il est protégé en permanence par un bataillon de soldats S-K, équipés des dernières technologies militaires produites par la corporation. À cause de son importance cruciale en Europe centrale, le site est surveillé de très près par l'autorité de sûreté nucléaire de l'ONU, la NCEE et les gouvernements allemand et français.

la direction de la corpo mère, elle possède trois réacteurs expérimentaux à fusion nucléaire et un accélérateur de particules près de l'arcologie de Saint-Wendel (dans l'ancienne Sarre). Cette dernière est aussi la plus grosse arcologie de la SOX, totalement autosuffisante et accueillant environ 8 000 résidents.



La base Curie est un immense complexe connecté à l'infrastructure de Saint-Wendel et installé à côté de sa banlieue de Bliesen. Le complexe comprend deux des réacteurs expérimentaux, et une centrale de traitement de déchets nucléaires. Mais sa mission première est la production d'armement nucléaire (bombes A, H, engins tactiques), pour l'arsenal corporatiste de Saeder-Krupp.

- La base Curie est la bête noire de tous les écolos européens. Ils font pression pour son arrêt depuis des décennies auprès du Conseil administratif de la SOX, des gouvernements français et allemands, de la NCEE ou des Nations Unies ; mais Curie étant propriété mégacorporatiste, S-K se fout complètement des pauvres tentatives politico-vertes contre son extraterritorialité. De plus, la SOX se trouve être un bouclier plutôt efficace contre les actions directes des écoterroristes.

- Flitter

Au nord, on trouve les installations de Wadern qui couvrent une zone interdite, dédiée aux tests des drones les plus avancés. S-K maintient également une importante installation dans le secteur français, qui appartient à Aérospatiale, dont S-K contrôle les activités dans la SOX. Ce centre gère principalement des tests de propergols, manufacture des matériaux spatiaux, et est aussi un centre de R&D de pointe dans ces domaines.

LES MÉGACORPORATIONS AA

Les petits frères des géants AAA disposent également de droits extraterritoriaux.

AG Chemie

AG Chemie est le premier pollueur d'Europe. Depuis que la corpo s'est installée dans la SOX, la vie est devenue encore pire pour toute chose qui n'y vit pas cloîtrée en arcologie. Depuis des décennies, des tanks fluviaux et aériens remplis de déchets liquides en provenance des immenses usines chimiques de Ludwigshafen



(dans la conurbation de Francfort) viennent chaque semaine vider leur merde dans l'une de leur décharge, qui bien sûr ne sont ni contrôlées ni traitées. Les conséquences mutagènes et pathogènes sur les habitants de la SOX, transmises par les ruissellements d'eau, sont pires que tout ce que l'on pourrait imaginer.

Depuis qu'AGC a gobé dans les années 60 son concurrent de toujours, Eastern Star Pharmaceuticals, des restes de la production chimique et pharmaceutique finissent également dans les sols, et des médicaments et drogues bas de gamme ou défectueux dans les communautés radeuses locales.

Esprit Industries

Dans la SOX, Esprit se concentre surtout sur la production d'armements « défensifs » (mais bien sûr...). Bien que ses filiales comme **Berreta**, **Thalès-Raytheon** ou encore **SEPER** développent de nouveaux types d'équipements militaires comme le ferait Ares par exemple, Esprit s'en tient généralement aux gammes basiques (armes à feu, munitions, missiles) et ne s'aventure pas dans les trucs trop exotiques. Avec l'aide de Ruhrmetall et de NeoNET, ils ont toutefois largement investi dans la recherche en guerre électronique – un domaine de plus en plus crucial depuis le Crash 2.0.

Esprit est renommé pour ses joint ventures avec d'autres corpos (Aztechnology, MCT, NeoNET pour n'en citer qu'une poignée) bien que cela mène souvent à des disputes internes entre divisions et services. Ils ont récemment monté une nouvelle coentreprise avec **Michelin** (de Renault-Fiat) et **Alstom** (d'ESUS) en vue de développer de nouveaux matériaux intelligents pour de nouveaux concepts d'armes révolutionnaires. Ils ont deux complexes dans la SOX : le premier à l'est de l'ancienne ville de Luxembourg, et l'autre juste au nord de Metz, d'où leur avantage certain dans les sessions Rad Wars à venir, vu qu'ils connaissent très bien le terrain.

ESUS

Pas mal de monde s'est demandé pourquoi une compagnie de transport comme ESUS maintient des actifs dans la SOX. Bien que les branches principales d'ESUS concernent les véhicules de transport classique comme les avions ou les maglevs lasers, ainsi que les contrats de transport public urbain pour remplir leurs caisses, les laboratoires de design et de sciences de la matière de la corporation sont localisés dans la SOX sous l'enseigne d'**Alstom**.

L'une des raisons est qu'ESUS n'étant pas une grosse mégacorporation à l'échelle internationale, elle ne peut pas investir trop d'argent dans ses installations de sécurité (ils n'ont par exemple pas de service de renseignement). L'autre raison est qu'elle possédait déjà en propre ces bâtiments et infrastructures dans les villes françaises avant 2008.

Bien qu'ESUS soit rarement la cible d'opérations noires dans la SOX (ce type de business se fait plutôt dans le monde réel, avec Mærsk ou Lusiada et Wuxing via Worldwide Shipping), il y a récemment eu beaucoup de boulot dans les Ombres les concernant. Aucun doute que ce soit lié d'une façon ou d'une autre à la destruction de leur arcologie de Faulquemont lors d'un accident du réacteur nucléaire. Cette arcologie a été construite il y a à peine sept ans, et d'après ce que l'on sait elle contenait des matériaux expérimentaux d'absorption de radiation pour produire de l'énergie.



GAIASPHERE III Proteus & ONU

Fondé par le Programme des Nations Unies pour l'environnement (PNUE), Gaiasphere III est l'un des quelques habitats qui ont été établis dans diverses régions inhospitalières du monde (zones glacières, souterraines, sous marines, hautement polluées, ou encore dans l'espace). Suivant les spécifications du projet du PNUE, chaque sphère consiste en plusieurs sections qui simulent différentes zones climatiques et leur écosystème, y compris sa flore respective (jungle, toundra, désert, etc.). Proteus a reçu nombre de ces contrats de construction, au vu de leur expertise dans le domaine de la gestion des environnements hostiles et de la construction d'arcologie.

Gaiasphere III a été installée près de Cattenom, et est totalement protégée contre les radiations, ce qui n'est pas un mince exploit. Proteus a d'ailleurs dû développer un nouveau matériau (provenant de leurs recherches en constructs bio-cristallin) translucide mais qui filtre les radiations. Actuellement, 40 scientifiques (botanistes, biochimistes, experts environnementaux, psychologues, etc.) venus du monde entier vivent dans Gaiasphere III, dans des conditions d'isolement total, pour voir si l'habitat et la production de ressources (notamment la nourriture, ils disposent d'ailleurs d'une ferme fonctionnelle sur place) peuvent être maintenus dans la durée et sans aide externe, dans le cas d'un scénario de retombées nucléaires globales.

Proteus AG

Proteus n'a jamais eu très bonne réputation, principalement à cause de sa politique d'isolement et de secret paranoïaque. Cela a changé après le « scandale Proteus » qui a induit de sérieux changements internes, et la prise de direction de la compagnie par la fondation Prometheus.



En tant que l'une des corpos majeures en génie génétique, ils maintiennent des programmes de recherches génétiques liées aux radiations, comme par exemple l'impact des radiations sur le génome, la cellule, ou encore la biogenèse. Ils sont aussi particulièrement curieux de comprendre comment les indigènes de la SOX arrivent à survivre malgré les croisements internes répétés, leur dégénérescence génétique, et les altérations massives de leur phénotype. Ils engagent donc souvent des runners pour capturer d'intéressants « spécimens » et les ramener à leur mini arcologie de Mersch (près de Luxembourg).

Leur second centre d'intérêt majeur dans la SOX semble être environnemental. Depuis la signature de leur récent partenariat avec le consortium sud-américain géant de la biotech et des sciences de l'environnement, Genesis, le département de biotechnologie de masse de Proteus a développé des procédures éco-biotechnologiques pour nettoyer les zones irradiées par biocorrection. Les ingénieurs utilisent des agents biologiques artificiels pour absorber ou recycler les radiations.

Un autre champ d'activité important est l'habitat **Gaiasphere III** de Proteus, qui fait partie du projet Gaiasphere fondé par le Programme des Nations Unies pour l'environnement (PNUE).

LES CORPORATIONS A

Les « petites » multinationales ne sont pas en reste.

France Énergie

La France a une longue tradition de production d'énergie nucléaire, et même après le désastre public de Cattenom le pays n'a jamais renoncé à sa politique pro nucléaire. Sa politique

d'indépendance énergétique et la préservation de l'intérêt national stratégique n'a pas changé. Toutefois, les centrales construites après l'accident ne pouvaient pas l'être sur le sol français, l'opinion publique ne l'aurait pas accepté. La nouvelle corporation France Énergie (fusion d'Électricité de France (EDF), Gaz de France (GDF), Suez, Enel, Endesa et d'autres groupes) fut alors autorisée à construire à l'intérieur de la SOX, ce qui présentait trois avantages immédiats : son isolation protégerait les centrales contre les activistes écologiques, son éloignement calmerait les opposants, et les terres déjà irradiées étaient l'endroit parfait où bazararder des déchets radioactifs (en économisant sur les frais de transport et d'enfouissement).

Trois centrales sont aujourd'hui en activité, toutes dans le secteur français, et fournissent 25 % des besoins énergétiques du nord de la France. France Énergie vend également environ 20 % de sa production à ses voisins des Pays-Bas Unis, d'Allemagne, du Royaume-Uni et de la Confédération italienne.

Ruhrmetall

Les principaux intérêts de Ruhrmetall dans la SOX sont la production et la livraison d'équipement, d'armement et de véhicules militaires au MET2000 pour ces tests en conditions réelles dans un environnement hostile. Au-delà de leur production de guerre et de leur R&D, les experts en armement de Ruhrmetall se sont spécialisés dans l'entraînement des soldats. Les unités sont entraînées dans une zone spéciale, restreinte (« la Décharge ») Leur entraînement porte sur le dépistage, l'identification et l'élimination d'agents chimiques, biologiques, nanotechnologiques, ainsi que sur l'utilisation de matériel spécialisé. La gestion des radiations et des matériaux irradiés (y compris le désarmement des armes atomiques) suivent un autre cursus enseigné sur place, dans des conditions réelles. Plusieurs unités militaires en Europe ainsi que des forces privées de sécurité et des unités corporatistes envoient des hommes dans les installations de Ruhrmetall pour des entraînements spécialisés approfondis.



LE CONSEIL ADMINISTRATIF

Posté par Corpshark.

Bien que les costards corpos préfèrent rester entre eux, loin du regard de la concurrence, la coopération reste nécessaire sur certains points. C'est pourquoi peu après l'édification des premières installations corporatistes dans la SOX, fut fondée une petite institution locale : l'administration zonale. Elle est dirigée par le Conseil administratif (aussi parfois appelé *Kontrollrat*), auprès duquel chaque corporation de la SOX envoie un représentant.



L'ADMINISTRATION ZONALE

L'administration zonale (AZ) dispose d'une antenne à chaque point d'accès majeur de la SOX. Au total, l'AZ compte une centaine de responsables affiliés à l'une ou l'autre des corporations de la SOX. Leur nombre réduit montre bien que la façade de réticence à travailler ensemble des corpos cache en fait leur simple désir d'en faire le moins possible. Seules les tâches essentielles sont assurées, et elles le sont généralement par la corporation la plus à même de s'en occuper.

L'Équipe zonale de décontamination

Bien que l'AZ n'ait pas de réelle autorité en dehors des points d'accès de la SOX, elle a des pouvoirs étendus lors des contrôles d'identité et de la délivrance des accréditations sous forme de marqueurs RFID ou de téléchargements sur commlink (qui se doivent de fonctionner en mode actif dans la SOX). L'équipe zonale de décontamination (EZD) est composée de spécialistes NBC (nucléaire, bactériologique, chimique) Éveillés et ordinaires (20 à 30 individus au total). Cette force spéciale est sous la juridiction directe de l'AZ. Depuis une ordonnance spéciale de 2058 du Conseil administratif, elle peut passer outre les statuts extraterritoriaux en cas de menace radioactive ou biologique.

Son job consiste à superviser les contrôles médicaux des personnes quittant la SOX et à contrôler les données recueillies par les grilles de senseurs de radiations. Mais ils sont aussi responsables de l'élimination des infestations toxiques (esprits ou magiciens), ce qui explique qu'on puisse les rencontrer à l'intérieur de la SOX.

• « L'incident » qui a mené à la création de cette équipe en 2058 était une manœuvre de MET2000 contre un regroupement d'écorchés à Völklingen. Ils y ont rencontré un esprit toxique majeur (ou le grand dragon Feuerschwinge, selon qui vous croyez) et se sont pris une branlée monumentale.

• Wattegel

LE CONSEIL ADMINISTRATIF

Bien qu'il y ait toujours des frictions entre sites corpos proches, que ce soit au sujet de l'instauration ou du déploiement de troupes, des tests terrain imprévus, ou le jeu habituel de l'espionnage et du contre-espionnage, le vrai nid de vipères reste le Conseil administratif. Si les directeurs d'arcologie gèrent le quotidien (deadlines, gestion des effectifs, organisation, management, etc.), les membres du Conseil sont ceux qui ont vraiment le pouvoir et l'autorité. Ne laissez pas leur CV corporatiste vous tromper : aucun n'est un bureaucrate ou un cadre classique. Ils sont tous expérimentés et très compétents en matière de renseignement et opérations de terrain. Mais qu'ils aient été voleurs corporatistes, assassins, officiers de terrain ou équivalent, les compétences qu'ils maîtrisent le mieux sont le sourire hypocrite et le mensonge éhonté (à la japonaise, quoi).

Les questions administratives elles, sont généralement traitées et prémâchées par des professionnels qui ensuite les expliquent à leur représentant au Conseil. On pourrait comparer ces derniers aux juges de la Cour corporatiste, bien que leurs pouvoirs et les conséquences de leurs décisions sont bien évidemment colossalement plus limités. Toutefois, ce sont principalement eux qui autorisent l'emploi temporaire de shadowrunners à l'intérieur de la SOX, et là, ça nous parle déjà plus.

ADMINISTRATION ZONALE

Répartition administrative des responsabilités (2070)

Artemis (système de défense)	Ares
Bureaucratie (ID, accès, gestion)	Renraku
Décontamination (développement, implémentation)	Proteus AG
Énergie, recyclage nucléaire	Ruhr-Nuklear (S-K), France Énergie
Garde zonale	MET2000 / Ruhrmetall
Infrastructure (construction, transport)	ESUS
Matrice (infrastructure)	Ætherlink (S-K)
Senseurs, marquage du terrain	Esprit Industries
Traitement des déchets	AG Chemie

Message Urgent...





TRANSMISSION.....

Il faut bien comprendre que toutes les corporations n'ont pas le même poids dans les votes du Conseil. Plus une corpo investit dans la zone pour le « bien commun » (notion à laquelle l'AZ veille de près), plus elle a de voix. Ce nombre de voix est déterminé par un calcul très complexe, établi chaque trimestre. Les nouvelles corporations qui veulent entrer dans la SOX doivent recevoir l'approbation d'une majorité du Conseil, ce qui ne s'est pas produit souvent durant ces soixante dernières années, malgré l'exemple des demandes répétées de Zeta-ImpChem ou de la corporation suisse Genom.

À cause du risque des réunions physiques en territoire neutre (radiations, raids d'indigènes, entités toxiques, les autres corpos elles-mêmes), le Conseil se réunit chaque semaine, le matin, dans un espace virtuel dédié monté par Ætherlink. Le nœud en question a déjà fait l'objet de plusieurs tentatives de piratage, et il est généralement gardé par des

hackers de sécurité qui blindent le chiffage des échanges et des canaux. Les sujets habituellement abordés concernent les décisions administratives, le rapport hebdomadaire du MET2000 sur la sécurité du Mur, ainsi que la « pape-rasserie » qui doit être remplie (et généralement falsifiée) pour satisfaire aux exigences des gouvernements concernés. Seules des circonstances spéciales, comme des confrontations ouvertes, des franchissements illégaux en masse du Mur, des projets conjoints, ou des problèmes « personnels » entre plusieurs corporations peuvent justifier la tenue de réunions en dehors de l'agenda.

DE L'INTÉRÊT DES NATIONS

Posté par Artaud.

Malgré les manigances et les disputes incessantes au sein du théâtre qu'est le Conseil administratif pour savoir qui a la plus grosse et qui dirige la meute, il y a d'autres acteurs dans cette pièce, en plus des corporations : les États. Techniquement, la plupart de ces terres appartiennent toujours aux gouvernements, et sont donc la propriété souveraine des États allemands alliés, de la France, et de ce qui reste du Luxembourg. Bien que le traité de Karlsruhe confie la zone aux corpos, la plupart du temps celles-ci ne *possèdent* pas le terrain qu'elles occupent, ce qui rend leur notion d'extraterritorialité légalement « intéressante ». Et bien entendu, certains pays observent toujours les activités corporatistes de la SOX avec le plus grand soin.

LES ÉTATS ALLEMANDS ALLIÉS

L'intérêt des EAA pour la SOX est plus écologique qu'économique. Bien que le Bundesrat (le Conseil fédéral allemand) prenne généralement le principal rapport annuel du Conseil administratif de la SOX pour argent comptant (et qui peut

Message Urgent...

REPRÉSENTANTS AU CONSEIL ADMINISTRATIF

AG Chemie	Lesla Brittner
Ares	Bernard Delachance
Esprit Industries	Amélie Duvalle
ESUS	Pierre Rousseau
France Énergie	Patrick Lans
NeoNET	Trisha Bale
Proteus AG	Dr Yvonne Gugast
Renraku	Michael Schönherr
Ruhrmetall	Karl Jomsen (président du Conseil)
Saeder-Krupp	Étienne Moreau

le leur reprocher, ils ont l'haleine du vieux ver doré dans leur cou) le Bureau fédéral de l'environnement affiche d'habitude un peu plus de curiosité sur le degré de pollution environnementale et les protocoles de décontamination. Mais ils sont pieds et poings liés.

Vu que leurs supérieurs ne les autorisent pas à faire des inspections surprises sur les sites corporatistes de production ou de gestion des déchets, ils laissent des fuites – officieuses, bien sûr – s'organiser vers le lobby vert qui lui a les moyens d'envoyer des « observateurs » dans la SOX pour vérifier les faits. Et depuis que les affrontements avec des écorchés et des entités considérées « toxiques » sont devenus plus fréquents ces dernières années, Argus, le bureau allemand de la Fondation Draco à Hanovre et le Couvent supérieur (l'assemblée et la direction de la religion wicca dans les EAA) ont commencé à s'impliquer en la matière.

- Est-ce que vous vous souvenez de l'extraction d'un magicien toxique de la SOX il y a quelques années ? Il avait été remis à la Fondation Draco, probablement pour le compte du grand dragon Kaltenstein ? Quelles que soient les informations qu'ils ont tiré de lui, les factions de la Fondation, le Couvent et les druides français suivent depuis de très près et avec inquiétude l'augmentation de la toxicité arcanique.

- Estrophe

FRANCE

Depuis que la France s'est faite à l'idée que ce sont les corpos qui ont nettoyé ses merdes après les retombées de la fusion de Cattenom, l'État n'a pas cessé d'essayer de limiter l'influence des corporations dans ce qui est (aux yeux des Français du moins) leur territoire légalement souverain. La France s'intéresse d'ailleurs de près à ce que font réellement les corpos sur place. Et depuis que Paris a cessé de payer des réparations à la Maison du Luxembourg (soit, le Duc Adolphe III de Rhénanie occidentale-Luxembourg), les Français n'ont eu de cesse de demander à avoir des représentants au Conseil administratif (ils ont même abordé la question à plusieurs reprises lors des réunions de la NCEE). Les Allemands n'ont pas soutenu cette demande, et avec la situation luxembourgeoise et LuxIA dans l'impasse, Paris reste isolée sur le sujet. Mais la France doit prendre la présidence de la prochaine période législative de la NCEE, et on peut donc s'attendre à ce qu'elle fasse une priorité du Luxembourg, qui n'est pas membre de la NCEE pour le moment, pour acquérir son soutien. Si bien sûr les corpos ne trouvent pas un levier suffisant pour faire pression sur l'actuel gouvernement.

- La Direction centrale du renseignement intérieur (DCRI), l'agence de contre espionnage française, engage souvent des shadowrunners pour des missions de reconnaissance dans la SOX, ou pour des infiltrations de complexes corporatistes à la recherche d'éléments qui pourraient leur permettre de faire plus tard pression sur eux. En utilisant des runners, ils s'assurent qu'on ne remontera pas jusqu'à eux.

- Kay St. Irregular

LUXEMBOURG

Comme cela a déjà été mentionné, le sort du Grand-Duché de Luxembourg, qui a cessé d'exister physiquement il y a plus de soixante ans, n'est toujours pas résolu. Depuis que le Conseil administratif a bloqué toutes les tentatives de reconnaissance de LuxIA à cause des problèmes légaux relatifs au traité de Karlsruhe et aux droits d'exploitation des anciens territoires du Luxembourg, les fonctionnaires luxembourgeois se battent contre des moulins à vent. Jetez un œil sur le fichier *Les coins chauds*, plus loin dans cette compilation, pour plus de détails.

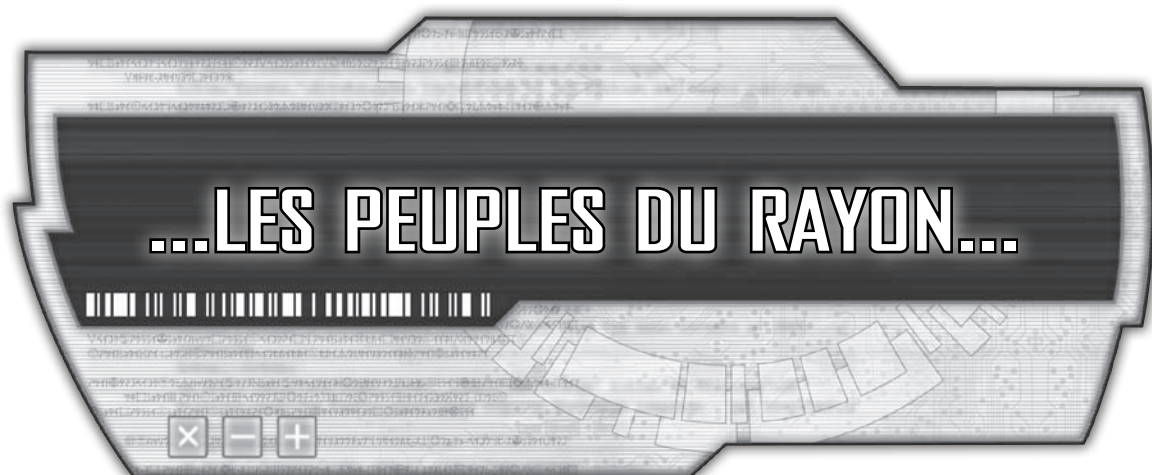
Bien que le gouvernement et une majorité de la nouvelle génération des Luxembourgeois nés après la diaspora fasse activement campagne depuis des décennies pour la résurrection de leur pays, leur cause avance peu. Les disputes permanentes avec les héritiers du Grand Duc Adolphe et les demandes de coopération et de reconnaissance qu'Adolphe a toujours refusées n'arrangeaient rien. Tout a changé quand la France a cessé de payer les réparations dont dépend le Duché. Après que le Crash 2.0 a balayé les restes de l'économie instable de la Rhénanie-Luxembourg, LuxIA a cherché à racheter à la Frankfurter Bankverein (FBV, grande banque de Francfort) le passif que le Duc et le Duché ont établi chez eux.

- Ce qui a amené S-K dans la danse. D'après ce que j'ai entendu, S-K a fait une offre significative à la FBV pour qu'elle ne vende pas ses dettes à LuxIA (c'est plutôt rare), mais la propriétaire et PDG de la FBV, Monika Stüeler-Waffenschmidt, a envoyé promener le dragon. Les relations actuelles entre les deux géants sont franchement glaciales.

- Flitter

Depuis que LuxIA a récupéré le passif et les dettes du Duc Adolphe (on ne sait toujours pas bien ce que la FBV a pu gagner dans ce deal), ils font la pluie et le beau temps dans le Grand Duché virtuel, préparant la consolidation du nouveau gouvernement luxembourgeois pour les années à venir, ce qui impliquera également les accords avec le Conseil de la SOX déjà mentionnés et le sort de la nation du Luxembourg.





Sascha se retourna, regardant fixement le brouillard. La brume grise avait envahi la rue abandonnée, et il distinguait à peine les silhouettes sombres des files de véhicules, carcasses rouillées d'un autre temps quand les habitants de la région avaient tenté de sauver leurs vies en fuyant cette ville. Tout le reste était complètement recouvert de brouillard. Un bruit retentit, en provenance de la brume. Sonja se trouvait derrière lui, dans l'autre direction, ça ne pouvait pas être elle.

Sascha savait bien que plus il regarderait le mur de brouillard, plus il verrait de visages vaporeux et de fantômes sortis de son imagination. Mais ce sentiment d'être observé le narguait depuis quelque temps maintenant, et quelque chose clochait. Mais pas possible de déterminer quoi. Il n'y avait rien dans le brouillard. Rien que ses propres fantômes.

Il reporta son attention sur le vieux caddie trônant devant lui, à côté d'une antique Mercedes. Des morceaux de vieux pneus y côtoyaient de vieilles pièces de moteur, le remplissant à moitié : pas assez pour faire demi-tour et faire le trajet épuisant jusqu'au parking souterrain où sa famille et lui avaient établi leur campement. Ramasser de la merde en gelant dans le froid glacial six lunes par an n'était que l'une des nombreuses activités grâce auxquelles ils survivaient. Ils pourraient sans doute revendre les pièces détachées et les morceaux de caoutchouc, et les troquer contre de la nourriture fraîche. Voire pour une visite chez le médecin pour Sonja, qui toussait toujours et commençait à l'inquiéter sérieusement.

C'était la Morverste qui affaiblissait Sonja, il le savait. Depuis qu'elle s'était rendue avec Mischa en direction de l'une des villes en ruines, plus loin à l'Intérieur. Ils étaient partis près de deux semaines, et à leur retour, avaient payé leur tribut à la Morverste. Les zones sensibles sur leur peau étaient devenues des plaies ouvertes, et leurs cheveux commencèrent à tomber peu après. Et puis Sonja a commencé à tousser. Elle avait tenté de le cacher aux autres, mais la veille Sascha l'avait surprise en train de cracher du sang.

Sa famille n'appréciait pas tellement les villes, ou du moins ce qu'il en restait. Trop de dangers rôdaient dans leurs rues désertes ou se cachaient dans leurs bâtiments en ruines. Mais c'était là qu'on trouvait les meilleurs trucs à récupérer, et la famille en avait besoin pour vivre. Au moins dans des rues comme celle-ci ils pourraient voir venir la menace. Ou auraient pu, pensa-t-il, s'il n'y avait pas le brouillard. Ce putain de brouillard.

Sascha était en train de sortir ses tenailles quand il entendit de nouveau du bruit. Il se retourna d'un coup, brandissant ses tenailles, regardant fixement dans la direction d'où provenait le son. Pas d'erreur possible ce coup-ci : quelque chose avait frappé violemment l'une des carcasses de voiture. Et ça venait de plus près qu'avant. De nouveau, son esprit dessina des fantômes dans le brouillard. La peur en faisait des créatures de cauchemar et changeait les voitures en monstruosité rampantes. Le silence régnait de nouveau, mais cette fois Sascha resta sur ses gardes. Si seulement Sonja n'avait pas souffert de cette satanée toux, et qu'ils avaient pu éviter cette expédition...

La toux. Il comprit soudain ce qui clochait, ce qui clochait depuis le début. Cela faisait plusieurs minutes qu'il ne l'avait pas entendue tousser. Pris de panique, il se mit à courir en direction de l'endroit où elle avait disparu dans le brouillard. « Sonja ? » appela-t-il dans un murmure.

Un faible cliquetis métallique lui parvint de la brume. Il pouvait entendre le couinement des roues d'un vieux caddie de supermarché, qu'il vit bientôt apparaître, poussé par une silhouette en haillons, courbée en avant. Des carnis...réalisa Sascha, pétrifié par la peur, pris à la gorge par la panique. Il fit volte-face, mais une autre silhouette s'était glissée derrière lui. Des doigts maigres et glacés agrippèrent ses avant-bras comme des étau, et le carni essaya de le faire tomber. Sascha lâcha ses tenailles et tenta de repousser son agresseur, mais le carni était bien plus fort que lui. Celui-ci plaqua le jeune homme contre la carcasse de la Mercedes, et brisa le nez de Sascha d'un coup de tête magistral. Une douleur éclatante se répandit dans le visage du ramasseur de ferraille, le privant de toute autre sensation. Alors que Sascha plongeait dans les ténèbres, la dernière chose qu'il sentit furent les crocs du carni qui s'enfonçaient profondément dans sa gorge.

• L'introduction de ce fichier est de Lazarus, qui s'appelle ainsi parce qu'il paraît qu'il s'est relevé d'entre les morts plus d'une fois. Il nous livre ici son expérience au contact des habitants de la SOX, puis deux autres intervenants vous présenteront divers groupes qui y vivent, car la SOX n'est pas *seulement* un terrain de jeux pour les corpos qui testent l'effet des radiations sur des êtres vivants non consentants, mais aussi un vivier d'écorchés fous à lier et de fanatiques religieux qui se sont envoyé quelques BTL de trop et ont bousillé le peu de neurones dont la nature avait bien voulu les doter. La SOX n'est pas exactement l'endroit rêvé pour une lune de miel, mais (surprise, surprise !) il y reste quand même quelques personnes saines d'esprit. Je me suis également permis d'ajouter des extraits d'un rapport de Saeder-Krupp sur certains groupes particuliers. Ne le dites pas au Big L.

• Drackenfelts

LE GOÛT DE LA LIBERTÉ

Posté par Lazarus.

LA PETITE MAISON DANS LE RAYON

Vous vous demandez sans doute d'où sortent ces cinglés qui ont décidé de faire leurs terres perdues. Histoire de cadrer les choses, sachez déjà pour commencer qu'ils ne sont pas bien nombreux. Il se passe souvent des jours de voyage sans voir âme qui vive, et les rares personnes que vous verrez seront sans doute les esclaves corpos (dans leurs arcologies) et ceux qui ont choisi de rester dans la zone en dépit des évacuations. Plusieurs raisons peuvent expliquer un tel choix : certains n'ont tout simplement pas quitté le périmètre à temps, d'autres ne voulaient pas abandonner leur maison et leurs biens, d'autres encore ne crurent pas à la gravité annoncée de la catastrophe.

Au-delà de ces « autochtones », nombre des personnes qui vivent dans la SOX sont des marginaux qui ont choisi de quitter la civilisation pour diverses raisons étranges, et sont entrés illégalement dans la zone par l'intermédiaire de passeurs. Certains de ces individus sont recherchés par les corpos, d'autres ont perdu leur identité lors du premier ou du second crash, d'autres encore sont des terroristes en cavale, ou des fanatiques religieux, voire des anarchistes utopistes qui veulent démarrer une nouvelle vie. Sans oublier les contrebandiers, naturellement. Ils passent leur vie à jouer à ce jeu de va-et-vient SOXuel, et visiblement ils aiment ça. La plupart ne vit pas dans la zone, même si certains sont basés dans la SOX.

• Depuis le début de la chasse aux sorcières lancée contre ces *technomanciens* qui peuvent se connecter sans interface à la Matrice wifi, plusieurs d'entre eux ont trouvé refuge dans la SOX. J'ai même eu vent de contrats visant à retrouver deux de ces types et à les ramener en France et en Allemagne. Sans compter que le Conseil administratif craint beaucoup leurs capacités et leur effet possible sur le réseau de la SOX.

• snowWT

La plus grande communauté vivant dans la SOX est celle des « radeux », qui sont généralement sains d'esprit (en tous cas dans un endroit comme la SOX où ce terme prend un sens tout relatif). On compte aussi les tribus d'« écorchés », de cannibales, de toxiques et d'autres petits groupes difficilement classifiables. Ces groupes sont décrits plus bas. En ce qui concerne le personnel corporatiste et les contrebandiers, qui ne sont généralement pas des autochtones, reportez-vous à l'entrée correspondante de cet upload.

LA VIE QUOTIDIENNE AU FOND DE LA ZONE

Pas la peine de préciser que la vie dans une zone contaminée n'est pas facile. Il est difficile de se procurer de la nourriture et de l'équipement, et tout dépend de votre détermination. Du darwinisme social en pleine action. Si vous cherchez

ARGOT SOXIEN

Terme	Signification
Ancien(s)	Personne(s) ou chose(s) antérieure à l'Incident de Cattenom.
Carni(s)	Goule (individu ou tribu).
Carni-mort	Goule dénuée d'intelligence.
Cercle	chez les radeux, famille élargie.
Cerclante	femme à la tête d'un « cercle ».
Catol	Le Dieu catholique et ses fidèles les plus rigoureux.
Fièble	Pour les écorchés, tout personne qui n'est ni écorché, ni clairement mutante.
Fremim	Contrebandier, lit. « celui qui n'est ni dedans ni dehors, ou à la fois dedans et dehors ».
Fremless	Personne vivant dans l'enceinte du Mur qui n'est ni zentpel, ni écorché, ni corporatiste.
Im-	Préfixe employé pour désigner tout ce qui vient de l'intérieur de l'enceinte du Mur.
ImLand	De l'allemand « im » et « Land » : territoire situé à l'intérieur du Mur, c-à-d la SOX.
ImLander	Toute personne non corpo vivant dans l'enceinte du Mur.
Jours de l'Exode	Juillet 2008 et au-delà (évacuation de la zone contaminée).
Malverste	La radioactivité, et ses dérivés provoquant une mort lente.
Morverste	La radioactivité, et ses dérivés.
Mureux (Les)	La Garde de la zone.
Ombre-mort	Les dangers mortels qui rôdent dans l'Ombre, qu'il s'agisse d'écorchés, de pillards, de faune ou de flore mutante ou toxique.
Rayon (Le)	La radioactivité : par abus de langage, la SOX elle-même.
Tourme(s)	écorché(s) (individu / tribu).
Zentpel	Radeux, lit. « digne habitant de cette terre »

de quoi survivre dans la zone, voilà quelques idées : faites un tour dans les anciennes villes abandonnées où vous trouverez facilement un « logement » vide. Les maisons qui n'ont pas été complètement pillées sont naturellement rares, mais vous y dénêcherez toujours des choses intéressantes, en particulier des vêtements, dont les habitants de la SOX portent de nombreuses couches pour les protéger tant bien que mal des radiations. Il est également souvent possible de trouver de l'équipement dans les magasins, les centres commerciaux et les caves laissés à l'abandon. Les piles et autres consommables périssables ne fonctionnent plus bien sûr, mais les SOXiens ont su faire preuve d'inventivité. Les battes de baseball sont devenues des armes de mêlée, les anciennes torches électriques ont été dotées de petites dynamos à manivelle et il est possible de fabriquer des armes de poing à un coup. Toutes sortes d'équipements peuvent être confectionnées à l'aide de cellules solaires et d'anciennes pièces électroniques, et les habitants de la SOX utilisent des panneaux solaires, des cartouches de gaz au méthane et des batteries de fortune. D'autres autochtones doivent mener une vie plus archaïque et troquer des choses, des plantes et des animaux contre des marchandises amenées par les contrebandiers. L'essence est devenue extrêmement rare, et la plupart des véhicules à moteur des indigènes de la SOX utilisent du gaz comme carburant, ou du méthane « maison » issu de la décomposition de fertilisant et d'excréments animaux.

Message Urgent...

LES PEUPLES DU RAYON

DER SCHROTTER

Nom : Bruno Schmitz

Autre surnom connu : « Le Chiff' ».

Âge : 48 ans.

Métatype : humain.

Spécialités : mécanique, marché noir, art moderne.

Résidence : Forbach.

Quand vous voulez quelque chose dans la SOX et que vous avez de quoi payer, adressez-vous au Chiff'.

Quand vous voulez *savoir* quelque chose sur la SOX, demandez au Chiff'.

Et si vous voulez *piquer* quelque chose qui a de la valeur ... allez voir le Chiff'.

Dans la partie allemande de la SOX en tous cas, l'homme est une institution, le contact indispensable de tout runner qui travaille dans la région de la Sarre et de la Moselle. Personne ne sait vraiment d'où vient le Chiff', (« Der Schrotter » pour les Allemands) ni ce qu'il faisait avant de débarquer dans la SOX. Il y a environ 15 ans, il est juste apparu et s'est mis à bricoler les machines de quelques groupes de Geistratten et d'écorchés. Une personne aussi douée en mécanique vaut son poids en or dans un endroit comme la SOX, et il lui a été aisé d'établir de nombreux contacts, qui lui ont permis de devenir l'un des acteurs incontournables du marché noir local. La seule chose qu'il aime plus que ses chiens d'attaque et ses drones de surface lourdement armés, c'est l'art. Durant son temps libre, il soude de gigantesques statues de métal, sortes de robots géants, dont on jurerait qu'elles pourraient prendre vie d'un instant à l'autre. Comme si les chiens et les drones ne suffisaient pas, les Morts-Vivants, un gang d'écorchés établi non loin de là, assure sa protection et bénéficient du coup de sa présence, vu que les corpos n'ont aucun intérêt immédiat à « nettoyer » les ruines de Forbach.

Note personnelle : il y a deux ans, le Chiff' a pris sous son aile un jeune gamin du nom de Grégory. Il s'agit d'un jeune elfe atteint du syndrome de Down, qui ferait n'importe quoi pour son père adoptif.

Malgré ses airs sympathiques et altruistes, Der Schrotter est un homme dur qui recherche toujours et exclusivement son propre intérêt. Ne vous laissez pas berner par son air amical, parce que ceux qui l'ont sous-estimé le regrettent encore.

Rumeurs : il paraît que le Chiff' était autrefois un ingénieur pour « une grande corporation allemande ». Mais nul ne sait pourquoi il est venu s'exiler dans la SOX.



• On trouve les outils et les assemblages les plus inattendus dans la SOX. Les caddies de supermarché sont un moyen de transport répandu, les vieilles radios trafiquées servent tant bien que mal de moyen de communication, et les purificateurs d'eau modernes côtoient les pompes à eau à l'aspect médiéval, dans le plus pur style des films rétro-futuristes à petit budget du siècle dernier.

• Rasputin

Les vivres sont un tout autre problème, bien plus grave. Certains groupes chassent des oiseaux sauvages, d'autres entretiennent des cultures et des vignes dans les zones les moins contaminées. Les contrebandiers apportent eux des semences en nombre, notamment transgéniques, capables de résister à de faibles niveaux de radiations, pour les rares communautés capables de s'offrir ces produits extrêmement coûteux. Les moins chanceux doivent se nourrir d'insectes et de rats (parfois de leurs cadavres), de racines et de baies. La nourriture est donc l'un des principaux produits d'échange : les radeux et les autres groupes armés sont souvent payés en nature pour leurs services de protection, sous la forme de rations alimentaires. Les réserves de vivres sont généralement bien protégées et cachées, et plus d'une communauté de marginaux a été exterminée par une bande d'écorchés trop intéressée par leurs récoltes ou leur serre.

SANTÉ ET SOINS

La santé des habitants de la SOX est mise à rude épreuve. Certains groupes souffrent de symptômes de déficience, de dégénérescence, de membres déformés ou atrophiés, et d'autres effets permanents du syndrome d'irradiation aiguë. Selon l'endroit où ils vivent, les affections des habitants de la SOX sont plus ou moins visibles, indiquant leur espérance de vie probable. Dans les zones les plus contaminées, les habitants tentent tant bien que mal de se protéger avec des masques à gaz et des manteaux synthétiques. Mais tôt ou tard, la menace invisible des radiations finit toujours par prendre son tribut.

• Des fois que vous vous demandiez pourquoi ces pauvres types se sentent obligés de s'approcher des zones les plus irradiées, la réponse est simple : plus une zone est contaminée, plus les chances d'y trouver quelque chose d'intéressant sont grandes. Les radiations sont également un moyen de se protéger indirectement des autres factions de la SOX : des familles entières y trouvent parfois refuge quand elles sont pourchassées par des écorchés.

• Deichbrecher

Chez certains habitants, les dégénérescences, les mutations et les déformations sont tellement importantes qu'il est difficile de croire que ces pauvres âmes sont toujours vivantes. Un mage de Heidelberg m'a expliqué un jour que les gens de la SOX sont soumis aux mêmes horreurs que le reste de leur environnement : l'interaction entre l'irradiation et les énergies astrales, même négatives, maintient en vie les organismes qui ne survivraient pas dans des circonstances « normales ». Et naturellement, les métahumains qui sont les plus lourdement affectés sont les Éveillés.

Les médicaments sont rares dans la zone, et les habitants recourent souvent aux plantes médicinales et aux méthodes « traditionnelles » pour soigner les blessures et les maladies. Les produits désinfectants et les antibiotiques ne sont disponibles qu'auprès des contrebandiers, et sont très recherchés, vendus à prix d'or. Et comme toujours, en matière de soins, les individus doués de magie disposent naturellement d'un énorme avantage.

LIEUX DE RENCONTRES

Quand les habitants disposent de butin et qu'ils ont besoin d'acquiescer des choses en particulier, ils troquent. Partout dans la SOX, il existe des marchés, certains permanents (et

généralement clandestins), d'autres itinérants, tenus par des familles de marchands caravaniers. Luxembourg est le principal marché « ouvert » de la SOX, une zone dont la neutralité est respectée par toutes les factions. D'autres marchés se tiennent régulièrement du côté de Mersch et de Morhange, où l'ordre est également respecté en général. Il existe d'autres lieux de rencontres : les sites où les toxiques tiennent leurs fêtes religieuses, au cours desquelles ils vouent un culte à leur totem. Dans certains endroits, on peut trouver de petites communautés ou des familles spécialisées dans le bricolage ou les réparations, alors que d'autres tiennent des cliniques de fortune où elles peuvent apporter des conseils médicaux et des soins, généralement en échange de protection et de nourriture.

LES RADEUX

Par Shobeir.

• Shobeir était un chasseur chez les radeux, mais des raisons personnelles et une opportunité avec les Geistratten l'ont conduit à quitter la SOX il y a de cela quelques mois. Comme il s'agit de l'une des rares personnes à avoir quitté la zone sans complètement disparaître ensuite, et qu'il est assez sympa, il peut vous fournir des infos de première main. Il n'est pas membre de ces forums, alors si vous tenez vraiment à entrer en contact avec lui, demandez-moi.

• Drackenfelts

Vous nous qualifiez sans doute de « radeux », mais nous nous donnons le nom de « zentpels » (ne cherchez pas, nos langues et nos coutumes sont trop compliquées pour essayer de leur donner du sens). Nous sommes le peuple de cette terre, les enfants de ceux qui ont été condamnés à y vivre. Nous y vivons, nous la supportons, nous nous y battons et nous y mourrons, et le reste du monde ne connaît rien de notre existence.

• Pas si compliqués. Le logiciel EtySoft que je viens de choper sur la 'Trice m'indique qu'il s'agit probablement d'un mélange de *zentral* ou de *Zentrum* (« central » et « centre » en allemand) et soit de *peuple*, soit de *pelé* en français.

• Estrophe

AU COMMENCEMENT

Quand vinrent les Jours de l'Exode, puis plus tard quand fut érigé le Mur, nombreux furent les enfants de l'ImLand qui y furent pris au piège, ou qui y furent déportés par les Puissances du Dehors. Certains devinrent des carnis (que vous appelez mangeurs de chair, ou goules), certains constituèrent des communautés rejetant ceux qui avaient muté, et certains devinrent des Tourmes. Dans l'ensemble, la plupart des clans d'ImLanders trouvèrent une place entre ces deux extrêmes. Ils n'avaient ni projet, ni objectif, ils se contentèrent de prendre ce que leurs congénères avaient

abandonné sur place, dans l'espoir de mener une vie à peu près normale. Puis vint la Morverste. Nombre d'entre eux périrent, jeunes, vieux, faibles et forts, sans vraiment savoir comment. Certains disent que quelque chose de vraiment terrible s'était produit. Quelque chose qui conduisit tout les autres à l'Extérieur, quelque chose qui était la cause de toutes ces morts, et que ces derniers prouvaient justement qu'il ne s'agissait pas d'un mensonge. Mais il était trop tard, et ceux qui tentèrent de se rendre jusqu'au Mur en demandant à sortir disparurent tout simplement, sans laisser de traces, parce que les Mureux les avaient emportés, ou tués.

Ceux qui deviendraient les zentpels se retrouvaient donc piégés à l'intérieur, tombant gravement malades, leur état empirant jour après jour. Ils apprirent à se méfier des villes, et à les éviter. Celles du cœur virent rapidement mourir leurs habitants, celles de la périphérie furent bientôt envahies par des hommes en noir, accompagnés de machines de mort. Les zentpels se retirèrent dans les collines et les forêts, et dans les quelques petits villages qui restaient sûrs. Ils vivaient au jour le jour, mais alors que les années passaient, ils finirent par comprendre que l'ImLand serait sans doute leur terre à tout jamais, et celle de leurs enfants. Quand vint au monde la première génération d'ImLanders, ils réalisèrent qu'ils auraient besoin de choses qu'ils ne trouveraient que dans les villes. Des outils et des matériaux pour construire des abris durables, de meilleures armes, du matériel, des livres et du papier pour transmettre leur savoir à leur descendance. En l'espace de deux

SIGNES ZENTPELS

Même si une grande partie des habitants de la SOX vit dans un état de conflit permanent, certaines tribus nomades et radeux s'entraident face aux dangers. Pour s'épargner la peine d'écrire de longs messages (beaucoup ne savent pas écrire, ou n'ont pas de support papier ou électronique pour le faire, de toutes façons), les zentpels emploient des signes codés. Ceux-ci ont évolué au cours du temps, et il en existe de nombreuses variations, mais la plupart sont interprétables assez facilement, une fois qu'on en connaît la teneur. On les retrouve généralement sur les murs des bâtiments, ou sur n'importe quel support digne de ce nom à l'entrée des villages ou des villes. En voilà quelques-uns qui pourraient vous servir :



ATTENTION !
PATROUILLES DU MET



ZONE EMPOISONNÉE /
TOXIQUE / IRRADIÉE



HABITANTS
DANGEREUX



HABITANTS
AMICAUX



SECTEUR ÉCORCHÉ



ATTENTION !
CONVOIS CORPORATISTES



SITE DE TESTS
CORPORATISTES



CRÉATURES



DANGER ASTRAL

générations, l'essentiel de ce qui avait été abandonné par les exilés fut utilisé, consommé ou épuisé. Ceux qui vinrent plus tard de l'Extérieur amenèrent de nouveaux outils et de nouveaux mots, mais ils ne nous transformèrent pas en fremless, non : nous en fîmes des zentpels.

- Des *générations* ? Il n'exagère pas un peu ? L'explosion de Cattenom n'est pas *si* ancienne que ça !
- Bruine

• Il doit tenir compte des nouveaux-nés. Ils avaient des enfants entre 20 et 30 ans à l'époque : aujourd'hui, l'âge moyen de reproduction doit tourner autour des 15 ans. Avec aussi peu de gens, et une espérance de vie aussi faible, je suppose que chaque enfant devait être précieux. Pas exactement le meilleur des cadres pour mettre vos enfants dans le droit chemin, alors la plupart des jeunes n'en ont probablement fait qu'à leur tête. Et vous savez à quel point les gosses peuvent casser des choses (qui nous semblent à nous triviales, mais qui étaient probablement précieuses pour ces gens-là). De même pour ces noms bizarres qu'ils se sont donnés. Isolés, sans véritables contacts sociaux, vous développez votre propre sous-culture assez rapidement. La preuve : vous ne connaissez même pas les tics de comportement et l'argot de votre propre arrière-grand-père, pas vrai ? Ils peuvent vous sembler étranges, voire étrangers, et même rudes, mais je peux vous garantir qu'une racaille de la rue ou un habitant des barrens aurait l'air tout aussi étranger à un bon sarariman. Même chose pour cette chronologie pas très fiable : c'est la légende qu'on a apprise à Shobeir, pas ce qui s'est véritablement produit. Pour des infos plus fiables et historiquement pertinentes, jetez un œil à la partie historique de cet upload.

- Zamari

Aujourd'hui, il existe 22 tribus d'authentiques zentpels. Les plus puissantes sont les Sturmpocken, les Dufeu et les Wechselaraig. Elles sont suffisamment fortes pour établir des campements de longue durée (une ou plusieurs saisons), et pour se défendre contre la plupart des raids de carnis et de Tourmes. D'autres tentent simplement de survivre aux dangers de l'ImLand.

AU JOUR LE JOUR

Les zentpels vivent pour la plupart dans de petits ou tous petits villages, à proximité de bois ou de champs, généralement loin dans l'ImLand (loin du Mur, mais aussi des sources de la Morverste). Une tribu s'organise généralement en une trentaine de maisons, une pour chaque famille élargie, une pour chaque meute, plusieurs pour le prêtre. Un ou deux bâtiments sont généralement réservés aux outils ou aux rares machines que peut posséder la tribu et aux réserves, afin de les tenir à l'abri des vagabonds éventuels et des animaux nuisibles comme les rats mutants. L'une des tribus, les Barbus, ne se sédentarise jamais mais se déplace à chaque saison, voire à chaque lune, vivant de marchandage, de chasse et de cueillette.

La vie des zentpels tourne autour des femmes. Ce sont elles seules qui peuvent donner la vie, et c'est grâce à elles que les zentpels peuvent lutter contre la Morverste et continuer à survivre en tant que peuple. Elles reçoivent les premières les fruits de la chasse ou de la cueillette, sont les premières à bénéficier des médicaments que la tribu découvre, troque ou pille... tant qu'elles sont fertiles. Celles qui sont stériles mais fortes travaillent les champs ou chassent. Quant aux autres, elles sont généralement rejetées par la tribu, et, si elles survivent, terminent généralement chez les Tourmes où elles deviennent des esclaves si elles sont jugées attirantes, ou sont dévorées dans le cas contraire. Certaines tribus peu scrupuleuses les vendent même aux carnis. Les femmes les plus charismatiques ou les plus fûtées s'entourent d'un noyau familial au sein de leur cercle, et accueillent d'autres femmes plus jeunes et plus faibles,

ainsi que leurs enfants. Dans leur cercle, elles organisent toutes les corvées : l'éducation et l'entraînement des jeunes, mais aussi le travail communautaire et les activités communes de la tribu.

Les hommes s'organisent la plupart du temps en meutes de 3 à 8 individus. Chaque meute compte un leader, généralement le meilleur chasseur ou le meilleur fermier, le plus sage ou le plus fort. Il choisit les membres de sa meute, en général ses amis, ainsi que ses enfants et les leurs, mais aussi les plus doués parmi les enfants des autres. Chaque meute fonctionne comme une tribu à part entière : elles chassent, cueillent, reconnaissent le terrain et protègent la tribu, travaillent la terre, construisent et réparent les maisons et les outils, et entrent en relation avec les Fremims. Certaines tribus chargent des meutes différentes de la chasse et de la cueillette, mais les zentpels ont tous appris que rien ne vaut la protection du groupe, et ne restent jamais seuls. Si chaque meute se voit assigner une tâche, plusieurs meutes font cependant parfois la même chose, dans une logique de compétition ou de coopération. Reste qu'il n'est pas rare qu'une seule meute soit chargée d'une tâche particulière, si son leader a suffisamment d'influence pour se réserver le droit exclusif d'exercer son activité.

- Si c'est pas malheureux... même ces mecs ont des problèmes de monopole et de marchés captifs.
- Zamari

Femmes et hommes choisissent leur partenaire reproductif, mais à l'exception de trois tribus qui suivent les règles strictes du Dieu Catol, ils ne s'unissent pas à vie. Les hommes ont généralement plus de mal que les femmes à avoir des enfants, et les leaders et les cerclantes (qui dirigent une famille élargie, le « cercle ») demandent à chaque femme de trouver un autre homme dans un délai de deux lunes après avoir donné naissance à un enfant. Hors des meutes et des cercles, quelques personnes ont une fonction particulière : la plupart des tribus ont un prêtre accompagné d'un apprenti, capables de faire appel aux pouvoirs divins.

• Vu que cela n'est pas suffisamment précis pour répondre à nos attentes, j'ai discuté un peu avec Shobeir à l'époque où il a rédigé cette contribution. Voici mon interprétation de la façon dont les gens de la SOX emploient la magie : la plupart des magiciens actifs sont des prêtres, et remplissent le rôle social de chaman, typique de toutes les tribus aux quatre coins du monde : la conservation du savoir, le dialogue avec les esprits, les soins donnés aux blessés et aux malades, etc. La plupart sont des chamans (le mentor dépend du prêtre), et choisissent leur apprenti parmi les jeunes de la tribu doués du Talent. Ceux qui s'Éveillent dans l'hermétisme, ou toute autre tradition scholastique, n'ont pas le savoir ésotérique intuitif nécessaire à leur épanouissement dans un environnement comme la SOX. Ils se servent donc de la perception et de la projection astrales pour devenir plus efficaces dans d'autres tâches (telles que la chasse ou l'identification de plantes Éveillées). Les adeptes finissent généralement leaders ou dans une autre position de pouvoir ou d'expertise, mais ne sont pas vus comme étant « spéciaux », à part ceux qui sont dotés de perception astrale, seulement particulièrement doués ou forts. Reste que la magie est particulièrement difficile à pratiquer dans la SOX à cause de la pollution astrale quasi omniprésente. Naturellement, quand une tribu ne dispose pas d'un jeune chaman, le prêtre s'accommode de n'importe quel enfant Doué, et il n'est apparemment pas rare qu'un apprenti adulte perde son statut si un jeune manifeste un plus fort potentiel. Il arrive également qu'une tribu enlève ou troque un jeune Éveillé d'un autre clan pour l'élever en son sein et en faire un apprenti. Un détail mérite d'être précisé : une forte proportion des locaux considèrent la magie comme une manifestation de pouvoirs psychiques ou psioniques. En cause, la lecture de trop de science-fiction datant du tournant du siècle dernier, mais aussi le fait que les habitants de la SOX se sont retrouvés isolés du monde extérieur avant l'Éveil, et ne l'ont pas toujours intégré comme



TRANSMISSION.....

le monde extérieur, mettant la réapparition de la magie sur le compte des radiations qui baignent la SOX.

• Estrophe

PEURS, CROYANCES ET RITES

L'invisible et l'Ombre-mort sont les deux choses qui terrifient le plus les zentpels. La Morverste, ou la Malverste, est la conséquence de l'empoisonnement de l'ImLand par les Anciens (ou du châtiment divin envers les pauvres pécheurs, ou encore de la guerre que mènent Ceux de l'Extérieur contre les ImLanders, selon la personne à qui vous vous adressez). Elle peut être lente ou rapide, mais chaque ImLander sait qu'elle les tuera jusqu'au dernier un jour ou l'autre. Elle a changé les corps et les esprits de tout un chacun, comme le révèlent les ouvrages et les images laissés par les Anciens. Je sais désormais que vous avez aussi connu cela, parce que j'ai vu dans votre monde Extérieur des gens aux oreilles pointues, des géants capables de déchirer un homme comme un fétu, et nombre d'autres personnes mutantes, tout comme chez nous. Et pourtant vous leur donnez des noms différents, alors qu'un ImLander reste pour nous un ImLander, quelle que soit son apparence.

• Pause. Si vous vous rendez dans la SOX, gardez bien une chose à l'esprit : une majorité des autochtones n'entrave rien à l'EGI, à la Gobelisation ni à la GRIME. Pour eux il n'y a pas de différence entre un homme massivement irradié et un nain, un troll ou un changelin. La SOX a été confinée avant l'avènement de l'Éveil, de la Matrice et de la cybertechnologie. Ils vivent véritablement au siècle dernier, même s'ils disposent d'une petite quantité de technologie moderne, d'une poignée d'équipements wifi pour la plupart hors service, et qu'ils ont connaissance de certaines légendes à propos du Sixième Monde. Mais mettez-vous à leur place : qui allez-vous croire ? L'étranger qui n'arrive qu'à vaguement débâter des choses confuses et des concepts fumeux, ou les Anciens et

leurs livres, bien souvent sacrés ? Les zentpels ont bien sûr intégré certaines de ces nouveautés, mais cela est loin d'être suffisant pour remettre en question une culture vieille de plusieurs générations vivant dans un profond isolement. En outre, sans les pièces détachées et l'alimentation électrique nécessaires, la technologie moderne ne fait pas long feu dans la SOX et ses radiations.

• Estrophe

L'Ombre-mort est plus « matérielle », mais non moins dangereuse. Les Tourmes sont souvent de gros braillards pas fins, mais les carnis sont généralement discrets, comme les pillards. Et il existe d'autres choses, au fond des grottes, des cités en ruines et des forêts, qui prennent les ImLanders pour proie. C'est la raison pour laquelle les meutes existent, parce que personne ne part seul dans les terres sauvages. Ceux qui le font n'en reviennent pas.

Le prêtre de la tribu est généralement un sage, capable de déchiffrer les tomes de connaissance des Anciens dont il a la garde, surtout le Livre d'Adam et le Livre de Jésus, bénis par la puissance de Dieu. Les prêtres sont les gardiens de la foi qui donne aux zentpels l'énergie de survivre, et ils se chargent des rites mineurs et majeurs de la tribu : la Seconde Venue d'un ImLander, suivie du Nommage (la naissance ne suffit pas à faire d'un enfant un être vivant, il lui faut pour cela avoir survécu pendant plusieurs saisons), la Première Venue (l'accouchement), le Chaînement (dans un cercle ou dans une meute), le Passage (la mort), l'Échange de Poussière (le marchandage de cadavres avec des carnis, en échange d'outils et d'objets utiles), le Bannissement (chez les carnis) de ceux qui font plus de mal que de bien à la tribu, le début et la fin d'une Prise (un raid contre les mécréants), etc. Aux côtés des leaders les plus âgés et les plus forts, le prêtre est également responsable des artefacts que les radeux ne savent plus fabriquer : les armes à feu, les médicaments, le matériel électronique... les chefs et le prêtre décident de ce qui peut être utilisé, dans quelles limites et par qui.

PREMIER CONTACT

Les zentpels connaissent Ceux de l'Extérieur (aisément reconnaissables à leur façon de se déplacer et à leur équipement, ils ne sont pas difficiles à distinguer des ImLanders), même si certaines tribus ont développé moins de contacts que d'autres avec eux. D'étranges hommes dans des machines hurlantes viennent de l'Extérieur, pour explorer l'ImLand, y chercher des choses laissées par les Anciens, et parfois pour commercer. D'autres viennent à pied, faisant plus de bruit que dix meutes de jeunes en traque dans la forêt, et se faisant souvent repérer très vite. La réaction des zentpels dépend de la saison et de la tribu. Si la tribu commerce régulièrement avec un groupe de Ceux de l'Extérieur, les choses se passent généralement bien. Si une ou plusieurs meutes viennent de se faire massacrer par les hommes en noir, la prochaine rencontre des zentpels avec Ceux de l'Extérieur pourrait bien se terminer en bain de sang.

- Le sang coule beaucoup plus souvent que ça. Shobeir n'est peut-être pas très objectif, ou alors les réactions changent du tout au tout d'une tribu à l'autre, parce que quand j'ouvrais encore des pistes dans la SOX il n'était pas rare qu'on se fasse attaquer d'entrée par des radeux enragés. Et oui, je connais la différence entre un radeux et un écorché.

- Nuit Noire

RAPPORTS AVEC LES AUTRES COMMUNAUTÉS

Les rapports entre les zentpels et les autres ImLanders dépendent de la tribu considérée, ainsi que de la saison. Généralement, une tribu zentpel fait confiance à une autre dans tous les domaines, à l'exception des ressources que toutes deux convoitent ; elles se méfient des carnis, et ont tendance à ne pas faire confiance, à attaquer ou à fuir les Tourmes. Leurs rapports avec les autres ImLanders, en général des Fremless, sont au cas par cas.

LES ÉCORCHÉS

Par Nuit Noire.

Okay, alors vous pensez avoir vu la partie bizarre ? Tout faux. Les écorchés sont de vrais cinglés. Ils se roulent littéralement dans la boue radioactive et fondent sur tout ce qui bouge comme des rats du démon sur une fée trempée dans de la sauce barbecue.

AU COMMENCEMENT

Autant que je sache, les écorchés ont les mêmes origines que les tribus de radeux locales, mais ils n'ont pas eu la même « chance », et ils ont été massivement atteints par la radioactivité, avant d'être abandonnés à leur sort, ou rejetés par les premières tribus « saines ». La plupart périrent, mais ceux qui survécurent devinrent à moitié fous, tant à cause de la douleur que du rejet par leur famille et leurs amis. Subissant les plus profondes mutations, ils commencèrent à chasser ce qu'ils pouvaient, ramassant tout ce qui leur semblait utile dans les villes les plus importantes, même celles qui étaient proches de l'épicentre de la catastrophe de Cattenom, ce qui eut pour effet de rendre encore plus irréversible leur exposition aux radiations. Au cours du temps, ils évoluèrent et entreprirent d'attaquer et de piller les communautés de survivants, et même les installations corporatistes qui fleurissaient un peu partout dans la zone. Aujourd'hui, ils s'en prennent même à nos cargaisons. Malgré leur attitude de plus en plus agressive, ou peut-être grâce à elle, ils rassemblent de plus en plus de membres issus de l'extérieur : parias réfugiés dans la SOX, exilés des tribus de zentpels, goules solitaires, voire évadés des prisons corporatistes. Aujourd'hui, les écorchés sont moins nombreux que les radeux, mais ils sont bien plus agressifs et visibles pour les personnes extérieures, et surtout bien plus dangereux.

RAPPORT SK-B8 / 2069

Classification : radeux

Objet : Tribu des Pêcheurs

La tribu des Pêcheurs compte 54 membres, et est l'une des plus petites communautés de radeux. Ils vivent dans un petit village au bord de l'un des méandres de la Sarre, y cultivent quelques champs et disposent de quelques barques qu'ils ont construites eux-mêmes pour pêcher dans la Sarre. Le haut niveau de pollution de la rivière, qui affecte sa faune saturée de métaux lourds, a provoqué un empoisonnement massif de la population locale. La tribu reste néanmoins très populaire auprès des autres tribus en offrant des services de bac pour traverser le cours d'eau en divers points de la région. Le prêtre de la tribu, un homo sapiens robustus répondant au nom de « Hanjo », dispose de pouvoirs de guérison et de connaissances médicales rudimentaires, sans doute transmises de manière héréditaire depuis l'Incident. Nous recommandons la poursuite des déversements de matériaux non traités dans la Sarre, afin de pouvoir observer l'évolution de la santé des membres de la tribu qui jusqu'à présent s'est révélée riche en enseignements sur la physiologie des individus et leur réponse immunitaire.

AU JOUR LE JOUR

Les écorchés n'ont pas organisé leurs tribus de manière élaborée comme les autres communautés : ils se rangent derrière le plus fort des seigneurs de guerre à un moment donné, et il est possible qu'un groupe fasse alliance provisoirement avec tel ou tel autre, en fonction des humeurs de leurs cerveaux malades. Mais à part cela les activités quotidiennes sont à peu près les mêmes, et chaque tribu dispose en général d'un campement permanent, sauf quand leur chef est pris d'un coup de folie frénétique et décide de tout brûler, ou qu'une escouade d'assaut corporatiste à l'entraînement leur rend une visite impromptue.

Alors que la vie tribale habituelle consiste généralement à produire sa propre nourriture (par la chasse, la cueillette ou l'agriculture), celle des écorchés tourne essentiellement autour du pillage d'autrui (qui qu'il soit). Les écorchés chassent rarement, ne pratiquent pas de cultures, n'élèvent pas leurs enfants, ne bâtissent pas de maisons, et ne constituent pas de caravanes marchandes. Ils prennent. Ils s'emparent, et ils en rient, comme beaucoup des racilles shootées au BTL dans n'importe quel cancer urbain de par le vaste monde, en réalité. Les écorchés ne sont pas très différents, ils sont juste plus irradiés. Le comportement extrêmement violent des écorchés fait que les femmes y survivent moins longtemps que les hommes, et sont généralement gravement maltraitées. Celles qui tiennent tête, cependant, deviennent souvent extrêmement dangereuses et dures.

Les campements des écorchés sont généralement établis dans une ville ou un pâté de maisons vaguement fortifiés à l'aide de piles de débris, et rarement situés dans les étages élevés des plus hauts bâtiments. Chaque individu se trouve un coin où dormir, à l'écart des parties communes et des halls. Ils dissimulent généralement le butin de leurs razzias dans un endroit différent, plus discret et plus calme. C'est dans les espaces communs, situés au centre du campement, que les écorchés parlent, mangent et se battent, au propre comme au figuré. C'est également là que leur chef prend ses décisions. Un campement d'écorchés a de nombreuses choses en commun avec n'importe quel bazar des Barrens ou du Tiers-Monde : bruyant, encombré, déchiré par d'épisodiques scènes de violences dans l'indifférence générale, etc. Il s'agit, enfin, de l'endroit où se rassemble la tribu pour voir partir en raid ses pillards et leur chef (qui doit se rendre sur le terrain pour justifier sa position) et les accueillir lorsqu'ils reviennent, avec leurs trophées et les histoires de leurs combats.

• Je ne vais pas blâmer Nuit Noire pour cette description profondément simpliste des écorchés, mais permettez-moi s'il vous plaît de la relativiser un peu. Certains groupes d'écorchés se sont vus infuser tellement de sang frais (essentiellement des exilés venus de l'extérieur, ou des évadés des prisons de l'intérieur) qu'ils sont beaucoup moins suicidaires et cinglés que la génération précédente, et qu'il leur arrive même de s'établir durablement quelque part. D'un autre côté, leurs raids montrent une intelligence et des capacités tactiques accrues. Ils pratiquent désormais le troc de manière beaucoup plus fine, et obtiennent des équipements de meilleure qualité. Maintenant, à vous de voir comment vous évaluez le danger qu'ils représentent.

• Rasputin

PEURS ET CROYANCES

Contrairement aux autres tribus, les écorchés n'ont pas une vie spirituelle très développée. Merde, je sais même pas s'ils sont capables de prononcer « spirituelle ». Ils font ce qu'ils veulent quand ils veulent, et seul un individu plus fort ou plus méchant qu'eux peut les arrêter ou leur donner quelque chose se rapprochant d'un ordre. De temps à autre un écorché plus cinglé que les autres émerge de Dieu sait où, débâtlant sur la nécessité de faire venir le feu purificateur ou le courroux de la déesse atomique, mais s'il n'assure pas côté mojo, il finit généralement en sex toy (eh oui, même les vieux qui puent) pendant quelques jours, avant d'être jeté en pâture aux goules.

Le seul signe de superstition que j'aie vu, c'est quand il s'agit de manger un congénère. Il semble que les écorchés adoptent deux attitudes diamétralement opposées à ce sujet : certains considèrent que consommer de la chair fraîche, riche en protéines non mutantes, à un effet régénérateur, ils chassent donc le premier métahumain non contaminé venu et en font un grand festin. D'autres croient au contraire que seule la viande profondément mutée peut les rendre plus forts, et la première chose qu'ils font après avoir tué une créature mutante, ou bien leur voisin de palier, c'est de le manger (sans forcément attendre tout à fait sa mort). Bien évidemment, cela

n'est pas du tout du goût des goules : si l'une d'elles détient une quelconque position d'influence au sein de la tribu, elle peut généralement mettre fin à ces pratiques en faisant quelques exemples sanglants. Autrement, les goules commencent à dépérir et doivent se montrer plus malines que les superstitieux... en tous cas quoi qu'il arrive, les morts sont toujours un aliment convoité.

Ah, et, dernière chose : les écorchés sont généralement attirés par les zones les plus irradiées qu'ils peuvent trouver (tout en gardant quand même leurs distances d'avec celles qui risquent de les tuer en une journée), et s'y installent généralement sans la moindre mesure de protection. Il ne s'agit pas vraiment d'une croyance spirituelle, sans doute plutôt d'un mode de vie, qui a ses conséquences pour les personnes venues de l'extérieur : s'ils attrapent un fièvre quelconque (c'est comme ça qu'ils dénomment les non-écorchés), vous par exemple, ils vont vous délester de votre combinaison NBC et vous faire profiter du « rayon ». Vous vous sortirez de ce genre de situation en montrant ostensiblement votre puissance de feu (j'ai dit montrer, seulement : ne déclenchez pas un bain de sang où vous allez les rendre fous furieux) et en leur offrant de la marchandise à prix d'ami. C'est comme ça que nous traitons avec eux, mais je dois reconnaître que chaque deal ressemble à une partie de roulette russe, parce que la plupart de ces types ont une notion très étrange du danger et de l'instinct de survie.

PREMIER CONTACT

Venez accompagné, si possible des personnes les moins humaines et les plus visiblement câblées, équipées pour la guerre, et établissez le premier contact selon vos propres termes, sur le terrain de votre choix. Si les écorchés peuvent vous attraper par surprise, vous serez détrossé(e), violé(e), tué(e) et dévoré(e), et pas nécessairement dans cet ordre. Si vous évitez la capture au premier contact, et que vous pouvez prouver votre valeur au chef de guerre du moment, les choses devraient bien se passer pendant un moment. Les vols, les agressions physiques et verbales sont fréquentes, mais j'imagine que les choses n'étaient pas si différentes dans le trou perdu d'où vous venez.

RAPPORTS AVEC LES AUTRES COMMUNAUTÉS

Ils sont chaotiques, il n'y a pas d'autre mot. Les écorchés ne manifestent aucune empathie envers les membres de leur propre « tribu » : ils sont agressifs, brutaux, mais réussissent pourtant à garder une certaine forme de cohésion, dont le chef est garant.

Pour eux, les autres habitants de la SOX ne sont rien d'autre que des proies : elles ont des choses qu'ils veulent, et ils comptent les prendre, ou du moins essayer. Le manque de femmes dans les tribus d'écorchés pousse par ailleurs les hommes à chercher à enlever des femmes au sein d'autres communautés. Dans ce cas comme dans d'autres, il est rare que deux individus se lient, surtout s'ils sont issus de communautés différentes, mais cela se produit parfois. Pour une intermédiaire venue de l'extérieur telle que moi, la prise de contact est toujours extrêmement brutale, mais une fois qu'une sorte de relation est créée, on dispose au moins d'une base de travail et d'un minimum de visibilité, à défaut de stabilité ou de sécurité.

LES FANATIQUES TOXIQUES

Par Lazarus.

Vous trouvez peut-être que les écorchés sont des fous dangereux, mais ils sont loin, très loin d'être les pires. Prenez un écorché, dotez-le d'une conscience religieuse en acier trempé, d'un chef efficace et d'une stratégie réfléchie, apportez-lui le soutien d'une magie toxique, et vous

RAPPORT SK-B8 / 2070

Classification : écorchés

Objet : les Serres

La bande des Serres a établi son QG provisoire dans le sud de l'ancien Luxembourg, et se rend de temps à autre dans la ville de Luxembourg pour y faire du troc. Le groupe compte une quarantaine de membres et appartient aux « nouvelles » tribus d'écorchés, celles qui ont accueilli des personnes extérieures à la SOX pour améliorer leur organisation tactique, et rendre leurs raids moins anarchiques et plus efficaces. Leur leader actuel répond au nom de Trag (*homo sapiens ingentis*), un marginal cybernétisé venu du monde extérieur. Certaines rumeurs voudraient qu'il s'agisse de l'éco-terroriste en cavale Frédéric Deville, qui aurait subi une modification radicale de son apparence (une analyse génétique serait nécessaire pour prouver son identité). Tout contact avec les Serres est fortement déconseillé, et ils sont considérés comme dangereux, même si les troupes du MET n'ont pour l'heure reçu aucun ordre à leur rencontre.

Note personnelle : pas étonnant que les Serres n'aient pas encore été éliminées. D'une part d'autres groupes plus nombreux et plus dangereux représentent une plus grande priorité, même s'ils ne sont pas aussi efficaces et précis dans leurs opérations. Mais il paraît d'autre part que les Serres ont réalisé deux missions pour Proteus, qui auraient été négociées par leur ancien chef, un ork du nom de Fisto. Nul ne sait en revanche s'il existe des arrangements à long terme et si Trag, le nouveau leader des Serres, les considère comme valides.

obtenez le sommet de la chaîne alimentaire SOXienne. Ils ne sont pas nombreux, mais ils sont les véritables maîtres de la SOX non corporatiste. Pour les autochtones ils sont la conscience qui se cache derrière l'Ombre-mort et la Morverste, l'incarnation même des ténèbres qui ont envahi les Terres Perdues.

- Sympa de voir que certains reconnaissent l'existence du « Mal ».
- Et la prochaine étape, c'est quoi ?
- Zamari

On n'a que peu d'informations fiables à leur sujet, et même les Geistratten ne peuvent pas nous dire grand chose sur eux. Ces dernières années, nous en avons pourtant appris un peu plus à leur sujet. Ils sont apparus en même temps que les chamans déviants, probablement toxiques. Ils ont probablement été corrompus par la pollution et les radiations, et ils avaient le pouvoir d'imposer leurs vues. Ils ont pendant longtemps été simplement les leaders des tribus les plus déglinguées de la SOX, tout en ayant apparemment conscience de l'existence et de la nature du monde extérieur. Mais certains, de plus en plus affectés par les radiations, développèrent plus particulièrement leurs pouvoirs. Peut-être étaient-ils déjà initiés, trouvèrent-ils des alliés, ou découvrirent-ils quelque artefact dans ces ruines... quoi qu'il en soit, au cours des années 40 certains écorchés quittèrent leurs tribus. Ils n'y retournèrent jamais. Ils commencèrent à recruter des écorchés, à voler du matériel, etc. Ne me demandez pas comment ils ont pu faire sans tribu, je n'en ai pas la moindre idée. Ces types sont très difficiles à cerner : un écorché serait bien incapable de trouver un tox même s'il le voulait vraiment. Mais si un tox cherche un écorché, il le trouvera très vite.

Difficile de dire combien ils sont, où ils vivent et comment. Une seule chose est claire : ils sont responsables d'un grand nombre d'attaques menées contre des installations et des équipes corporatistes. Ils sont intelligents, puissants, et ils ont des couilles. Les écorchés sont capables de s'en prendre à des drones ou à une patrouille isolée de la Garde, mais ils seraient bien en peine de pénétrer dans une installation, de comprendre de quoi il s'agit vraiment, et d'en ressortir indemnes. Les tox, si. Ce n'est jamais une partie de plaisir, ils essuient souvent de lourdes pertes, mais ils disposent généralement d'une telle puissance magique qu'ils infligent toujours des dégâts importants.

- S'il s'agit véritablement de magiciens toxiques, ceci explique cela. Ils ont généralement un esprit mentor, et peuvent donc apprendre beaucoup de choses malgré leur isolement. En plus de ça, les mages toxiques *beneficient* de la toxicité de leur domaine, et pas la peine de rappeler que la SOX est l'un des territoires toxiques les plus vastes du monde.
- Estrophe

LES DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR

Les Disciples du Feu Purificateur sont un groupe toxique qui s'est développé dans la SOX de manière alarmante. Ils comptent aujourd'hui 400 à 450 fidèles. Par rapport à la (faible) population totale de la SOX, ça fait un paquet de gens. Alors il y a bien quelques poseurs dans le tas, qui, parce qu'ils peuvent se vanter d'avoir assisté à une ou deux cérémonies ou réunions, prétendent être membres de cette communauté ténébreuse et redoutée. Tous ceux qui ont affaire avec les Disciples sont généralement bien tordus, et beaucoup ont perdu toute trace d'humanité et toute notion morale. Il est facile de comprendre pourquoi les Disciples se sont bien implantés dans la SOX : ils sont convaincus que la contamination radioactive est « l'état juste et pur que doit atteindre le monde », et que tout ce qui n'est pas contaminé est

par conséquent impur. Pas étonnant donc que les Disciples aient trouvé dans la SOX leur terre promise.

Leur credo est simple : « Les quatre éléments sur lesquels se fondent toute existence sont le feu, l'eau, l'air et la terre. Mais au-dessus d'eux se trouve le cinquième élément, le plus pur, le seul capable de transcender les quatre autres, de les transformer, de les purifier. » Voilà pour le côté philosophique, qui fait frémir par sa simplicité. Ils expliquent également le caractère mortel des radiations, en assurant que c'est leur propre impureté qui provoque leur mort face à l'élément sacré ; ils entendent par « impureté » leurs erreurs et leurs offenses, et par extension celles de l'humanité toute entière, gravée dans ses gènes et qui doivent en être extirpées par l'irradiation... mais comme ces impuretés sont partout, il n'est possible de se purifier que progressivement. Tout ça doit vous sembler dingue (rassurez-vous, ça l'est), mais ce serait une erreur de chercher un sens rationnel aux actes des toxiques. Il paraît même que les Disciples maîtrisent une magie capable d'infliger des dégâts par les radiations, et ils semblent vraiment résister aux faibles doses de radiations mieux que quiconque. J'ignore s'il s'agit d'un « don » de leur domaine, ou d'une énième rumeur à leur sujet.

- Si vous les rencontriez ne serait-ce qu'une fois... avec leurs corps totalement dénués de la moindre pilosité, leur peau couverte d'ulcères et de brûlures, et leurs gencives édentées... vous ne prêteriez aucune foi à ces histoires. Ils sont terrifiants ! Et tellement calmes et posés dans tout ce qu'ils font, une sorte de mélange étrange entre le sens du devoir à accomplir et la menace permanente qu'ils laissent planer... et tous arborent ce signe en forme de boule de feu, marqué au fer sur leur cou, leur crâne chauve ou leur poitrine. Flippant.

• Sibiria

- Hm, à propos, vous n'avez pas entendu d'autres histoires ? Comme quoi les Disciples voueraient un culte au « dragon atomique », qui ne pourrait être que *Feuerschwinge* ? Et qu'ils donnent au fait de s'exposer délibérément aux radiations l'expression : « plonger son regard dans les yeux du dragon » ? Et qu'en plus de ça, certains portent sur leur nuque le dessin d'un motif stylisé représentant des ailes enflammées... tout ça va certainement chercher plus loin qu'un simple « cinquième élément ».

• snowWT

- *Feuerschwinge* ? Encore cette éternelle histoire gavante de dragon qui s'est fait descendre au-dessus de la SOX par l'armée de l'air allemande, c'est ça ? Avec toutes ces conneries sur sa prétendue survie et l'annonce de son prochain pseudo-retour messianique, sur le fait qu'on l'aurait vue ici ou là, ou qu'elle serait piégée dans sa forme humaine ? C'est pas possible ! Quand est-ce qu'on nous sort des histoires de succube et de reine alien ?

• Komtur

Les Disciples du Feu Purificateur disposent de nombreux points de rassemblement et de planques dans la SOX, mais ils en changent régulièrement pour ne pas être repérés par les forces du Conseil administratif. Beaucoup de rumeurs circulent sur leur quartier général, où vit leur leader Ignifera. Certains disent qu'il se trouve quelque part dans une distorsion mana provoquée par la radioactivité ; d'autres près de Saarbrücken... mais en réalité personne n'en sait trop rien.

- À part les disciples eux-mêmes, évidemment. J'ai déjà assisté à l'une de leurs réunions dans une vieille cathédrale gothique de Sarrebruck. C'était vraiment bizarre, de voir ces hommes et ces femmes chauves entonner des chants étranges, puis se taire et garder le silence, jusqu'à ce que leur « prêtre » brandisse quelque chose, un objet contaminé, qu'ils vénéraient avec les yeux clos. C'était vraiment flippant.

• Myriell



IGNIFERA

Sexe : féminin.

Fonction : gourou des Disciples du Feu purificateur.

Âge : inconnu.

Métatype : humaine.

Description & détails : Ignifera est une femme très mince sans la moindre pilosité. Elle est souvent vêtue d'une combinaison rouge moulante, et un implant en or de grande taille, représentant le symbole à trois pales de la radioactivité, orne son crâne chauve. Son cou est marqué du signe de la boule de feu. Ignifera est probablement assez âgée, mais son apparence est celle d'une femme sans âge. Sa peau est couverte d'ulcères purulents et de profondes cicatrices qui défigurent son visage brûlé, et malgré tout elle reste une personne hautement charismatique capable d'un leadership exceptionnel. Elle semble être d'une grande intelligence, et s'exprime avec beaucoup d'éloquence.

Personne ne sait si Ignifera est le nom d'une seule femme, ou bien le titre revenant au gourou de la secte.

Les Disciples du Feu Purificateur sont bien mieux organisés que la plupart des groupes toxiques. Et ils disposent de ressources considérables : des armes, des vivres, des vêtements, et même quelques véhicules en état de fonctionnement. Tout le monde se demande d'où ils ont sorti tout ça, et avec quel argent. Certains prétendent que les Disciples sont payés par des corpos de la SOX. Reste une question : pourquoi feraient-elles cela ? L'une des explications avancées serait qu'elles souhaitent tester les effets de la radioactivité sur les organismes humains. Mais elles ont déjà des milliers de personnes bien moins dangereuses qu'elles peuvent observer librement dans la SOX...

- Les Disciples ont peut-être des alliés à l'extérieur qui font tout passer en contrebande par-dessus le Mur...
- XTC

- Qu'est-ce qui faut pas entendre. Ni les Geistratten ni les Charognards ne passeraient ce genre de deal avec les Disciples. Ils ne sont pas cons à ce point.
- Wattegel

Dernièrement, les rumeurs indiquent que ce sont les Disciples qui sont responsables du sabotage des installations d'ESUS à Faulquemont, en Lorraine. Celles-ci avaient dû être fermées pour contamination radioactive. Une théorie voudrait que les Disciples soient auparavant parvenus à infiltrer la corporation.

- Ça doit être facile de se faire embaucher, quand on est chauve, sans dents et couvert de tumeurs. J'imagine la gueule du DRH...
- Zamari

LES CANNIBALES

Par Shobeir et Zamari.

Shobeir a un point de vue un peu original, mais il sait de quoi il parle. Je me suis permis de reprendre ses propos en les émaillant d'informations sur ce que nous savons des goules pour que vous sachiez à quoi vous en tenir si vous en rencontrez dans la Zone. Je parle de « goule » ici, mais sachez que personne ne les appelle ainsi dans la Zone : les Zonards les appellent cannibales, mangeurs de chair, ou carnis.

Selon moi deux choses expliquent la présence de goules dans la SOX. Après l'Incident et l'édification du Mur, elles furent nombreuses à fuir les persécutions qu'elles subissaient

et à venir se réfugier dans l'enceinte de la Zone (un phénomène qui perdure encore aujourd'hui). Une autre rumeur veut qu'une souche de virus Krieger particulièrement virulente se soit propagée à l'occasion d'un sabotage ou d'un accident dans l'une des arcologies. Quel que soit le fin mot de l'histoire, il existe aujourd'hui deux grandes tribus de goules connues des autochtones. Nombreuses sont celles qui ont également rejoint des bandes d'écorchés.

La première de ces tribus se trouve au nord des ruines d'Ettelbruck, et pratique le commerce et le pillage. Un sorcier du nom de Konin dirige la tribu depuis des décennies, au point qu'on ne sait plus très bien aujourd'hui s'il s'agit vraiment d'un mage ou d'un simple titre repris par des leaders successifs. « Konin » s'entoure des goules les plus puissantes et les plus fortes, et gère sa tribu d'une main de fer. La plupart conservent leur humanité et leur conscience : ils troquent des outils et de l'équipement, trouvés ou volés, et parviennent à s'assurer un approvisionnement lent mais régulier de corps « frais » pour répondre à leurs besoins alimentaires. Il leur arrive également de temps à autre de lancer des raids contre d'autres tribus, mais sans jamais dépasser les bornes. À l'exception des tribus catholiques les plus fanatiques, la plupart des habitants de la Zone sont heureux d'échanger les corps de leurs défunts aux goules d'Ettelbruck contre des marchandises utiles.

La seconde grande tribu est beaucoup moins « éclairée », notamment parce que les individus les plus débiles sont rejetés par la tribu d'Ettelbruck et rejoignent les rangs de ces pillards nomades, les carnis-morts. Nuit après nuit ils se déplacent d'un terrain de chasse à l'autre, se réfugiant dans des grottes ou des ruines pendant la journée. La plupart des cadavres se retrouvant entre les mains des goules d'Ettelbruck, les carnis-morts doivent chasser les leurs. Il est par ailleurs possible que ces individus aient muté, au point de parfois s'attaquer à des animaux sauvages.

RAPPORT SK-B8 / 2069

Classification : marginaux

Objet : paroisse de Koinonia (environs de Beckingen)

La paroisse de Koinonia rassemble 23 personnes vivant dans une villa de style art nouveau des environs de Beckingen. Il s'agit d'une vaste zone urbaine, protégée par une technologie avancée. La paroisse, composée de végétariens humains d'âge mur ou avancé, souhaite connaître une renaissance spirituelle en revenant aux valeurs primordiales de l'humanité, sous la direction de son mentor Dikastes. Des méditations sous médication (substances psychoactives) sont donc organisées avec des lectures de textes philosophiques, et les thérapies de groupes sont fréquentes. Les paroissiens cultivent du maïs et assurent une « purification spirituelle » régulière des alentours de leur refuge. La communauté considère que les radiations qui baignent la SOX sont la conséquence d'un châtimement divin visant à punir l'humanité de son arrogance, et part donc du principe que l'homme a une dette envers la nature. Chaque paroissien se déclare parrain ou marraine d'un élément, auquel il accepte de se consacrer pour le purifier, et en porte les couleurs et les symboles sur ses vêtements et sur son corps. Malgré sa grande autarcie, la paroisse semble accueillir chaleureusement toute personne demandant de l'aide ou souhaitant rejoindre ses rangs. Ses membres semblent disposer d'excellentes ressources financières et matérielles.

Note personnelle : Dikastes, le « gourou » de la paroisse, dispose effectivement de fonds très élevés. Il semble avoir été impliqué personnellement dans des essais nucléaires, avant de réaliser l'étendue de son erreur et de décider de se repentir pour ses « crimes ». Ses disciples, en tous cas, le considèrent comme un « saint homme ».

• Je me demande s'il s'agit d'une mutation postérieure à l'infection virale, ou s'il s'agit d'une mutation de la souche de virus Krieger elle-même. Quelqu'un a des infos ?

• Nuit Noire

• On dirait que les corpos posent la même question à leurs chercheurs. Pour ce que j'en sais, personne n'a de réponse à l'extérieur de la Zone. Et à l'intérieur, je ne vais pas m'amuser à aller faire un tour dans les labos corpos. Mais si ça vous intéresse ne vous gênez pas.

• Lazarus

Il existe bien d'autres tribus mineures, mais elles sont trop peu organisées et pas assez stables pour être étudiées de manière intéressante. Comme le dit Shobeir, quand une demi-douzaine de ces créatures se jette sur vous au milieu de la nuit, votre premier réflexe n'est pas de vous demander d'où elles viennent et pourquoi. Difficile également d'établir un recensement de leur nombre. 200 peut-être au sein des tribus établies, et la moitié de ça dans les bandes d'écorchés. Mais sans doute beaucoup, beaucoup plus.

Être une goule dans la SOX n'est pas différent d'ailleurs, sauf que leur nature duelle innée fait d'eux de meilleurs chasseurs, et leur permet d'évaluer la pollution de tel ou tel secteur grâce à son effet sur l'espace astral. Il arrive même que des goules vendent ce genre d'information. Mais cette pollution affecte leur esprit plus vite encore que celui des ordinaires, même s'il semble pourtant que dans l'ensemble les goules résistent mieux à la dévastation biologique causée par les zones radioactives.

LES AUTRES

Par Lazarus.

Au-delà des tribus de radeux et d'écorchés, il existe une multitude de communautés diverses dans la SOX. Les cinglés décrits plus bas ne sont qu'un petit florilège non exhaustif de cet ensemble de dégénérés qui survivent dans la Zone.

RETOUR AUX SOURCES : LES MARGINAUX

Les marginaux sont des individus qui veulent laisser derrière eux le monde civilisé pour toutes sortes de raisons. Ils ont délibérément choisi d'immigrer dans la SOX : certains cherchent l'isolement, la paix, ou veulent rester à l'écart de l'humanité, qu'ils détestent souvent. Certains croient pouvoir trouver l'illumination s'ils survivent à la SOX, seuls ou accompagnés d'un petit groupe de gens comme eux. Survivre dans la SOX est un retour aux racines pures de l'existence, une expérience qui attire des artistes fêlés en quête d'inspiration créatrice. Mais quand il s'agit d'un coup marketing monté par une maison de disques, ces « retraites » durent rarement longtemps.

Les marginaux se préparent généralement à vivre dans la SOX. Ils disposent des ressources financières et bâtissent, ou font bâtir des fermes ou de petits complexes équipés de défenses modernes, souvent en périphérie des anciens centres urbains. Ils comptent généralement sur des groupes de nomades ou des contrebandiers pour assurer leur ravitaillement, mais certains prennent le mot « racines » à la lettre : ils mènent une vie misérable à proximité des ruines des villes, ou en communauté au cœur des décombres encore à peu près habitables.

• Ces tarés sont des hippies rongés par la culpabilité d'avoir vécu dans un monde aussi pourri que le nôtre, mais certains sont prêts à chèrement défendre leur peau. Ils sont souvent bien armés, et s'ils sont harcelés par des écorchés, ils s'entourent généralement d'une équipe de gardes qui assure leur protection.

• Komtur

AUTANT EN EMPORTE LE VENT (RADIOACTIF) : LES NOMADES

Quelques familles mènent une vie nomade au cœur de la SOX, au rythme des saisons. Ils trouvent parfois des emplois saisonniers à la période des moissons, réalisent de menus travaux, et surtout font du troc un mode de vie. Certains traitent avec des contrebandiers, récupèrent des marchandises à proximité du Mur et les transportent vers leur destination finale. Ces individus se déplacent en groupes, poussant des chariots et des carrioles, parfois tirés par du bétail malingre. Mais le plus souvent, ils arpentent les autoroutes abandonnées, se traînant derrière des caddies rouillés qu'ils remplissent de leurs trouvailles. Ils établissent leurs camps dans d'anciennes usines ou dans des maisons inoccupées, voire dans la forêt, où certains se dissimulent sous des filets de camouflage. De nombreux nomades souffrent de cancer, effet inévitable de l'irradiation qu'ils subissent du fait de leurs constants déplacements. Ils apprécient rarement les règles et les interdictions, n'ont que peu de respect pour les autres communautés, et ne montrent de sympathie qu'aux membres de leur propre famille. Sur le quivive en permanence, ils sont toujours prêts à fuir avec armes et bagages, après (pourquoi pas) vous avoir tiré dans le dos.

• Doucement ! Les nomades que je connais sont des familles un peu différentes de ça. Ce sont des pacifiques qui essaient simplement de garder un profil bas pour ne pas attirer les pillards. Ils connaissent tout un tas de cachettes et de gens intéressants, et quand ils sont traités décemment, il leur arrive même de ne pas penser uniquement à leur propre intérêt.

• XTC

• Nul ne connaît vraiment les motivations des nomades. On soupçonne certains d'entre eux de collaborer avec les corpos ou les

RAPPORT SK-B8 / 2070

Classification : nomades

Objet : Clan Louvers

Étienne et Béatrice Louvers se déplacent à travers la zone avec leurs deux frère et sœur, leurs cinq enfants et leurs trois petits-enfants, a priori depuis que des écorchés ont incendié leur petite maison de la banlieue de Metz il y a quinze ans. Grâce à leurs déplacements permanents, ils ont acquis une connaissance impressionnante des environs et un solide sens de l'orientation. Ils voyagent dans deux antiques caravanes, tractées par deux minivans antédiluviens, et parcourent inlassablement le même circuit. Deux de leurs enfants, et un de leurs petits enfants souffrent du syndrome de Down, induit par l'effet des radiations sur leur matériel génétique. Un autre petit-enfant a des bras anormalement longs qu'il est pratiquement incapable d'utiliser. La peau de Béatrice Louvers, qui est aujourd'hui âgée de 60 ans, est couverte de vastes tâches brunes. Aucun membre de la famille n'a plus le moindre poil ou cheveu sur le corps à l'heure qu'il est, mais ils couvrent leurs crânes chauves de bonnets de cuir ou de fourrure.

Leurs quelques effets personnels ont bien peu de valeur : leurs armes à feu sont anciennes et rouillées, leurs bottes ont connu des jours meilleurs. Ils ne disposent d'aucune ressource financière, mais fournissent régulièrement à plusieurs familles des marchandises récupérées dans les villes abandonnées. La famille se comporte dans l'ensemble de manière très passive et introvertie, sans doute dans l'espoir d'éviter toute confrontation. Les Louvers sont « célèbres » parmi les communautés locales parce qu'ils connaissent tous les endroits intéressants et les refuges potentiels, et comptent parmi les meilleurs guides capables de vous conduire à travers la SOX. Mais s'ils ne veulent pas être retrouvés, il sera très difficile de les débusquer.

militaires, et de troquer des renseignements contre du matériel décent. D'autres assurent que les patrouilles terrorisent les nomades, et les harcèlent à la recherche de marchandises de contrebande. Et puis, certains paient très clairement un tribut pour leur protection, afin d'être laissés en paix. Personnellement, je ne leur fais pas confiance.

• Sibiria

HOME, SWEET HOME : LES AUTOCHTONES

Quand la SOX fut évacuée en 2008, la plupart des gens filèrent sans demander leur reste. Mais certains refusèrent de quitter leur foyer, ou bien y retournèrent très vite. La raison en était simple : ils ne voulaient pas quitter leur terre, leur maison, ils n'avaient nulle part où aller, et rien à faire ailleurs. Aujourd'hui le fondement même de leur existence est cette terre contaminée où ils sont nés, où ils vivent et où ils mourront.

Mais la dure réalité se rappela vite à leur bon souvenir. Une fois les derniers supermarchés pillés et les dernières piles vidées, beaucoup de patriotes tentèrent de fuir, avant de réaliser que le Mur était un obstacle plus que sérieux. La plupart regagnèrent leurs maisons la queue entre les jambes.

Ils y vivent depuis, généralement dans des maisons qui tombent lentement en ruines, et sortent peu, si ce n'est pour repousser les étrangers qui s'aventurent sur leurs terres. Des terres où presque rien de comestible ne pousse, et dont ils ont généralement abandonné la culture après une énième attaque de pillards. La plupart des patriotes survivent donc en chassant la vermine, les rongeurs et autres petits animaux qui infestent leurs maisons.

Heureusement pour eux, ils sont peu nombreux, et n'ont pas trop de bouches à nourrir (les rares enfants qui grandissent et atteignent l'âge adulte sains de corps et d'esprit quittent généralement les mouiroirs que sont ces demeures, et les autres ne vivent pas vieux). Leurs visages émaciés portent les traces d'innombrables maladies et carences, et la consanguinité fait des ravages dans leur patrimoine génétique. Emprisonnés dans la SOX depuis 60 ans, ce sont des « fin-de-race » qui n'en finissent pas de s'éteindre.

Les qualifier de « bornés » ou de « traditionalistes » serait trop réducteur : la réalité est qu'ils sont dégénérés à un point tel qu'ils sont plus animaux qu'humains. Certains sont quasiment incapables d'articuler et baragouinent un dialecte

RAPPORT SK-B8 / 2067

Classification : indigènes

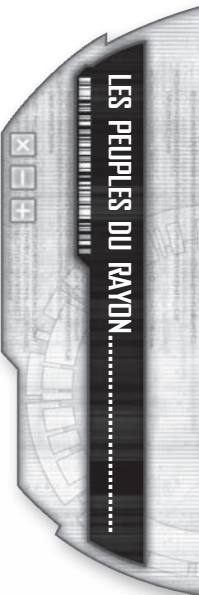
Objet : Village de Sennigen

La communauté de Sennigen compte 21 habitants qui y ont vécu pendant des générations, et sont les descendants de la population, alors bien plus nombreuse, qui occupait les lieux à l'époque de la catastrophe de Cattenom. Les individus sont visiblement touchés par la malnutrition et les problèmes de déficience et de consanguinité, mais peu par les radiations puisqu'ils quittent peu leur village qui a été relativement protégé de la contamination grâce à sa localisation géographique. Ils souffrent de dégénérescences, sont sales et négligés, même dans les circonstances exceptionnelles de la SOX. La communication avec ces habitants est difficile, d'une part parce qu'ils sont à peu près tous atteints de pathologies mentales diverses, conséquences probables de relations incestueuses, et d'autre part parce qu'ils ont développé une forme de dialecte très prononcée et très particulière. Il n'est réellement possible de communiquer qu'avec le « porte-parole » du village (à défaut d'un meilleur terme), un certain « Albert », qui fait preuve d'une amabilité servile. Les étrangers, que les villageois détestent cordialement, sont qualifiés d'« intrus », et sont naturellement rares à Sennigen. À l'arrivée d'un visiteur, les villageois tentent tous de l'inviter chez eux avec force gestes et paroles incompréhensibles.

Les habitants de Sennigen se nourrissent essentiellement d'insectes, de racines et de feuilles trouvés dans les environs. Ils n'ont ni ressources, ni armes, mais la plus grande prudence est recommandée lors de tout contact avec cette communauté qui n'a rien à perdre, et qui est marquée par une grande avarice et une profonde amoralité.

incompréhensible, et leur pratique permanente de l'inceste, ajoutée à l'effet des radiations, a engendré des monstres abominables. Le fait qu'ils croient que tout ce qui se trouve dans la SOX leur appartient de droit les rend dangereux.

D'une manière générale, méfiez-vous d'eux comme de la peste, et soyez extrêmement vigilants si jamais vous êtes amené à traiter avec l'un de ces « patriotes ». Et bien évidemment, n'acceptez jamais une « invitation » à entrer chez eux, ou vous n'en ressortiriez sans doute pas.



...COURIR LES OMBRES DE LA SOX...

En reprenant conscience, Xenon perçut difficilement des sons étouffés. Il distingua des voix, qui devinrent des conversations et des rires. Les sensations revinrent dans ses bras, ses jambes et sa tête. Son corps se rappela à ses sens. C'était tout sauf agréable. Lorsqu'il essaya de bouger, la douleur le réveilla pour de bon. Une douleur sourde qui se répandait dans son crâne, transperçait ses bras et sa jambe droite. Lentement, il commença à réaliser que ce n'était pas la faiblesse qui l'empêchait de bouger. Des cordes rudimentaires le ligotaient à la pierre froide sur laquelle il se trouvait.

Il ouvrit prudemment les yeux. La lumière éclatante transforma la douleur dans sa tête en un terrible vertige. Il grogna, se força à garder les yeux ouverts. Son instinct, son meilleur conseiller, lui intima de découvrir où il se trouvait.

Au même moment, les souvenirs refirent surface. Son équipe trouvant un passage entre deux zones irradiées, à la recherche de la fille disparue d'un corpo. La chose qui leur sauta dessus. Lombart, leur mage, qui tenta de lever un bouclier magique, mais s'effondra, saignant du nez et des yeux. Lilli et lui-même qui dégainaient leurs armes, quand une douzaine de silhouettes se jetèrent sur eux et les frappèrent, manquant de les tuer. Avait-il pu en descendre quelques-unes avant de perdre connaissance ? Impossible de s'en rappeler. Le sang chaud sur sa jambe, qu'il sentait bien maintenant, avait l'air d'être le sien, pas celui de quelqu'un d'autre.

Les silhouettes d'ombre et de lumière autour de lui se révélèrent. Xenon ne les connaissait que trop bien. Ces créatures débraillées, les cheveux en bataille, vêtues de cuir et de latex, armées de massues et d'armes de fortune, certaines même d'armes à feu. Ces regards sauvages, fous sur les visages aux tumeurs suppurantes, les bouches grimaçantes et édentées. Les écorchés. Les mêmes qui les avaient renseigné la veille et leur avaient fourni un peu de matériel pour s'aventurer plus loin dans la zone et trouver la personne qu'ils cherchaient.

Le grand visage d'un ork se déplaça dans son champ de vision, et son haleine fétide faillit le renvoyer dans les pommes. L'ork qui lui souleva violemment le menton et le regarda droit dans les yeux.

« Alors, le Frem' ? » grogna-t-il. « Pas ton jour, hein ? »

Plusieurs écorchés éclatèrent de rire. Deux d'entre eux s'écartèrent d'une femme nue, la peau couverte d'estafilades. Xenon crut reconnaître Lilli. Pas sûr. L'un des écorchés remonta son pantalon souillé, un air satisfait sur le visage.

« On en a fini avec elle, mais les carnis en auront peut-être l'utilité, » balança l'ork en suivant le regard de Xenon. « Le sorcier lui aussi est fichu. La balancé ses sorts en plein milieu d'une lacuna et ça lui a cramé le cerveau. Z'auriez pas dû prendre ce chemin... Qui a bien pu vous dire de le suivre ? » Des rires tonitruants éclatèrent comme seule réponse.

« Maintenant tout c'qui reste, c'est toi, » dit l'ork à Xenon. « Tu as trop de métal en toi, et ça les carnis, ils aiment pas trop. Mais les troqueurs, oui, et peut-être qu'ils peuvent mettre des trucs à toi dans mon corps. »

Xenon tenta de soutenir le regard de l'ork pour montrer un restant de vigueur, mais l'écorché continua de ricaner et plongea son doigt dans la blessure de sa jambe droite. Xenon hurla de douleur. Sa vision s'assombrit.

« Mais avant ça, tu vas profiter du Rayon avec nous et devenir notre petite beauté brillante. » C'est la dernière chose qu'il entendit avant de retomber dans l'inconscience.



TRANSMISSION.....

• Ok, vous feriez bien d'écouter attentivement parce que c'est votre taff qu'on vous sert ici sur un plateau. Rasputin va commencer par quelques mots sur les runs dans les terres dévastées, puis je poursuivrai avec une présentation du réseau matriciel de la SOX. Enfin, diverses personnes vous présenteront quelques lieux particuliers et intéressants du coin.

• Drackenfelts

TRAVAILLER DANS LA TERRE DÉVASTÉE

Par Rasputin.

Puisque vous tenez tant à venir bosser dans notre petit coin d'enfer, voici quelques clés pour taffer dans notre royaume.

QUOI, POURQUOI ET COMMENT

De toute évidence, dans la SOX, on ne peut pas s'arrêter au Stuffer Shack du coin pour se prendre une bière fraîche, rencontrer ses fournisseurs du marché noir pour se procurer un peu de ces munitions explosives bien sympatoches, ou se balader n'importe où sans problème. Si vous arpentez les Ombres de la SOX, vous devez faire votre taf vite puis quitter la SOX aussi vite que possible avant d'attirer l'attention des mauvaises personnes. Et encore, dans votre plexe, vous pouvez chercher une bonne planque, prendre le prochain avion pour les Antilles, et attendre que les personnes que vous avez fâchées se calment un peu. Dans la SOX, c'est une mauvaise idée que de se cacher dans la nature ou dans une des arcologies.

Si vous essayez de vous cacher dans la nature sans les compétences et connaissances nécessaires, vous ne survivrez pas plus de deux jours. Se cacher dans des arcologies ou des bases militaires, ce n'est pas la même chose. La plupart du temps, vous êtes comme un extra-terrestre dans un zoo, vous attirez l'attention et l'instant d'après votre peau ne vaut plus un clou. Les habitants de chaque arcologie et de chaque base

militaire sont comme de grandes familles, dont vous ne faites pas partie.

En conséquence, il vous faut au moins deux plans de fuite de la SOX. Vous pouvez toujours trouver refuge quelques jours au sein de quelque communauté de survivants (voire de radeux ou même d'écorchés si c'est votre truc) ou dans des endroits comme la grande foire de Luxembourg, où un semblant de vie urbaine subsiste. Mais finalement, vous feriez mieux de ne pas vous attarder trop longtemps, à moins que la SOX ne soit vraiment votre territoire.

Le plus souvent, vous devrez apporter tout ce dont vous aurez besoin avec vous en SOX, et il ne s'agit pas ici que de munitions, d'armes et d'une barre au soja. Je parle de nourriture pour plusieurs jours, voire plusieurs semaines, d'eau, de médicaments, d'une combinaison anti-radiations et d'une bonne histoire sur la raison de votre présence en SOX. Si vous n'avez pas tout ça, emportez quelques cadeaux pour les gens que vous aurez à corrompre. Le bakchich est la clef pour obtenir ce que vous voulez dans les parties civilisées de la SOX. C'est une étrange situation pour les habitants des arcologies et des bases militaires : ils sont bien payés, mais ils ne peuvent pas dépenser leur argent car il n'y a pas de centre commercial, ni rien qui ressemble à une économie classique. En conséquence, la plupart des habitants sont faciles à acheter, pas avec de l'argent mais avec des puces BTL, de l'alcool ou tout ce que vous pouvez imaginer qu'on ne peut se procurer facilement dans le monde confiné de la SOX.

Hors des parties « civilisées » de la SOX, c'est comme au bon vieux temps. La plupart des habitants n'ont jamais entendu parler de PAN ou d'euros et ils n'achètent pas : ils troquent. Vous voulez quelque chose à manger ? Donnez vos bottes ! Vous voulez de l'eau pure, non irradiée ? Ça peut être très cher. Il n'existe aucune liste de prix « fixe », les gars, mais je vais vous donner quelques « tendances » pour que vous puissiez avoir une idée de ce qui est important pour les gens là-bas. Dans certaines situations, ce sera complètement à l'ouest, parce que

COURIR LES OMBRES DE LA SOX.....

si vous n'avez pas trouvé d'eau depuis deux jours et qu'il vous en faut, vous paierez n'importe quel prix. Peut-être qu'ils ne troqueront pas avec vous parce que vous êtes un ork, un elfe ou que vos yeux n'ont pas la bonne couleur. Ou ils vous demanderont de les aider, et ça peut s'avérer le prix le plus élevé si vous devez tuer la chimère de la SOX qui terrorise le village de vos partenaires de troc. Comme je l'ai déjà dit, vous n'êtes pas au Stuffer Shack.

Pour commencer, allons droit au but : pour quelle raison voudriez-vous ramener vos miches dans cette région oubliée de Dieu ? Il y en a plein et je vais vous en donner quelques-unes, alors ouvrez bien vos cages à miel et démarrons un petit survol de la SOX.

Premier arrêt de la visite, les ruines des plus grandes villes de la SOX. La plupart d'entre elles ne renferment plus rien de valeur : presque tout a déjà été emporté par les pillards et les explorateurs, mais parfois vous trouverez des trésors qui n'ont pas été perçus comme tels. Certaines reliques dans les ruines des musées pourraient trouver preneur dans d'autres musées du monde entier, des titres de propriété dans les immeubles gouvernementaux abandonnés sont toujours source d'intérêt de la part de certains groupes parmi les anciens habitants ou leurs descendants.

Prochain arrêt : la SOX sauvage, un environnement fourmillant de pièges. Mais ces pièges sont la partie la plus intéressante pour vous et votre Johnson. L'environnement mutant et irradié a engendré des choses comme les *vides* (des trous dans l'espace astral) une flore et faune très spéciales et des tribus post-apocalyptiques. Ces curiosités attirent un paquet de scientifiques, de reporters et de chasseurs qui paient cher des gardes du corps pour les protéger de l'hostile environnement sauvage.

- Le mois dernier, j'ai escorté un petit groupe d'étudiants en anthropologie qui voulaient faire une étude sur le comportement social d'une tribu d'écorchés dans le sud de la SOX. On a écourté l'excursion lorsque quelques uns des écorchés ont essayé de nous dévorer vivants. Je sais pas si les étudiants et leur professeur finiront leur étude, mais l'un d'entre eux a trouvé ça trop cool... Allez comprendre.
- Mass

Dernière étape de la visite, les arcologies. Il y en a une petite quinzaine dans toute la zone et ce ne sont que celles qui sont connues. Vos missions iront de la contrebande à l'extraction de personnel.

Et je ne parle même pas des boulots inhabituels : passer en contrebande des choses vers et hors de la zone est l'activité principale des Geistratten et des Charognards, et ils recherchent régulièrement des bras pour leur venir en aide. Les radiations, les missiles sol-air, les soldats corpos et les « malencontreux accidents » sont des risques du métier, mais j'ai entendu dire qu'ils paieraient bien.

- Oui, ils sont bien obligés. Y a pas des masses de volontaires pour piloter un t-bird à 3 mètres du sol le long de batteries de missiles sol-air et de canons automatiques de 30 mm.
- Deichbrecher
- Surtout si on voit la bralée que se sont prise les Rats ces derniers temps, ce qui a propulsé les Charognards sur le devant de la scène.
- Haze

Si vous ne savez pas piloter, vous pouvez agir comme médiateur entre les Geistratten / Charognards et les tribus de la SOX. Les habitants mettent souvent la main sur quelques marchandises spéciales, comme des plantes rares, des reliques ou des jouets corpos qu'ils ont testés, et d'autres choses que vous ne soupçonnez pas. Ces possibilités devraient vous suffire pour le moment.



EXEMPLES DE TROC DANS LA SOX

Ce que vous donnez

1 médikit
1 pistolet
1 chargeur
1 paire de chaussures
Cigarettes
Décontaminateur d'eau
Bonbons
Trousse à outils

Ce que vous obtenez

10 litres d'eau potable
Nourriture pour 3 jours
5 litres de carburant
Nourriture pour 1 jour
2 litres de gnôle artisanale
2 services d'esprit octroyés par un chaman local
Vêtements simples (peut-être faits main)
Hébergement pendant 2 jours



EN PLEINE NATURE

Si vous devez aller dans la nature pour un job, vous allez faire face à beaucoup de problèmes auxquels vous, enfants des rues, n'avez jamais été confrontés. Tout d'abord, vous devez réaliser que votre équipe est lâchée totalement seule dans la nature. Pas qu'il n'y ait personne, mais la plupart des gens que vous rencontrerez vous fuiront ou essayeront de vous tuer. Marche ou crève, on a notre propre version du darwinisme. Si vous avez de la chance, les habitants accepteront de troquer, d'être gentils et vous obtiendrez des indications sur la région que vous traversez. Ces indications peuvent être plus utiles que les choses que vous troquerez. Savoir quand des écorchés mardaient dans les environs m'a sauvé la vie plus d'une fois.

- Les informations peuvent être très variées. Des trucs comme la localisation de sources d'eau potable, de champs de mines ou de lieux où vous pouvez trouver d'autres membres de la tribu à laquelle votre partenaire de troc appartient.
- Mass

À connaître absolument aussi : les anomalies magiques. Si vous vous retrouvez au beau milieu de l'une d'elles sans vous en rendre compte et que votre mage colle sa tête dans le plan astral, vous êtes bon pour continuer le voyage sans lui. La magie dans la SOX est extrêmement dangereuse, pour tous (sauf si vous êtes un toxique et que le danger, c'est vous).

Petite anecdote : lors d'un voyage près de Saint Avold, j'ai rencontré des gens du cru qui avaient des barghests domestiqués. Ils les utilisaient pour avertir leur tribu de l'approche de vides. Les barghests faisaient de drôles de bruits quand les vides se rapprochaient.

- Enfin, vous ne voulez pas être dans les parages d'un barghest qui commence à faire de « drôles de bruits »...
- Haze
- J'ai entendu parler d'une autre tribu qui recherchait des espèces d'oiseau qui volaient autour des vides. Ils se comportent comme des vautours et dévorent les animaux de nature duale qui n'ont pas pu fuir.
- Estrophe

Parfois, vous marchez en pleine décharge de déchets nucléaires ou toxiques sans même le savoir. Les corporations ne se sont pas toujours donné la peine de signaler leurs sites.

- Il y a des saloperies enfouies près de Ettelbruck et de Diekirch, dans ce qui était le Luxembourg, ainsi qu'au nord de Creutzwald, juste à la frontière entre les secteurs français et allemands. Les sites de déchets chimiques sont innombrables, mais les plus gros sont aussi à Diekirch et Ettelbruck, et juste au sud de Sarrebourg. Vous

remarquerez que comme le Luxembourg n'existe plus que dans les livres d'histoire, les corpos en ont vite fait une poubelle géante.

- Zamari

- Certaines arcolologies ont été bâties au milieu de ce genre de décharges. Cela permet d'éloigner les visiteurs indésirables et de réduire les frais de transport de ces déchets.

- Sophie Klein

En plus des dangers que présentent l'environnement et les autochtones, vous pouvez croiser des convois terrestres, généralement escortés par des équipes de sécurité corporatistes ou des unités du MET. Ne vous mettez pas en travers de leur route. La sécurité des transports terrestres ne tolère personne près de leur marchandise et les équipes du MET ont pour instructions d'abattre à vue les voyageurs suspects. En ayant l'air de dégénérés ou d'autochtones, et pas de shadowrunners débarqués du plexe, vous augmenterez exponentiellement vos chances de survie, parce que les radeux sont généralement considérés comme inoffensifs.

Les Geistratten (les « rats fantômes ») et les Charognards représentent la dernière faction dont vous aurez à vous soucier. Ils sont bons en troc et sont bien organisés. Vous pouvez obtenir d'eux presque toutes les informations dont vous avez besoin sur la zone. Rencontrer l'un d'entre eux peut être votre joker si vous avez de gros problèmes et beaucoup d'argent. Les trouver dans la zone n'est pas si difficile qu'on pourrait le penser. La plupart d'entre eux font du troc avec les habitants, et vous en trouverez toujours un qui saura contacter les Geistratten du côté allemand, et les Charognards dans les secteurs français et luxembourgeois. Le principal problème est de les persuader que vous n'êtes pas un espion corporatiste.

BALADE DANS LA ZONE

À votre avis, où sont passés rues, rails et autoroutes abandonnés depuis 60 ans ? Okay, ils ne sont pas en bon état, mais quelques-uns sont toujours utilisés. Mais avant que vous pensiez à voyager par la route, il vous faudra une voiture, et ça sera votre plus gros problème dans la SOX. Il y a encore de vieilles caisses construites avant l'incident de Cattenom, mais aucun habitant ne vous la donnera sans une bonne raison. Le carburant est un deuxième problème ; il est rare dans la SOX et certaines tribus extraient du charbon pour en produire.

Alors imaginez que vous avez un véhicule, quelles routes sont encore praticables actuellement ? L'A62, A8, A1, A31, B420 du côté allemand et l'A4 du côté français sont encore en état — les corpos s'en servent essentiellement pour déplacer des matériaux lourds et des troupes. Les corpos réagissent très mal aux inconnus sur « leurs » routes et les convois lourdement armés ouvrent le feu sans sommation si votre véhicule n'a pas un SIN corpo en bonne et due forme. Parfois les convois sont attaqués par quelques écorchés désespérés mais, la plupart du temps, ces derniers en sont pour leurs frais. C'est comme dans un bon vieux Western, mais avec des canons automatiques de 30 mm.

Les corpos utilisent également les anciennes voies ferrées encore en état, pour des convois exceptionnels, comme des pièces pour de nouvelles arcolologies. La SOX a son propre réseau qui relie la plupart des arcolologies connues de la zone. Il est utilisé en commun par les corpos pour transférer du personnel, du petit fret et des visiteurs des arcolologies vers les ou en provenance des gares aux frontières de la SOX.

- Si vous avez un faux SIN de bonne qualité, c'est un bon moyen d'entrer dans différentes arcolologies.

- Mass

Autre moyen de transport possible : les rivières. La Moselle et la Sarre sont toujours employées par les corpos, mais comme la plupart des arcolologies sont éloignées des rivières, on ne voit pas beaucoup de trafic de nos jours. Certaines parties des cours

d'eau sont extrêmement contaminées par des produits toxiques et les radiations. Ces endroits sont souvent hantés par des esprits toxiques, mais si vous connaissez quelqu'un qui sait gérer ces saloperies et les champs de mines qui ont été déployées sous l'eau pour éviter les traversées clandestines, c'est un bon moyen de couvrir de longues distances dans la zone.

Si vous voulez voyager vraiment rapidement en dépit du danger, envisagez l'utilisation d'un hélicoptère avec de bonnes CCME ou de vous payer un passage en t-bird avec les Geistratten ou les Charos. Le Conseil administratif a donné des ordres stricts à propos des intrus dans l'espace aérien de la SOX et la plupart des arcolologies sont équipées de missiles sol-air. Les contrebandiers se font payer très cher pour transporter des gens dans ou hors de la SOX.

En dehors des moyens de transport ordinaires, il existe des moyens particuliers de voyager dans la SOX sans être repéré par les corpos. Les plus courants sont la marche et l'équitation. Les chevaux ont fait un retour en force après l'incident. Avant Cattenom, il n'y avait que de petites écuries dans cette région, mais les animaux survivants se sont multipliés comme des lapins. Ils sont relativement rapides et pas aussi faciles à repérer par les corpos qu'une voiture. La plupart des tribus en utilisent et un bon cheval vaut cher. Pensez aussi aux vieux réseaux des puits de mines, qui forment comme une toile d'araignée souterraine. Il y a beaucoup de mines de charbon dans la région autour de Saarbrücken, de fer à Pétange, de sel près de Château-Salins, et même des grottes naturelles comme les Schlangenhöhlen (les « grottes aux serpents »). Si vous ne craignez pas les goules, les écorchés qui aiment l'obscurité et les autres saloperies qui se cachent dans les profondeurs, c'est un bon moyen de voyager incognito dans la SOX.

BIENVENUE DANS LE BUNKER

En SOX, le meilleur butin n'est pas dans la nature ou les villages d'autochtones, mais dans les laboratoires souterrains des arcolologies. Principal souci : comment entrer ? Avant tout, il faut savoir qu'il existe deux types d'arcologies : les publiques et celles qui n'existent pas officiellement.

ARCOLOGIES OFFICIELLES

Certaines arcolologies sont « officielles » et ont un bon réseau de transport, via un système de trains à lévitation magnétique souterrain. Ces arcolologies ont une zone publique plutôt petite mais néanmoins présente, qui est techniquement la porte « vers le monde extérieur » de l'arcologie.

- Il existe même des festivités communes à plusieurs arcolologies, mais elles sont tellement conventionnelles et bien gardées qu'un enterrement serait plus festif.

- Sophie Klein

Public est tout relatif, bien entendu, quand vous êtes dans le paradis irradié et barricadé qu'est la SOX, mais les corpos ont créé ces zones pour préserver leur personnel du redouté « syndrome du bunker » (de brusques et violents accès de colère dus à un enfermement prolongé), il y donc parfois un important trafic, rarement interrompu. Le contact avec les autres arcolologies est bénéfique pour la stabilité mentale des employés corpos s'ils sont supposés travailler en sous-sol pendant des mois. Naturellement, ces zones publiques sont bien gardées, mais le niveau de sécurité dépend des soldats qui l'assurent. Vous vous rappelez quand je parlais de graissage de patte ? Si vous avez la bonne couverture, une bonne fausse ID ou les « douceurs » adéquates pour un ou deux soldats, vous avez un bon point de départ pour votre incursion dans les laboratoires haute sécurité de l'arcologie. Une fois dedans, réfléchissez bien à vos actions : toute fusillade déclenche la fermeture temporaire de l'arcologie, jusqu'à ce que le problème de sécurité soit réglé. Il est nettement plus avisé de s'en remettre à la ruse. Un bon mensonge et



TRANSMISSION.....

l'autorisation laissée dans le nœud de l'arco par votre collègue hacker font souvent des merveilles et vous rapprocheront de vos données bien plus rapidement et sûrement que votre flingue.

- Ces autorisations ne durent que quelques heures, selon la qualité de la contrefaçon. Si vous envisagez de vous y fier, ne traînez pas.
- Drackenfelts

Parfois une mission requiert de rester plus longtemps, que ce soit pour suivre la progression d'un projet, pour découvrir ce qui se trame dans l'arcologie en ce moment ou s'il y a moyen de mettre la main sur le jouet convoité par M. Johnson. Dans ces cas-là, il faut vous fondre dans le système de l'arcologie. Un mensonge ne suffira pas, vous devrez jouer votre rôle comme une starlette de sim. Les runs de ce type nécessitent une bonne préparation, essentiellement une fausse identité de bonne qualité qui ne sera pas facilement repérée pendant que vous serez en mission dans l'arco. Plus encore, il vous faudra entrer dans la peau de votre personnage. Il peut s'avérer plus simple de jouer les soldats corpos, mais ça ne vous rapprochera pas du prototype que vous êtes censé dérober. Un bon knowsoft peut faire des merveilles et vous faire passer pour un scientifique, ce qui vous permettra d'accéder au prototype. Une fois que vous avez choisi votre rôle, votre plus grosse peur sera d'être démasqué ; pour que ça n'arrive pas, vous devez vous intégrer dans la hiérarchie de l'arcologie et jouer selon les règles. Observez les conflits entre les salariés corpos et exploitez les rapports humains. Un laborantin jaloux et frustré peut vous aider, vous n'avez qu'à reconnaître ses revendications. De même, le petit chef de service fan de snuff BTL que vous ferez chanter peut vous valoir un excellent poste. Une fois que vous avez ce dont vous avez besoin, filez rapidement mais prudemment. Frayez-vous votre chemin vers la sortie comme vous vous êtes infiltré, par la tchatche. La sécurité recherche les criminels en fuite violents, pas les hommes d'affaires portant des costumes à 2 000 euros qui doivent se rendre à des réunions à l'extérieur de la SOX et quittent donc le bâtiment en monorail.

ARCOLOGIES SECRÈTES

En plus de ce premier type d'arcologie, il en existe un second type qui est bien moins confortable. Ce sont les arcologies sans existence officielle, qui n'ont aucun contact avec le monde extérieur. Vos tactiques à base de mensonges et de tromperies ne marcheront pas ici aussi bien que dans les arcologies classiques, il vous faudra donc entrer en douce. Les voies d'accès vers ces installations sont sous bonne garde, et tenter d'entrer à l'arrache revient à signer son arrêt de mort.

ENTRER

En général, vous devrez lutter pour vous frayer un chemin dans la nature hostile de la SOX pendant quelques jours avant de voir quoi que ce soit de l'arcologie. Les corpos sont passées maîtres dans l'art d'utiliser les avantages défensifs du terrain dans les environs immédiats des arcologies. Des créatures locales rôdent bien souvent autour des installations en toute liberté. Les champs de mines et les murs couronnés de monofilaments sont assez courants. La surveillance de proximité est assurée par des drones. Les points d'accès de ces arcologies se situent souvent dans les ruines d'anciennes usines ou autres gros bâtiments. Ces ruines sont pour la plupart dotées de positions avec des soldats pour accueillir les visiteurs indésirables occasionnels sans trop attirer l'attention.

En dehors de la protection, le plus gros problème pour pénétrer dans l'arcologie est quand elle est construite en sous-sol. Il n'y a que quelques accès directs qui sont exceptionnellement bien protégés. Par ailleurs, plusieurs de ces arcologies ont des sorties de secours protégées par des maglocks dernier cri. Vous feriez mieux d'opter pour une approche discrète, car les soldats sont pour la plupart très bien entraînés et ont un excellent équipement, mais restent principalement à l'extérieur des arcologies. Au cas où vous voudriez vous glisser dans des ouvertures dans le système de ventilation (s'il y en a), assurez-vous que vous passez dans le filtre.

À L'INTÉRIEUR

Une fois que vous êtes parvenus à entrer dans l'arcologie, vous devrez à tout prix vous assurer de ne pas vous faire repérer. Il y a toutefois très peu de soldats : à l'intérieur de ces murs, il y a des expériences dont il vaut mieux que personne n'entende parler. Les appareils de surveillance électroniques sont la norme, mais dans l'esprit des concepteurs du système de sécurité, la meilleure défense reste l'environnement extérieur. Au sein du bâtiment, divers systèmes de sécurité sont déployés, des simples détecteurs de pression aux armes automatiques en passant par les caméras de sécurité infrarouge. Si vous avez un hacker compétent en soutien, peut-être que vous pourriez vous déplacer dans le bâtiment sans vous faire remarquer et atteindre l'objet de votre recherche sans trop de problèmes.

Les habitants de l'arcologie peuvent être exceptionnellement gênants. Si vous êtes engagés pour une mission d'extraction, préparez-vous à buter des gens. De nombreux employés ont souffert mentalement de l'isolation et ont tendance à se comporter bizarrement, ce qui peut se traduire par des absences, de brusques accès de colère ou de panique voire pire.

- Exemple du pire : une fois nous avons exfiltré un ingénieur de l'arcologie de Ruhrmetall. Après être entrés dans son laboratoire et lui avoir dit ce qu'on comptait faire, il a pris un flingue et a buté son assistant. Il nous a dit qu'en fait, il n'avait jamais aimé ce type.

• Mass

SORTIR

Cette fois au moins, l'agencement défensif du paysage est de votre côté. Ce qui est supposé empêcher des intrus d'entrer peut faciliter votre fuite. Si vous connaissez un passage secret que les soldats ne connaissent pas, vous tenez le bon bout, car ils pourchassent rarement les fugitifs loin de leur installation.

LE SOX-NET

Par Drackenfelts.

Même si le réseau de réalité augmentée de la SOX compte parmi les plus sophistiqués du marché, c'est également un des plus rasoirs que j'ai eu la malchance de visiter. Même si les réseaux urbains allemands gérés par Ætherlink sont connus pour leur iconographie ordonnée, leur choix de couleurs neutres, et leurs auras et DOT non agressifs (tout ce que vous ne verrez jamais dans un réseau français, toujours flamboyant et avant-gardiste), le SOX-Net est encore plus minimaliste. Même si vous marchez dans la SOX en mode RA, vous ne ferez souvent aucune différence avec la réalité, simplement parce qu'il n'y en a pas. Bien qu'il y ait effectivement des panneaux d'indication et de signalisation virtuels sous forme d'auras, on ne les voit pas souvent, sauf à se balader près d'une zone interdite comme un terrain corporatiste extraterritorial ou une zone irradiée (indiquée par un système de codes couleur selon le niveau de contamination, aussitôt que vous pénétrez dans une région irradiée). Soyez préparés ou vous saurez à quel point un senseur peut vous foutre les jetons surtout quand une alarme aux radiations hurle dans votre oreillette.

- Ceci dit, à votre place, je serais prudent sur la lecture de ces détecteurs de radiations. Bien qu'ils donnent une bonne idée du taux de radiation moyen dans leur portée de détection, gardez votre compteur Geiger à portée de main. Vous pourriez rencontrer des zones ou des objets dans des bâtiments, en hauteur ou sous le sol, qui sont bien plus irradiés que l'indiquent vos détecteurs. Sans parler des incidents dans lesquels des gens ont trafiqué les senseurs pour qu'ils donnent des informations erronées.

• Becquerel

Certaines alarmes ne sont pas corrélées à des senseurs mais des avertissements standard, qui peuvent n'être déjà plus d'actualité.

Un autre point important est que le SOX-Net public dans lequel vous pouvez surfer avec votre PAN habituel n'est pas connecté à la Matrice. Vous ne pouvez donc pas vous pointer sur votre serveur favori pour télécharger le dernier morceau de Tommy Trash et l'ajouter à la playlist que vous écoutez quand vous bottez des culs corpos. Pourquoi ? Parce que ça n'a jamais été prévu, et que les corpos n'ont aucun intérêt à financer un réseau RA pour les écorchés et autres déchets de l'humanité. La finalité du réseau est de fournir de l'information. Une de ses fonctions permet de repérer sa position sur une carte virtuelle (bien que cela enregistre également votre position dans les bases de données d'Ætherlink, certes rarement consultées) et d'informer également les voyageurs officiels (cadres corpos, soldats, spécialistes, scientifiques) sur les niveaux de radiation et les itinéraires à prendre. Elle peut également, parfois, fournir plus d'informations comme des alertes sur les raids récents des écorchés dans la région, etc. Mais comme je l'ai déjà dit, c'est chiant comme la pluie.

LE SOX-OFFNET

Le plus intéressant se trouve dans l'ombre du réseau normal, le SOX-Offnet, du nom de la grille régionale rouge qui était utilisée avant le Crash 2.0. L'Offnet est lourdement crypté car c'est également dans ce réseau qu'est hébergé le nœud utilisé lors des réunions du Conseil administratif. Pour entrer dans le réseau, il faut soit le détecter et le décrypter, soit pirater l'accès à une des antennes relais déployant le réseau. La meilleure méthode toutefois est d'acquérir un commlink avec un transpondeur installé par lequel on peut accéder directement au réseau hors de l'environnement d'une arcologie. Les arcologies elles-mêmes existent comme réseaux maillés ayant au moins une connexion avec l'Offnet (souvent plus), au travers duquel l'accès matriciel aux grilles françaises et allemandes est assuré.

- Ce n'est pas entièrement vrai. Proteus a encore sa grille satellite privée, le Proteus-Net, qui a survécu au Crash 2.0 car il n'était pas connecté à la Matrice quand les foudres de l'enfer se sont abattues sur les grilles, et n'a donc pas été infecté. Bien que l'arcologie Proteus possède quelques nœuds qui canalisent le trafic matriciel de ses habitants, les informations sont détournées le temps pour des CI de les inspecter méticuleusement avant que les paquets de données soient autorisés à poursuivre leur parcours dans l'arc-nœud du réseau Proteus.

• Sermon

En raison de l'utilité de tels commlinks, ils ont une énorme valeur et vous permettront de faire un gros bénéfice dans la SOX si vous parvenez à vous en procurer un. Le principal problème est qu'ils sont extrêmement rares car les habitants de la SOX qui voyage réellement et en ont besoin sont très rares. Quelques officiers du MET2000 en ont un, mais ils utilisent normalement des réseaux de communication différents comme le réseau Brontes du MET2000, géré par une division Argus depuis leur QG de Baumholder en Allemagne. Ils ont aussi accès à des réseaux en rapport avec le mercenariat. En général, on peut trouver ces commlinks spéciaux en possession du personnel de l'Administration de la zone.

- Quelques bidouilleurs en électronique ont bien essayé de copier les signatures des transpondeurs, mais les codes ont été changés

Message privé.....

De : Le Belge

Sujet : Transpondeurs

Contactez Le Cajoleur à Zweibrücken si jamais vous mettez la main sur un de ces commlinks à transpondeur. Il paie rubis sur l'ongle et si vous la jouez fine, vous pouvez faire une bonne affaire avec lui.

COURIR LES OMBRES DE LA SOX.....



JUSTUS ROTHER

Alias : Alcazar

Âge : 46

Métatype : nain

Domaine de compétence : matériel militaire, infos sur l'intérieur de la SOX, réseaux de contacts

Intermédiaires : Oleg Markov, Volker Schneider, Alida Simoni

Si vous avez une excellente réputation dans les Ombres, demandez Alcazar. Né en Rhénanie occidentale - Luxembourg, ce nain chauve nanotatoué est un ex-officier logistique du MET2000. Son renvoi pour conduite déshonorante ne l'a pas empêché de continuer à utiliser ses nombreuses sources à tous les niveaux. Il a à son actif plusieurs missions dans la SOX et n'est donc pas seulement une bonne source d'équipement et d'armes, mais également d'histoires de militaires et de tuyaux sur ce qui se passe à l'intérieur. Alcazar est connu pour son amour des cigares cubains et son rire tonitruant, c'est un bon vivant, mais il considère Zweibrücken comme son territoire et ne fera preuve d'aucune pitié envers quiconque tentera de l'embrouiller.



récemment. Même s'il faut désormais de nouveaux codecoms pour réactiver ces commlinks rendus inutiles, ça reste un biz rentable dans la SOX.

- Le Belge
- J'ai entendu dire que quelques membres bien informés des communautés de contrebandiers ont établi leur propre réseau, bien qu'il soit limité en couverture. Les Geistratten ont payé un groupe de hackers suisses pour installer un cheval de Troie dans le SOX-Net. Ils s'en servent pour envoyer des messages privés sans que les corpo ne puissent le savoir. Sinon, quelqu'un comme Appoline, fixer à Nancy, possède un réseau relayé depuis la grille du Wurtemberg par un certain nombre d'antennes relais, qui contourne ainsi le SOX-Net.
- Becquerel

Comme je l'ai dit, en plus des informations fournies par les réseaux ordinaires, l'Offnet procure un accès matriciel complet et contient des informations que l'Administration de la zone estime nécessaire (Garde de la zone comprise), comme un canal d'information sur les événements, plannings, et ainsi de suite. En dehors de cette plate-forme d'information, l'Offnet contient les nœuds corporatistes, ceux des postes de la Garde de la zone et tous les réseaux automatisés (le système de défense Artemis, des senseurs muraux, les réseaux de drones et les stations et les portes) qui sont généralement supervisés par la division matricielle de la Garde de la zone.

SABOTAGE DE RÉSEAU

Ce que je ne vous ai pas dit jusqu'à maintenant, c'est que les deux réseaux font quotidiennement face à des problèmes sans rapport avec les radiations ou la qualité du système. Il s'agit d'un problème de sabotage. Depuis qu'Ætherlink a commencé le déploiement du système, celui-ci a été systématiquement attaqué par des individus faisant partie de la population. D'après les sources corporatistes, la faune sauvage ne peut normalement pas endommager les antennes relais (en dehors des métacréatures ou mutants capables de supporter les décharges électriques des installations de sécurité dont sont souvent équipés ces antennes). Comme il est peu probable que les corpos se tiraient une balle dans le pied au point de retarder le déploiement (mais on ne sait jamais, surtout avec NeoNET dans les parages désormais), le sabotage par des habitants ou par des esprits est l'explication la plus plausible pour le moment. Alors ne vous faites pas choper à vous brancher sur un des relais.

- Les esprits se contrefichent de la RA. Si des esprits ont attaqué ces relais, on leur a ordonné de le faire.
- Deichbrecher
- On a récemment découvert des uniformes et de l'équipement de techniciens d'Ætherlink dans un repaire de goulas près de Metz. Je pense que soit ils ont été les proies de ces mangeurs de chair humaine, soit quelqu'un a voulu recycler les corps pour en faire de la bouffe pour goulas.
- Le Belge

LES COINS CHAUDS

ZWEIBRÜCKEN, VILLE FRONTIÈRE

Par Nof.

Au cœur d'une région imprégnée d'histoire, Zweibrücken (littéralement « deux ponts »), ville vieille de 900 ans, est l'un des trois points d'entrée de la SOX (avec Trèves et Kusel) du côté allemand. Située à 25 km seulement de Pirmasens, le siège idyllique du gouvernement du Bade-Palatinat, Zweibrücken est une ville frontière à plus d'un égard.

Leçon d'histoire

Comme toutes les bourgades de la région, Zweibrücken a derrière elle des siècles de conquêtes et reconquêtes, et a changé de mains plus d'une fois. Sa population est un étrange mélange : une bonne partie est constituée de réfugiés du Luxembourg et de la Sarre qui ont dû quitter leur pays natal après l'incident nucléaire.

- Ça n'a pas l'air intéressant à première vue, mais vous pouvez en apprendre beaucoup sur le caractère de la population locale. Même si la dernière occupation de Zweibrücken date d'environ un siècle, les gens n'ont jamais oublié leur histoire mouvementée. Ce sont des gens rudes qui vivent ici, prêts à faire face à toute adversité et à s'adapter à toutes les circonstances. Par ailleurs, évitez les vannes sur les Français en face des habitants.
- Red Anya
- Zweibrücken était censé fonctionner comme un centre pour les réfugiés qui auraient dû être répartis dans les bourgs et communautés alentour. À cause du planning totalement chaotique des évacuations, cependant, la ville a été submergée par les réfugiés. Plus d'une centaine de gens sont morts rien que le premier jour à cause de l'hystérie collective. Certaines mauvaises langues disent que le plan du gouvernement a tué plus de gens que les radiations de la SOX. Le deuil de tant de gens et la perte de leur pays natal se lit encore dans le regard de nombreux expatriés.
- Deckard

Une ville militaire

En raison de son passé, Zweibrücken a hébergé des unités militaires pratiquement en permanence : du régiment royal français Zweibrücken au XVIII^e siècle aux troupes d'importance stratégique dans la guerre franco-allemande en passant par les forces d'occupation françaises et américaines après la Deuxième guerre mondiale et, pour finir, la Bundeswehr allemande. À chaque époque, les infrastructures militaires ont été construites, détruites et reconstruites à Zweibrücken – y compris en 2053 lorsque les soldats du MET2000 ont reçu la charge de la Garde de la zone irradiée. De nos jours, Zweibrücken est toujours la base d'une compagnie de soldats du MET2000 ainsi que de nombreux soldats de réserve.

- Il existe un groupe à Zweibrücken, entre l'organisation mercenaire, le groupe d'intimidation anti-corpos et le gang de contrebandiers. Ils se font appeler « Rote Kaserne » (baraquements rouges), du nom d'un long bâtiment effondré autrefois utilisé par les forces d'occupation alliées. Ils ont des contacts parmi les radeux de la SOX et les fixers du Bade-Palatinat, du Royaume Troll et du Grand Francfort. Malheureusement, leurs opérations sont tellement discrètes qu'il faut connaître quelqu'un qui connaît quelqu'un qui a peut-être entendu parler d'un de leurs membres. Les Rote Kaserne ne se font pas uniquement de l'argent en faisant passer des marchandises en contrebande en coopération avec les Geistratten, ils sont également engagés dans des opérations de sabotage, de diversion et d'escorte. Si la paie est correcte, bien entendu.

- Ivan

En plus des réfugiés, de nombreuses familles vivent à Zweibrücken, dont les proches sont les employés des corporations ayant des filiales et des arcologies à l'intérieur de la SOX. Comme il n'y a aucun trafic régulier pour transporter les employés entre l'extérieur et l'intérieur de la zone, les familles ne voient leurs proches qu'à plusieurs semaines d'intervalles. Pour cette raison, certaines corpos, Saeder-Krupp et Renraku incluses, ont construit de grands ensembles d'appartements à la périphérie de la ville, afin que les « familles corporatistes » puissent disposer d'un peu d'intimité de temps à autre, tranchant avec les conditions de travail difficiles dans la SOX.

- Souvent les hommes travaillent à l'intérieur de la SOX, tandis que les femmes et les enfants restent à Zwei-B. Une bonne occasion d'obtenir un transport vers la zone, si vous la jouez

Message Urgent...

LIEUX DE RENCONTRES POPULAIRES DE ZWEIBRÜCKEN

En plein cœur de la ville se trouve le METzler-Keller, où on peut trouver des gardes corpos et des gars du MET qui descendent leurs godets. Prudence, par contre, car le propriétaire, Luis Geelke, n'aime pas quand les runners s'approchent de ses clients.

Par contre, le propriétaire du Posthaus, Valentin Prago, préfère généralement faire comme s'il n'avait rien vu, sauf si quelqu'un cherche vraiment les embrouilles. En dessous de table, on peut obtenir tout ou presque : des femmes, de la drogue, des informations. Mais n'oubliez pas que Prago est en cheville avec la mafia de Munich.

Le Rote Lola est peut-être un bordel, mais Isabella Haberstedt, appelée la « Rote Bella » (la belle en rouge), a de bons contacts et en sait long sur ce qui se passe dans la zone au travers des clients de ses filles.

Si vous cherchez de bons boulots et du bon matos pour un séjour dans la SOX, vous devriez essayer le Brückenpfeiler, un établissement que vous ne trouverez pas dans le guide gastronomique local. On dit du propriétaire, Pinky, qu'il est en contact avec Alcazar, Cristal et Faun, des Geistratten.

JACQUES LEVILLE

Alias : Le Cajoleur, Cristal

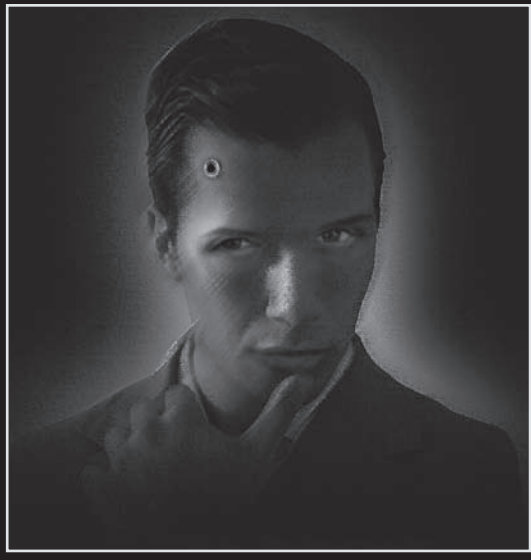
Âge : 38

Métatype : humain

Domaine de compétence : extractions corporatistes, espionnage industriel, réseau de contacts

Intermédiaires : inconnus

Tandis qu'Alcazar s'occupe des boulots spéciaux dans le secteur militaire, un nouveau venu s'est fait une place sur la scène corporatiste où personne ne sait vraiment pour quel camp travailler. Il se fait appeler Cristal, mais les Ombres de la SOX l'ont déjà surnommé le Cajoleur, car il arbore toujours une tenue parfaite et une coiffure impeccable et impressionne par sa voix douce et son langage soutenu. On sait en fait peu de choses de lui, mais il organise beaucoup d'extractions et de runs d'espionnage dans la SOX et semble avoir accès à des données corpos secrètes du Conseil administratif. Il vous faudra beaucoup de chance pour le rencontrer en personne, car il est connu pour se dissimuler derrière ses fausses identités et ses gardes du corps.



fine. Les employés ont tendance à être mentalement instables et dépressifs. Ils n'opposent presque aucune résistance à qui que ce soit, mais les complexes corpos sont en général très bien gardés.

- Hazardeur

Les Ombres

Zweibrücken est un endroit qui ne manque pas d'opportunités de travail. Dans le secteur militaire, il est possible d'obtenir un passe pour la SOX, des armes et autres matériels, en négociant bien avec les soldats. Les gardes, toutefois, sont toujours sous pression et ne peuvent pas profiter de tout le confort moderne, alors parfois même des choses simples comme des fruits frais ou autres commodités de la vie moderne peuvent faire l'affaire.

Comme les soldats et les corpos de passage ont besoin de se détendre de temps en temps, les quartiers de divertissement de Zweibrücken sont animés en permanence. Des bars, des bordels, des salons de BTL, des combats de boxe illégaux : bref, il y a tout pour plaire.

Les rois locaux du vice et de la nuit se sont partagés la ville et, apparemment, aucun syndicat du crime important ne leur dispute leur territoire. Il y a du travail pour des runners, également : intimidation, protection, enquêtes discrètes... Si vous êtes sympathique envers les bonnes personnes, vous pouvez vous procurer de l'équipement, des guides connaissant la région et un moyen d'entrer dans la SOX.

Profil.....

COURIR LES OMBRES DE LA SOX.....

- Certains soldats travaillent aussi via d'autres relations pour divers fixers à Francfort et dans le plexe Rhin-Ruhr, j'en connais même un qui est en contact avec Rodrigo à Munich. Oui, le même Rodriguo qui tire les ficelles pour le compte du Général. Vous seriez surpris de la fréquence à laquelle des armes et de l'équipement doivent être changées parce qu'ils ne fonctionnent plus.
- Merciless Ming

Comme Zwei-B fait partie des villes qui voient transiter le plus de trafic en provenance de et vers la SOX, il n'est pas étonnant que les Ombres (par ailleurs à peine représentées dans le Bade-Palatinat) y contribuent également. De la contrebande en tous genres s'échange ici, du matériel est vendu et des arrangements avec des « guides touristiques » sont négociés. Les runners ont tout intérêt à chercher des contacts, de l'équipement et des informations, car les nouveaux arrivants en provenance de la Zone ont souvent les dernières nouvelles et les tuyaux les plus frais sur la SOX dans leurs bagages : les articles les plus demandés en ce moment, quelles parties du mur sont les moins dangereuses, et quels officiers sont le plus susceptibles d'accepter des bakchichs.

LUXEMBOURG, LA CAPITALE OUBLIÉE

Par LuxBär.

Luxembourg était autrefois la capitale de l'État du même nom, célèbre pour son statut de paradis fiscal au cœur de l'Europe occidentale. Sa position privilégiée attirait les banques et les entreprises et, en conséquence, plus de 60 % des gens vivant là étaient des étrangers de plus de 140 nationalités différentes.

Naissance de la diaspora lux

Lors de l'incident de Cattenom, la plupart des gens fuirent vers leurs pays d'origine ou devinrent réfugiés dans des nations européennes voisines, s'y installant pour redémarrer leur vie avec ce qu'ils avaient pu sauver : dès le premier jour, il était assez clair que le Luxembourg n'existait plus en tant que pays, et que sa capitale resterait pour toujours une ville fantôme d'architecture médiévale, entourée de magnifiques forêts.

Certains Luxembourgeois, cependant, utilisant le pouvoir qu'ils avaient dans les institutions européennes, sont parvenus à maintenir une souveraineté virtuelle et un gouvernement en exil, alors que la nouvelle génération de la « diaspora lux » a commencé à développer un réseau d'environ 20 000 personnes à travers tout le continent. Et croyez-moi, les membres de ce réseau se sont beaucoup entraïdés ces dernières décennies.

- J'ai trouvé ça dans l'un de ces flux sur les machinations corporatistes qui inondent sans arrêt mon commlink. Avec nos amis français de l'ancien Shadowland parisien, nous avons réussi à décrypter le truc, et Drackenfelts a résumé tout ça il y a une heure sur le flux MegaWatch. On dirait que la diaspora lux est impliquée.
- Corpshark

Le marché en ruines

Jusqu'en 2064, la ville de Luxembourg était un des rares centres urbains à maintenir l'illusion d'une vie citadine en SOX, avec plusieurs milliers de personnes vivant dans les districts de Grund, Hollerich, Kirchberg, Limpertsberg, Ville Haute et Bonnevoie Sud. Luxembourg devint une formidable place de marché pour les contrebandiers, les radeux, les explorateurs et les soldats qui voulaient développer des contacts et acheter diverses choses ; les nomades, par exemple, venaient là-bas deux fois par an, au début de l'hiver et au début de l'été, et des caravanes de gens et occasionnellement de véhicules en

ALERTE CORPO : LA « VILLE USINE »

D'après les informations que nous avons récoltées, le Conseil administratif de la SOX prévoit la construction d'une zone d'usines entièrement automatisées et contrôlées par drones et anthropomorphes sur les ruines de l'ancienne ville de Luxembourg. Comme l'utilisation de drones sous la seule surveillance étroite des réseaux sans fil qui les contrôlent s'est avérée efficace au sein du complexe portuaire Europort, aussi bien du point de vue économique qu'opérationnel, Saeder-Krupp a récemment soumis au Conseil un plan pour la construction de cette « ville usine ». Comme l'explique Étienne Moreau, le représentant de S-K au Conseil, l'isolement et la protection d'une telle zone au sein de la SOX en ferait un endroit idéal pour l'édification de ce gigantesque complexe. En effet, on pourrait s'attendre à moins de perturbations des processus automatisés par des hackers ou « autres » éléments (sans autre précision, probablement une référence aux technomanciens) qui sont effectivement un problème pour les corpos à Europort. Même si le projet est soutenu par tous les membres du Conseil administratif, des litiges en cours avec Lux Incorporated Assets, qui revendique la propriété de grands pans des propriétés privées de la ville de Luxembourg, ont retardé le découpage du gâteau. Comme le Conseil a réagi de façon évasive à la demande de reconnaissance corporatiste de LuxIA (cela affecte également le traité de Karlsruhe de 53 qui devrait alors être renégocié avec les gouvernements français et allemands), ils cherchent sans doute d'autres moyens d'atteindre leur but. Attendez-vous à des runs bien payés en provenance de votre Schmidt, Brackhaus ou Johnson habituel.

Message Urgent...

état de marche remontaient au cœur de la ville depuis l'autoroute, pour installer d'immenses étals.

Mais lorsque le Crash frappa il y a quelques années et que Winternight tenta de déclencher une explosion magnétique nucléaire dans un dirigeable au-dessus de Bruxelles, l'Euro-Force déploya des unités pour éloigner la bombe volante de la capitale européenne et l'envoyer au-dessus de la SOX, considérée comme une terre perdue à tous égards.

Le dirigeable explosa finalement à la verticale de Luxembourg, dévastant les étages supérieurs de la monumentale tour Alcide de Gasperi à Kirchberg. Les chiffres ne sont pas précis, chaos SOXien oblige, mais personne n'avait eu vent de la menace, et la moitié des gens survivant à Luxembourg périrent dans l'explosion. La zone, qui était relativement propre auparavant est maintenant plus fortement irradiée.

Vivre dans les décombres

On penserait qu'après un tel coup, les métahumains laisseraient définitivement Luxembourg pourrir. Il n'en fut rien, et aujourd'hui la ville est plus vivante que jamais, même si tout le monde y déambule en combinaison avec masque, et que la plupart des marchés sont passés dans des abris improvisés à l'intérieur de bâtiments, avec encore quelques activités en plein air. Lorsqu'on arrive en ville, on peut voir, formant l'horizon post-apocalyptique de Luxembourg, les gratte-ciel en ruine, les murs médiévaux et ce qu'il reste des deux principales églises : l'église Saint Michel, qui abrite un marché permanent, et la cathédrale Notre-Dame, qui a été prise d'assaut par une secte toxique qui y a depuis établi son quartier général et envoie parfois un de ses membres en ville y gérer des affaires.

Enfin, les Charognards font un trajet semi-régulier en provenance et à destination de Luxembourg une à deux fois par semaine, qui vous amènera à côté de la principale place de la ville.



TRANSMISSION.....

HELIX BOULEVARD > BIZARRERIES EUROPÉENNES > RECHERCHE : Lux Incorporated Assets

(dernière mise à jour le 02-08-70 :: userID : Drackenfelts :: résumé)

Abréviation : LuxIA

Porte-parole : Vincent Hemmer

Statut : corporation privée (diaspora luxembourgeoise)

Quartier général : aucun ; existence exclusivement virtuelle sur le réseau bruxellois

Lux Incorporated Assets est un hybride politico-corporatiste fondé lorsque le Duché de Luxembourg a cessé d'exister suite à l'incident de Cattenom. Tandis que l'héritier du trône du Luxembourg, le Duc Adolphe III, un nain, formait le Grand Duché de Rhénanie occidentale - Luxembourg sur les restes de la Rhénanie occidentale, devenue État membre de l'Alliance allemande, plusieurs parlementaires, banquiers et anciens bureaucrates luxembourgeois formèrent Lux Incorporated Assets, qui administre ce qu'il reste des biens du Luxembourg et revendique la succession de l'État luxembourgeois. Bien que LuxIA n'ait jamais été reconnue officiellement par aucun gouvernement européen (les mégas du Conseil administratif l'ont apparemment empêché), la fondation, devenue corporation, a agi comme un gouvernement luxembourgeois virtuel et quasi-légal à maintes occasions, accordant des services d'évasion fiscale et identités pseudo-légales aux plus offrants. D'après ce qu'on sait des négociations en cours entre LuxIA et le Conseil administratif de la SOX, le groupe a fait de sa reconnaissance officielle en tant que représentant légal de l'ex-pays du Luxembourg un prérequis intégral de l'accord.

[>cliquer ici pour un profil complet<](#)

METZ — LE FEU QUI COUVE SOUS LES CENDRES

Par Artaud.

Metz, capitale de la Lorraine, était probablement la plus grande ville de la SOX avant l'incident de Cattenom, et des centaines de milliers de personnes vivaient dans la région. La ville a beaucoup souffert suite à l'incident, à cause de sa relative proximité à la centrale de Cattenom, et parce que les pillages et les saccages ont causé beaucoup de dégâts. Les premières vagues de réfugiés ont atteint Metz avant de fuir vers Nancy, 60 kilomètres au sud.

Après la construction du Mur, Esprit Industries établit la première de ses installations dans la SOX au nord de Metz même, devenue une gigantesque ville fantôme où seul un contrebandier ou une caravane de nomades s'arrête occasionnellement quelques jours, sur leur trajet vers les régions du nord ou de l'est.

Des ruines

Metz est située au confluent de la Moselle et de la Seille, et est bâtie sur trois îles, le Petit Saulcy, le Grand Saulcy et Chambière. Une série de ponts relie les îles entre elles et la bordure de la ville ; de tous ces ponts, seuls trois demeurent, comme les os saillant d'un squelette : le bien nommé pont des Morts, le pont des Roches et le pont Saint-Georges. La plupart des routes depuis et vers ces ponts sont encore assez dégagées pour permettre la circulation de véhicules, même si dernièrement seules des unités militaires du MET2000 ont patrouillé ces rues.

- Pas pour longtemps, croyez-moi. Avec les Rad Wars qui arrivent, ce qui reste debout ne va pas tarder à être réduits en miettes. Attendez-vous aussi à une hausse de la radioactivité ambiante car les troupes vont probablement utiliser des armes non conventionnelles.

- Totsch

COURIR LES OMBRES DE LA SOX.....

Metz redevient tristement célèbre : la ville et ses environs immédiats vont accueillir la toute première saison des « Rad Wars », un événement basé sur la franchise des Guerres du Désert, dans lesquelles des unités militaires nationales et corporatistes s'affrontent dans des escarmouches. Sauf qu'ici, le terrain de jeu est un environnement urbain dense, avec la possibilité d'utiliser des armes « spéciales ». Ajoutez le fait que la SOX a toujours été un lieu très secret, et vous comprendrez pourquoi le buzz autour de cet événement fonctionne si bien.

À balles réelles

Les Rad Wars doivent démarrer fin novembre pour une durée d'environ 6 semaines, sur un périmètre de 100 kilomètres carrés, incluant Metz et ses environs au nord, où l'exercice à balles réelles aura lieu jour et nuit.

- Ce qui signifie que l'arcologie d'Esprit sera juste au bord du périmètre de combat. C'est intéressant, je me demande si S-K ou Ares pourrait y lancer quelques bombes anti-bunker par erreur.
- Zamari

Il y a beaucoup d'agitation autour des Rad Wars. Une douzaine d'armées plantant leurs tentes dans la région, ça fait un sacré raffut, croyez-moi, et la logistique que tout cela nécessite est effarante. Pensez simplement que chaque participant compte plus de 5 000 hommes, et parfois jusqu'à 15 000 s'occupant de la nourriture, des munitions, de la maintenance, des comms et les fournitures. Ajoutez à ça tout le personnel de la presse et des médias, et vous obtenez tout un village olympique qui s'installe lentement dans la petite ville de Montigny-lès-Metz au sud du centre-ville de Metz. Cet endroit sera interdit au public, et sa proximité du pont de Pont-à-Mousson et de Nancy assurera que les transferts se passent en douceur.

- Ça doit être un cauchemar pour les Charognards devant passer de Nancy à la SOX...
- Nof

• Ça dépend. Parfois la sécurité est tellement serrée qu'on doit faire de longs détours et entrer bien plus au nord de notre route ordinaire ; mais parfois le trafic est tellement dense et la Sécurité frontalière tellement occupée avec les autorisations d'une douzaine de corpos et de nations qu'on peut traverser sans se faire repérer et passer pour un véhicule de ravitaillement français ou un transport d'Ares.

- Nuit Noire

• L'histoire de Montigny-lès-Metz est une véritable tragédie. Au début des années 60, un groupe d'éco-chamans et d'ingénieurs se sont installés pour nettoyer la région et essayer de réhabiliter une partie de la SOX. Ils ont travaillé dur ici pour rendre l'endroit à nouveau viable. Ils y sont parvenus et ont recherché des financements auprès de corpos et de gouvernements. Ils pensaient que leurs techniques de dépollution seraient utilisées pour réhabiliter plus de territoire. Mais c'est tout le contraire qui est arrivé : les équipes d'inspection qui sont venues contrôler les progrès ont visité Metz et y ont vu le potentiel pour un événement populaire. Ils ont également vu les jolis villages de Montigny et décidé que ce serait l'endroit parfait pour un camp où organiser les Rad Wars. Les habitants et les réfugiés, qui avaient redémarré une vie presque normale, durent partir quand les corpos ont commencé la construction d'installations provisoires au début de l'année. Le peu d'indemnités qu'ils reçurent n'était que des miettes, et puis que pouvaient-ils en faire de toute manière ? Certaines personnes ont déménagé à l'est vers la SOX allemande, ou au nord vers Hagondage. D'autres sont restées et menacent maintenant le Conseil administratif d'attaques terroristes lorsque les Rad Wars commenceront.

- Zamari

• Attendez une minute. Le Conseil administratif a dit que *tous* les bénéfices iraient à la réhabilitation du territoire, aux techniques de dépollution et à des programmes humanitaires. Ce

n'est pas si mal. Je préfère polluer un endroit comme Metz qui est déjà mort et me concentrer sur les zones où il reste quelque chose à sauver et des personnes à secourir.

- Appoline

• Ouais, c'est ça, c'est le pipeau corporatiste de l'année. Tous les bénéfices iront à de telles initiatives. À des programmes humanitaires parrainés par des corpos, pour déplacer des gens dans des endroits où ils pourront devenir des cobayes. À des recherches menées par des corpos sur des techniques qu'ils n'utiliseront jamais dans la SOX. Et les gouvernements gobent ça parce qu'on leur offre des opportunités d'entraînements gratuits et un moyen de flatter leur ego contre les troupes corpos.

- Zamari

La couverture médiatique sera assurée par Sol Media : la compagnie a passé un accord d'exclusivité pour les directs avec le Conseil administratif, ce qui n'a pas manqué d'enrager DeMeKo, qui ne pourra diffuser qu'en différé. Le secret de la SOX sera préservé, et toute image prise hors d'un périmètre prédéfini sera au préalable soumise à l'approbation du Conseil pour s'assurer qu'aucun secret ne sera éventé. De son côté, Sol entend jouer la carte de la sincérité et de la découverte, une tâche qui sera facile puisque personne ne sera là pour contester sa position. Sol compte ainsi présenter une couverture faussée « authentique » au public.

Voici la liste des unités devant à priori prendre part aux Rad Wars :

PARTICIPANTS AUX RAD WARS DE 2070 (mise à jour 20 octobre 2070)

Corpos

Ares Macrotechnology
Esprit Industries
Proteus AG
Renraku Computer Systems
Ruhrmetall
Saeder-Krupp Corporation
Corpo 7 - en attente
Corpo 8 - en attente

Nations

France
États allemands alliés
Pays-Bas unis
Nation 4 - en attente

Message Urgent...

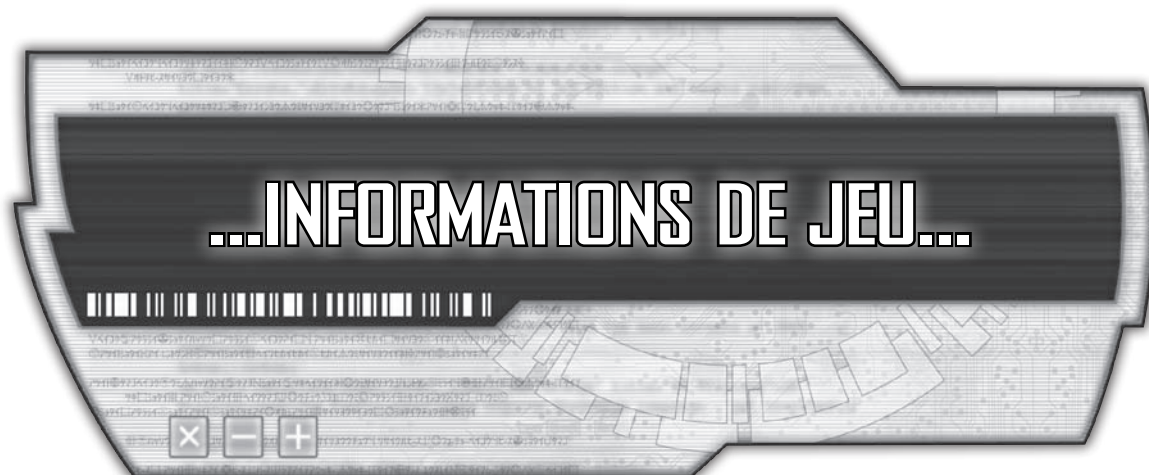
- Aucune idée de qui sont les participants manquants ?
- Bruine

• AG Chemie va y aller, parce que la corpo ne veut pas rater ce jeu malgré sa mauvaise santé. Les bruits de couloir disent que Tir na nÓg pourrait être la quatrième nation surprise, même si personnellement j'en doute.

- Totsch

• Mon cul, oui. Les participants restants sont : Aztech pour les corpos (ouais, AZT, via sa filiale française Dassault Aviation) ; elle a négocié un accord spécial avec le Conseil administratif et le gouvernement français a réussi à obtenir une arce à Dassault dans la SOX, en invoquant un truc à propos de leur souveraineté. Les installations actuellement en construction sont toujours officiellement françaises, mais faites confiance aux Azxies pour contourner ça. Et la nation ne sera autre que la République tchèque. Et quoi qu'il arrive, on sera tous bientôt fixés...

- Nof



ENTRER ET SORTIR DE LA SOX

La SOX est un terrain de jeu des corporations, et celles-ci ne ménagent aucun effort pour ne pas y être dérangées. Pour cette raison, s'infiltrer dans la zone devrait toujours représenter un défi pour n'importe quel groupe. C'est l'occasion de faire des recherches approfondies, de rencontrer des personnages peu communs (comme ce guide local de plus de 70 ans, qui vous fait traverser une mine désaffectée et parle un jargon terrible), voire de monter des scènes d'action palpitantes avec les soldats du Bataillon frontalier ou les créatures de la zone. Cette volonté de présenter un challenge permanent est l'une des raisons pour lesquelles la sécurité frontalière a été conçue de manière ouverte en termes de règles : le meneur de jeu peut sans mauvaise conscience adapter le niveau de l'opposition à son groupe et à sa campagne. Il est tout à fait possible de diminuer le niveau des senseurs, voire de les rendre inopérants pour cause de panne, et de décider qu'une patrouille laxiste préfère attendre les renforts plutôt que de poursuivre les runners. Inversement, le meneur de jeu peut parfaitement augmenter l'efficacité de la technologie de surveillance, ou mieux équiper le Bataillon frontalier. Il existe de nombreuses manières d'entrer et de sortir de la SOX, chacune présentant des avantages et des inconvénients spécifiques. Faites-en un challenge excitant et unique à chaque fois. Une seule méthode devrait échouer systématiquement : la force brute. Si les personnages sont capables d'attaquer frontalement les troupes qui défendent la SOX, d'y survivre et de mener à bien leur mission dans la foulée, c'est qu'ils ne sont plus vraiment des shadowrunners.

ZONES TOXIQUES ET RADIATIONS

Les zones toxiques présentent toute une série de risques biologiques difficiles à combattre, pour la simple et bonne raison qu'ils sont souvent invisibles, et qu'on n'en prend conscience une fois qu'il est trop tard pour s'en soucier. Les zones toxiques regorgent de toxines et de maladies, et les règles les concernant s'appliquent (voir *Maladies*, p. 129, *Augmentations*, et *Toxines*, p. 254, *SR4A*).

PLUIE ACIDE

Toutes les créatures qui ne sont pas spécifiquement immunisées aux toxines et aux produits corrosifs subissent l'équivalent d'une Allergie moyenne (p. 90, *SR4A*) à la pluie acide, et les personnages qui y sont exposés subissent un modificateur de réserve de dés de -2 dû à la sensation de brûlure et aux démangeaisons. Les vêtements de protection (avec isolation ou protection chimique) permettent d'éliminer cette pénalité. À la discrétion du meneur de jeu, toute exposition prolongée peut provoquer des dommages à la peau.

POLLUTION DE L'AIR

Considérez toute pollution excessive de l'air comme une toxine de Puissance 6, avec un vecteur d'inhalation, une Vitesse de 30 minutes, et les effets Dommages étourdissants et nausée (toux, gêne respiratoire).

VOIES D'ACCÈS SOUTERRAINES

Nom	Pays	Nature
Schweich	EAA	schiste
Nohfelden	EAA	cuivre
Breitenbach-Nordfeld	EAA	charbon
Schlangenberghöhlen-Schlossberghöhlen		
Hombourg	EAA	cavités naturelles
Château Salin	France	sel
Longwy	France	charbon
Pétange	Luxembourg	charbon
Recht	France	schiste

UTILISER LES RADIATIONS

Les radiations et la menace qu'elles représentent sont l'un des aspects les plus intéressants et les plus excitants de toute mission dans la SOX ; maniées efficacement, elles contribuent largement à créer une atmosphère d'horreur. Ces conseils vous permettent de rendre la radioactivité et les moyens de s'en protéger plus facilement accessibles aux joueurs, qui doivent eux aussi contribuer à la création de l'ambiance.

Au même titre que les autres aspects de la vie de shadowrunner (comment passer un coup de fil sécurisé, sans risque d'écoutes ?), prendre en compte cette facette « radioactivité » est un défi intellectuel pour les joueurs. Donnez-leur le temps de réfléchir aux mesures de protection qu'ils vont adopter, pourquoi pas en les prévenant quelques jours à l'avance qu'ils vont faire une mission dans la SOX. De cette manière, vous transférez le roleplay de la table de jeu dans le « monde réel »TM, et vos joueurs pourront prévoir un peu les dangers auxquels ils devront faire face.

Rechercher le réalisme à outrance et le perfectionnisme n'est ni souhaitable, ni pratique : si vous, en tant que meneur de jeu, trouvez que vos joueurs planifient sérieusement et évoquent des méthodes efficaces et raisonnables pour gérer le problème des radiations (même si elles sont bizarres), faites-les réussir. Si au contraire ils se comportent naïvement, ou ne font aucun effort pour protéger leurs personnages des radiations, faites-leur payer les conséquences de leur négligence.

Vous trouverez ci-dessous une liste de matériel de survie utile dans la SOX. Pour plus de règles et d'équipements de survie en milieu hostile, voyez le supplément *Arsenal*.

ÉQUIPEMENT DE SURVIE EN SOX
MATÉRIEL DE CAMPING ET DE PLEIN AIR

Il arrive que des shadowrunners doivent se lancer dans une mission en pleine nature, ou infiltrer ou attaquer des installations corporatistes recluses loin de toute civilisation. L'équipement de camping présenté ici vous permettra de braver les éléments de Mère Nature Éveillée.

Sac à dos : les sacs à dos de 2070 sont équipés de renforts internes, avec des rembourrages et des supports ergonomiques sur les épaules et les hanches, ainsi que des compartiments internes et externes modulables. Un sac à dos peut généralement porter environ jusqu'à 25 % du poids normal du personnage (18 kilos en moyenne pour un humain), ce qui représente la limite recommandée par les professionnels. Surcharger un sac à dos ne l'abîmera pas, mais les personnages risquent d'avoir du mal à faire rentrer des choses dans un sac à dos déjà plein.

Filet de camouflage : ce filet existe dans une grande variété de motifs (urbain, désert, forêt) et permet de camoufler un bivouac, des véhicules, des gens et d'autres gros objets. Les filets ont la forme de losanges de 10 mètres carrés, et fournissent un modificateur de réserve de dés de -2 aux Tests de Perception pour remarquer la zone camouflée (si le motif ne correspond pas à l'environnement cependant, ce modificateur est de +2).

Combinaison ghillie : il s'agit d'un grand poncho qui recouvre le corps tout entier. Les combinaisons ghillie sont plus efficaces que le camo classique grâce à des couches de rubans de tissu, de filet, de faux feuillage et d'autres éléments qui permettent de casser la silhouette du personnage qui se fond plus efficacement dans le terrain environnant. Appréciée des snipers, la combinaison ghillie est relativement gênante, et divise par 4 la vitesse de mouvement du personnage (arrondie au supérieur). Elle impose un modificateur de réserve de dés de -4 aux Tests de Perception réalisés pour remarquer la présence du personnage tant qu'il est immobile. S'il bouge, ce modificateur n'est que de -2.

Rations : les rations de camping sont des repas prêts à consommer emballés dans des sachets plastiques hermétiques. Elles comportent souvent un composé chauffant réagissant à l'eau, ce qui permet de manger chaud ou froid. Les rations fournissent en général 1 500 calories (en d'autres termes, le strict minimum pour survivre : un humain doit normalement consommer entre 2 000 et 2 500 calories par jour). Tant qu'elles restent scellées, les rations sont bonnes pendant trois ans.

Sac de couchage : les sacs de couchage ordinaires garantissent un confort relatif à la personne qui dort dedans, pour des températures extérieures comprises entre 0 et 35 degrés.

Tente : les tentes de camping des années 2070 sont en forme de dôme, avec des fenêtres en tissu et des accès par fermeture éclair qui permettent de se protéger des éléments, avec un double toit pour plus de protection contre la pluie. La plupart des tentes sont en composites de nylon et permettent une meilleure isolation calorifique et une meilleure résistance aux pluies acides. Une tente standard peut accueillir deux personnes et leur équipement.

Comprimés de purification d'eau : ces comprimés désinfectent l'eau à l'allure suspecte en éliminant les bactéries et autres micro-organismes. Une bouteille entière de comprimés permet de purifier environ 25 litres d'eau.

Équipement de camping

	Disponibilité	Coût
Sac à dos	—	250 ¥
Filet de camouflage (10 mètres carrés)	4	250 ¥
Combinaison ghillie	6	500 ¥
Rations	—	5 ¥
Sac de couchage	—	75 ¥
Tente	—	75
Comprimés de purification d'eau (flacon)	—	5 ¥

ÉQUIPEMENT DE SURVIE EN MILIEU TOXIQUE

Même si la plupart des runners s'efforcent d'éviter les zones gravement contaminées, l'équipement présenté ici peut se révéler utile s'ils doivent traverser une zone toxique.

Badge dosimètre : ce petit carré de film chimique est généralement accroché de façon visible sur le corps du porteur, et change de couleur en présence de radiations.

Combinaison Mitsuhamma EE : cette combinaison corporelle pour les environnements extrêmes a été conçue par Mitsuhamma pour équiper ceux qui travaillent dans des environnements dangereux et doivent faire face à des agents biologiques ou chimiques, voire radioactifs. Il protège des produits chimiques (isolation chimique complète), de la chaleur et du feu (protection ignifuge 3) et des radiations (protection anti-radiations 6). Voir p. 52, *Arsenal*, et p. 327, *SR4A*, pour une description de ces modifications d'armure.

Outils NBC : l'outillage NBC permet de repérer et de décontaminer les matériaux dangereux chimiques, biologiques ou radioactifs. Un kit NBC ne peut que détecter la présence de matériaux dangereux, alors qu'un atelier ou une installation permet de les décontaminer (selon la taille et la quantité des objets et des individus à traiter). L'outillage NBC peut prendre la forme d'un kit, d'un atelier ou d'une installation, et suit les règles détaillées dans p. 332, *SR4A*.

Tente protectrice : si vous devez vraiment camper dans un environnement soumis à une forte pollution, il est vital d'utiliser une tente protectrice. Celle-ci est équipée d'une isolation chimique complète (p. 327, *SR4A*), d'un sas automatisé, d'une douche chimique (20 douches par personne), et d'une réserve d'air de 5 jours par personne. L'indice de la tente indique le nombre de personnes qu'elle peut accueillir (6 maximum).

LES RADIATIONS

À large dose, les radiations sont très dangereuses pour les êtres vivants. Les métahumains peuvent vivre sans protection pendant des mois sans sentir la moindre irradiation dans les zones faiblement touchées, mais toute dose élevée soudaine peut provoquer la mort en quelques minutes. Dans le Sixième Monde, les radiations peuvent provenir de sources évidentes, et d'autres qui le sont moins. Le contact direct ou la proximité avec une source « chaude » de radiations comme une balle à l'uranium appauvri ou une fuite de déchets nucléaires n'est pas le seul danger : inhaler de la poussière ou des particules irradiées est tout aussi mortel. Les deux facteurs à prendre en compte sont l'intensité et la durée de l'exposition aux radiations. Les autres sources à prendre en considération sont : les réacteurs nucléaires hors d'usage ou qui présentent des fuites, les retombées d'une attaque nucléaire, les mines de métaux lourds, les décharges de produits toxiques, les isotopes radioactifs, les sites d'essais nucléaires et les éruptions solaires. Notez que l'accumulation d'expositions aux radiations peut accroître l'importance du syndrome d'irradiation subi.

Dans les zones faiblement irradiées (zones 0 et 1), il est possible de vivre sans mesures de protection sans subir de contamination conséquente. Si vous vous engagez dans un véritable voyage à travers la SOX (le lot de la plupart des équipes de runners qui s'y rendent), cependant, vous passerez inévitablement par des zones modérément irradiées (zones 2 et 3). Dans ces secteurs, le niveau d'irradiation d'un personnage augmente d'1 Sv chaque semaine (zones 3) ou chaque mois (zones 2).

RÈGLE OPTIONNELLE : SORTS ANTIRADS

Si vous le souhaitez, les PJ peuvent bénéficier de sorts spéciaux pour leur donner un coup de pouce. Si un magicien PJ n'en dispose pas, les runners peuvent croiser la route de PNJ Éveillés connaissant ces sorts.

Les deux sorts de protection antirads ci-dessous ont été conçus par des magiciens habitués des matériaux radioactifs. Ils sont relativement rares et ne sont pas disponibles au grand public, ce qui peut faire de l'acquisition d'une telle formule de sort un challenge à part entière.

Bouclier antirads (sort de Manipulation)

Type : P • Portée : CDV • Durée : Maintenue • VD : (F / 22) + 3

Barrière antirads (sort de Manipulation, Effet de zone)

Type : P • Portée : CDV (Z) • Durée : Maintenue • VD : (F / 2) + 5

Un bouclier antirads entoure la cible d'un champ d'énergies magiques éclatantes qui réduit le risque d'irradiation pour la personne protégée, comme s'il se trouvait dans une zone d'indice réduit de 1 (voir *Indices des zones irradiées*, p. 60). Si l'irradiation (en Sv) est supérieure au nombre de succès obtenus lors du test, le sort échoue.

Barrière antirads est une version collective de Bouclier antirads, qui crée un dôme protégeant tous ceux qui se trouvent dans l'aire d'effet du sort.

Il existe également un sort de décontamination, dont la formule est tout aussi difficile à posséder que les sorts de protection antirads.

Décontamination (sort de Manipulation)

Type : P • Portée : CDV • Durée : P • VD : (F / 2) + 3

Si le nombre de succès obtenus par le magicien lors de son test est égal ou supérieur au degré de contamination de la cible, ce dernier diminue d'1 Sievert. Le sort entraîne les mêmes aspects négatifs que le médikit antirads (voir plus haut), et les deux méthodes sont non cumulatives.

Un personnage qui respecte les mesures de protection contre les radiations ne subit aucune contamination.

Les voyageurs qui parcourent la SOX passent parfois par des secteurs nettement plus irradiés (zones 4), les distorsions et les puits radioactifs. Seul le port d'une combinaison de protection avec isolation chimique garantit une protection totale contre les radiations : un personnage non protégé voit son niveau d'irradiation augmenter d'1 Sv toutes les 6 heures, ou tous les jours s'il bénéficie d'une protection partielle. Tant que l'équipement utilisé et les vêtements portés ne sont pas nettoyés après un séjour dans une telle zone, le personnage est considéré baigné dans une zone radioactive d'indice 3.

Les dommages élémentaires d'irradiation causés par les magiciens toxiques, les esprits nucléaires et les créatures toxiques sont considérés comme des dommages par le feu, et sont comptabilisés comme un séjour en zone 4 d'une durée égale à la valeur de dommages, en heures.

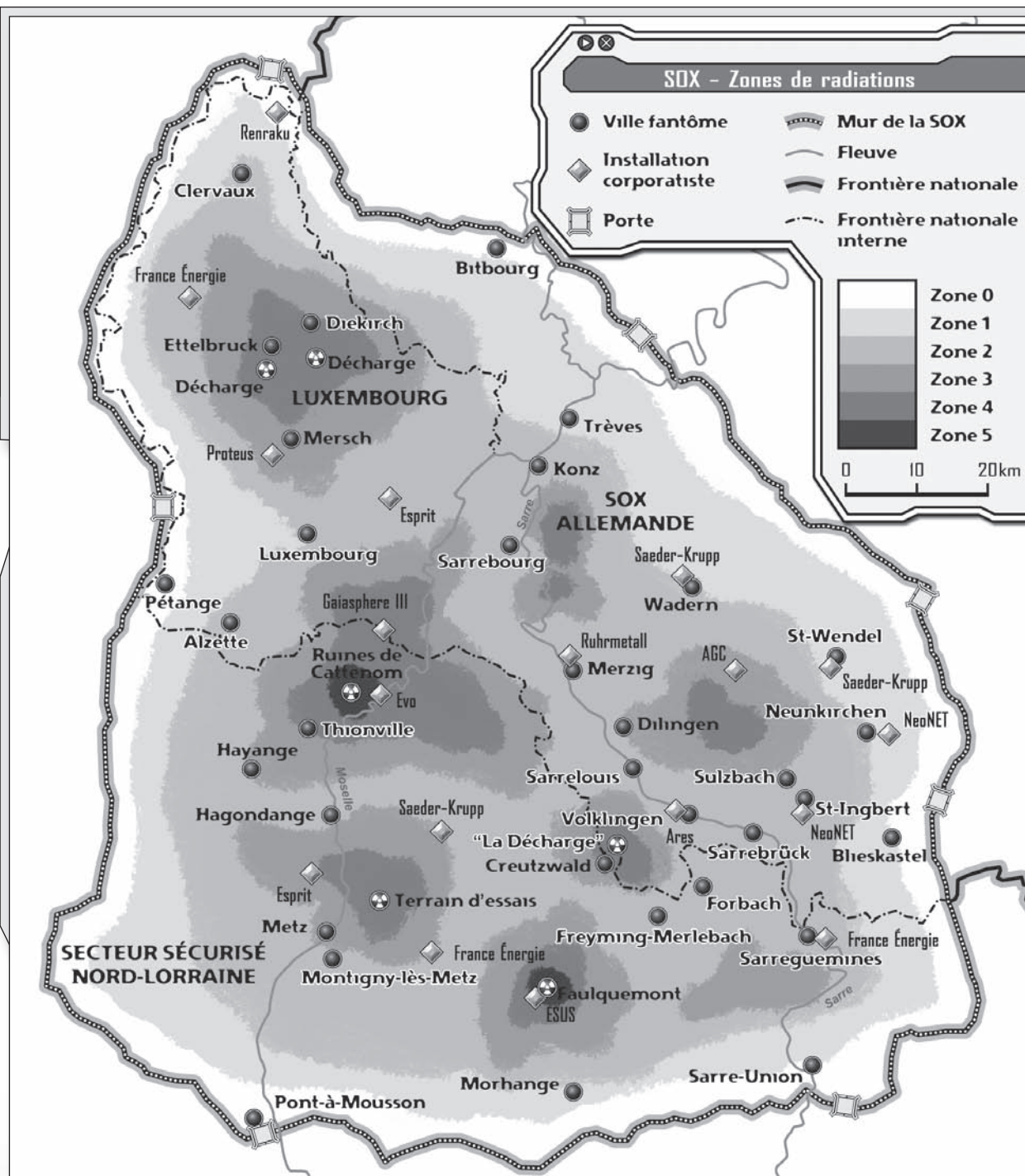
La section qui suit fournit des lignes directrices pour gérer les dommages causés par les radiations et les protections appropriées. Ces règles rendent abstraits de nombreux effets et aspects de la contamination par les radiations (ou « syndrome d'irradiation aiguë ») au bénéfice de la fluidité du jeu et de la tension dramatique.

Équipement de survie en milieu toxique	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Badge dosimètre	—	—	6	25 ¥
Combinaison Mitsuhamma EE	3/3	5	10	1 500 ¥
Outils NBC	—	—	8	selon taille (p. 332, <i>SR4A</i>)
Tente protectrice	—	—	Indice × 2	Indice × 2 000 ¥

ZONES ET DOSES DE RADIATIONS DANS LA SOX

Zone	Degré d'irradiation	Indice de champ magique
0	Nul	1
1	Irradiation négligeable	1
2	Irradiation légère	2
3	Irradiation moyenne	3
4	Irradiation grave	4
5	Irradiation fatale	5

Ces zones de radiations de la SOX ne sont pas réparties uniformément. Les zones 5 (parfois appelées « points zéros ») sont limitées à Cattenom et aux ruines de l'arcologie ESUS à Faulquemont. Les zones 4 sont les sites de tests corporatistes, ainsi que les alentours d'Ettelbruck et de Diekirch. Certaines concentrations de radiations peuvent créer de fortes zones 2 ou 3, alors que d'autres sont plus faibles. Les endroits qui ont subi des distorsions mana peuvent également avoir un indice de 1 ou 2. La ville de Luxembourg et ses alentours sont une zone 1 ou 2. En-dehors d'exceptions comme celles-ci, le niveau de radiation dépend de l'environnement et des conditions locales. La plupart des régions en bordure du Mur pointent à 1 ou 2, bien que même dans ces endroits il soit possible de croiser des concentrations de radiations, des forêts contaminées ou des domaines d'esprits ou de créatures toxiques avec un niveau local d'irradiation élevé.



Les effets à long terme des radiations, de la contamination et de l'irradiation cumulée répondent aux mêmes règles que les pathogènes (voir p. 129, *Augmentations*). Les radiations disposent d'un vecteur, d'une vitesse, d'une pénétration, d'une Puissance et d'effets comme indiqué dans l'encadré *Remarques sur les radiations* et la *Table d'effet des radiations*. Dans l'intérêt de la fluidité et de la tension dramatique du jeu, les règles de *Shadowrun* simplifient ces effets sous la forme d'Irradiation légère, moyenne, grave et fatale.

Irradiation légère (zones 2)

Vecteur : irradiation, contact, ingestion.

Vitesse : Immédiate (1 mois).

Pénétration : 0.

Puissance : 4.

Effet : Dommages physiques, Malaise physique. Un syndrome d'irradiation léger correspond à une contamination d'1 ou 2 Sievert (Sv). Si le personnage ne reçoit pas rapidement un traitement médical, il court le risque accru de développer un cancer et de devenir stérile.

Irradiation moyenne (zones 3)

Vecteur : irradiation, contact, ingestion.

Vitesse : Immédiate (1 semaine).

Pénétration : 1.

Puissance : 4.

Effet : Dommages physiques, Malaise physique. Un syndrome d'irradiation moyen correspond à une contamination de 2 à 4 Sievert (Sv). Si le personnage ne reçoit pas rapidement un traitement médical et une décontamination, il développe au cours des mois suivant l'un des effets à long terme suivants : Lésions cutanées chroniques, Alopécie, Malaise physique (chronique), Cécité, Fatigue chronique, Cancer, Syndrome de déficience d'aura, Mutation, Stérilité / Fausse couche.

Irradiation grave (zones 4)

Vecteur : irradiation, contact, ingestion.

Vitesse : Immédiate (1 jour).

Pénétration : 2.

Puissance : 5.

Effet : Dommages physiques, Malaise physique, Fatigue chronique. Un syndrome d'irradiation grave correspond à une contamination de 5 à 9 Sievert (Sv). Si le personnage ne reçoit pas rapidement un traitement médical et une décontamination, il développe au cours des semaines suivantes deux ou trois des effets à long terme suivants : Lésions cutanées chroniques, Alopécie, Malaise physique (chronique), Cécité, Cancer, Syndrome de déficience d'aura, Mutation, Stérilité / Fausse couche.

Irradiation fatale (zones 5)

Vecteur : irradiation, contact, ingestion.

Vitesse : Immédiate (1 jour).

Pénétration : 3.

Puissance : 8.

Effet : Dommages physiques, Malaise physique. Un syndrome d'irradiation fatal correspond à une contamination de 10 Sievert (Sv) et plus. Si le personnage survit aux dommages provoqués par les brûlures, il entre dans une phase qualifiée de « mort-vivante » pendant 1 à 4 jours (à la discrétion du meneur de jeu). Pendant cette période, il peut agir normalement (en dehors de la désorientation et des nausées permanentes), avant de mourir d'une défaillance d'organe ou d'un arrêt métabolique total dû à l'ampleur des dégâts cellulaires subis par l'organisme.

REMARQUES SUR LES RADIATIONS

Vecteur : les radiations fonctionnent par le biais d'un nouveau vecteur : irradiation. Celui-ci ne nécessite pas de contact direct mais simplement une proximité à la source des radiations pour causer des dommages. Seuls les matériaux et les tissus spécialement conçus pour résister aux radiations permettent de bloquer ou de limiter leurs effets, mais même eux peuvent se révéler impuissants à forte dose.

Vitesse : comme pour les pathogènes (voir p. 129, *Augmentations*), la vitesse détermine l'intervalle de temps écoulé entre l'exposition initiale aux radiations et le premier Test de résistance aux radiations. Le personnage doit réaliser des Tests de résistance aux radiations jusqu'à ce qu'il guérisse ou reçoive un traitement médical.

Pénétration : semblable à la Pénétration d'Armure d'une arme, l'indice de Pénétration d'une source de radiations affecte l'indice de tout système de protection utilisé (notamment les systèmes de filtration implantés dans le cas d'isotopes inhalés ou ingérés). Les armures et les vêtements normaux n'offrent aucune protection significative.

Puissance : la Puissance représente l'intensité de la dose de radiations absorbée, et son potentiel de dommages. Les dommages causés aux organismes est cumulé et mesuré en Sievert (Sv). Différentes sources et degrés d'exposition provoquent différents niveaux de dommages.

Effets : les divers effets des radiations sont décrits dans la *Table d'effets des radiations* (page 16).

EFFETS DES RADIATIONS

Les effets répertoriés ci-dessous sont classés par ordre de gravité. Le meneur de jeu est libre de choisir ceux dont il afflige les personnages joueurs, mais il est recommandé d'utiliser également des effets durables, en fonction de la sévérité de l'irradiation.

Dommages physiques : l'exposition aux radiations a un effet sur l'organisme, en particulier à l'échelon métabolique et cellulaire, qui se manifeste par des brûlures.

Lésions cutanées chroniques : le personnage souffre de lésions cutanées, de plaies qui ne se cicatrisent jamais tout à fait et se rouvrent en permanence. Elles nécessitent des bandages, sous peine de subir un modificateur de réserve de dés de -1. Le moniteur de condition du personnage est par ailleurs réduit d'1 case de manière permanente.

Alopécie : le personnage perd toute pilosité (poils et cheveux).

Malaise physique : douleurs, tremblements, vomissements, diarrhées : l'un ou plusieurs de ces symptômes se déclarent régulièrement à partir d'une irradiation moyenne et au-delà, et imposent un modificateur de réserve de dés permanent de -1.

Cécité : le personnage devient aveugle à cause des dommages causés aux cellules et aux nerfs optiques, ou souffre d'autres problèmes de vue. Il ne peut être soigné par de la cybernétique ou une greffe organique. Les personnages dotés d'yeux cybernétiques ne sont pas affectés.

Fatigue chronique : le personnage subit un modificateur de réserve de dés permanent de -1.

Cancer : le personnage développe un cancer grave (leucémie, mélanome, cancer lymphome) et doit être traité médicalement, sous peine de voir le cancer se généraliser et atteindre une phase terminale en quelques mois.

Syndrome de déficience d'aura (Éveillés seulement) : le personnage perd un point de Magie. La perte est permanente.

Mutation : le personnage développe un défaut, entre autres : Allergie, Immunodéficience, Immunodépression, Infirme, Métastases incontrôlées (voir p. 164, *Augmentations*), Sensible à la douleur et Système nerveux sensible (applicable également à du ware déjà implanté).

Stérilité / Fausse-couche : pas d'effet direct en termes de règles, mais l'impact psychologique est potentiellement dévastateur.

Message Urgent...

INFORMATIONS DE JEU

RÈGLE OPTIONNELLE : BRÛLURES DUES AUX RADIATIONS

Chaque fois que le niveau d'irradiation d'un personnage augmente d'1 Sievert, il souffre de brûlures dues aux radiations, d'une valeur de dommages égale à la contamination actuelle (par exemple, une irradiation passant de 4 à 5 Sievert a une valeur de dommages de 5) auxquelles il ne peut résister que par un Test de Constitution simple. Le personnage souffre également de désorientation et de nausées (p. 254, *SR4A*), pendant un nombre d'heures égal à sa contamination actuelle (au lieu des 10 minutes habituelles). Les traitements médicaux classiques peuvent permettre de réduire les dommages.

ALIÉNATION

Le meneur de jeu devrait garder en permanence à l'esprit l'étrangeté de la SOX et la transmettre dans ses descriptions. L'un des meilleurs moyens pour y arriver est de voiler les aspects terrifiants et profondément anormaux derrière des bribes de normalité : la radioactivité, le poison qui sature la terre et les perturbations astrales ne sont pas visibles à l'œil nu, et des zones entières peuvent avoir l'air de paradis post-apocalyptiques riches d'une végétation luxuriante, jusqu'à ce que le meneur de jeu lève le voile et que le rêve se transforme en cauchemar.

En combinant la normalité et la bizarrerie, vous mettez les joueurs face à leurs incertitudes et vous créez peu à peu un sentiment d'angoisse et de peur d'une menace confuse et insaisissable. Cet effet peut être obtenu en décrivant des paysages (de véritables forêts vierges, des villes envahies de végétation, des bourgeons géants, laissant soudain place à un verger d'arbres difformes, couverts de tumeurs et d'abcès, qui ne sont visibles qu'après un examen attentif), mais aussi des êtres vivants, animaux et humains, qui hantent ce mélange de monde perdu, d'enfer toxique et de terrain de jeu corporatiste.

LES PHÉNOMÈNES ASTRaux

Plusieurs phénomènes astraux sont apparus dans la zone fortement irradiée, qui menacent désormais la SOX et ses habitants. Les descriptions suivantes offrent au meneur de jeu des atmosphères à transmettre pour l'environnement astral dévasté de la SOX, ainsi que quelques conseils sur la façon d'utiliser ces phénomènes dans leur campagne de *Shadowrun*. Et même quand une certaine zone n'est pas sujette à l'un des ravages détaillés plus bas, l'interaction entre magie et radioactivité peut générer un champ magique perceptible au travers de tourbillons et d'autres phénomènes optiques. Pour une description détaillée de tous les phénomènes astraux, consultez le chapitre *Espace astral et métaplans* (pp. 108-128, *La Magie des Ombres*).

VIDES ASTRaux

Une part non négligeable du territoire de la SOX est couverte par des *vides astraux*, véritables trous dans l'espace astral, dénués de magie. Semblables aux *foveae aztlanes*, on les connaît en réalité bien mal, dans la mesure où toutes les tentatives pour les étudier ont échoué ou ont mené à des résultats erronés. On ne sait même pas comment les vides de la SOX sont apparus, bien que la plupart des scientifiques s'accordent à penser qu'ils sont liés d'une manière ou d'une autre à l'irradiation de la région.

Encore plus étonnant, les vides astraux de la SOX ont ceci d'exceptionnel qu'ils se déplacent plutôt que de rester statiques. De temps à autre, deux vides (ou plus) fusionnent pour n'en former plus qu'un, ou à l'inverse se divisent, les rendant

TRAITEMENT MÉDICAL DU SYNDROME D'IRRADIATION AIGÜE

Le traitement commence par une purge de l'organisme, qui doit être débarrassé de ses matériaux irradiés. Étape suivante : le sang du patient est renouvelé et il subit une greffe de la moelle, voire une thérapie génique pour réduire les dommages causés à l'organisme. Le renouvellement sanguin est rendu possible par un cocktail de produits qui affectent les fluides corporels et les électrolytes. Les dégâts dermiques et épidermiques sont réparés. Le système immunitaire est renforcé, afin de garantir une résistance aux infections auquel l'organisme est alors extrêmement sensible. Il est également possible de purifier le sang, voire de corriger l'ADN du patient, mais de tels traitements sont relativement coûteux.

La table ci-dessous offre des lignes directrices pour calculer les délais de guérison sous hospitalisation, et le coût de réduction de 1 point du syndrome d'irradiation aiguë, selon l'indice original de la maladie.

Sévérité du syndrome d'irradiation aiguë	Durée d'hospitalisation	Coût
Légère	1 mois	5 000 €
Modérée	2 mois	15 000 €
Grave	4 mois	200 000 € et plus

plutôt imprévisibles, parce qu'un personnage joueur peut potentiellement les rencontrer n'importe où dans la SOX. Les réactions varient en fonction de l'observateur : les magiciens font état d'un froid glacial, de voix ou de hurlements dissonants, d'un sentiment hypnotique poussant les individus vers le vide astral, d'hallucinations, d'un début de dissolution de leur forme astrale, voire pire.

En termes de jeu, les indices de ces vides mouvants sont compris entre -7 et -9, alors que le plus grand vide, stationnaire, qui entoure l'ancienne centrale nucléaire de Cattenom, atteint lui un indice de -12. Les vides les plus petits se déplacent à la vitesse (lente) d'1 mètre par minute.

De nombreux vides astraux sont entourés de zones un peu moins dangereuses (les creux de mana) qui ne causent pas de dégâts aux magiciens astrelement actifs comme le font les vides. Pour plus d'informations sur les creux de mana, voyez les pages 116 et 117 de *La Magie des Ombres*.

DISTORSIONS MANA

Les distorsions mana sont toutes aussi répandues que les vides dans la SOX, et ne sont pas moins dangereuses. En général, il s'agit d'endroits où le mana s'est retrouvé piégé, teinté d'émotions extrêmement fortes et où il a subi des manipulations massives. Dans la SOX, ces distorsions sont le fruit du pur désespoir et de la peur panique qui ont saisi des dizaines de milliers de personnes lors de l'Incident de Cattenom : on les trouve donc dans les secteurs anciennement densément peuplés (en d'autres termes, les villes), et où des gens sont morts en nombre dans la panique, comme les anciennes voies rapides.

Comme les vides, certaines distorsions mana de la SOX sont mobiles (mais plus lentement, généralement à la vitesse d'1 mètre par heure). Histoire de noircir encore le tableau, il est avéré que certaines distorsions mana génèrent de nouvelles sources de radiation. Le meneur de jeu peut déterminer la gravité des radiations issues des distorsions mana. Généralement, ces radiations disparaissent quand la distorsion mana se déplace, bien que d'autres facteurs lui permettent parfois de se maintenir même quand la source de l'irradiation a disparu.

Les distorsions mana ont un indice de mana ambiant compris entre +7 et +12. Pour plus d'informations sur les distorsions mana, voyez p. 118, *La Magie des Ombres*.

DOMAINES

Les domaines sont des secteurs dans lesquels le mana ambiant a pris une « odeur » particulière selon les circonstances. Et dans la SOX, tous les domaines « sentent » mauvais.

Du fait de la contamination radioactive, l'ensemble de la SOX est considéré comme un domaine avec un indice de mana de +1. Dans les lieux tels que les décharges toxiques, les puits radioactifs, les biotopes contaminés et les autres endroits où la pollution s'accumule mais où la charge émotionnelle nécessaire pour créer une distorsion mana n'est pas suffisante, l'indice de mana peut être compris entre +2 et +6. La quasi-totalité des domaines de la SOX sont orientés envers la magie toxique, et nombre d'entre eux accueillent en fait des chamans et des sectes toxiques qui vénèrent ces terres. Pour plus d'informations sur les domaines, voir p. 117, *La Magie des Ombres*.

Si le meneur de jeu le souhaite, il peut exiger des personnages joueurs Éveillés un test Volonté + Charisme (3), en augmentant éventuellement le seuil en fonction de la longueur du séjour dans le domaine. Un personnage Éveillé qui échoue à ce test se sent de plus en plus à l'aise dans l'environnement empoisonné et toxique, et fait un pas vers la voie toxique. Le joueur doit pouvoir éviter que son personnage ne devienne complètement toxique, mais cela doit représenter un challenge.

FLUCTUATIONS ET TEMPÊTES MANA

Bien qu'ils aient été signalés dans la SOX, ces phénomènes restent rares. La collision d'une distorsion mana et d'un vide peut par exemple provoquer une houle ou une tempête mana. Les tempêtes mana qui agitent la SOX ont presque toujours des effets élémentaires plutôt que d'illusion, et sont en général la source de radiations supplémentaires, comme certaines distorsions mana (voir plus haut). Le meneur de jeu peut néanmoins décider que les tempêtes mana sont destinées à effrayer les joueurs avec les illusions terrifiantes de personnes mourant d'irradiation.

Pour plus de détails sur les houles mana et les tempêtes mana, voir p. 118, *La Magie des Ombres*.

LES CHAMANS TOXIQUES

Si les toxiques avaient leur propre pays, ce serait la SOX. Des chamans solitaires et des groupes de toxiques Éveillés et ordinaires vivent sur ce territoire, en accord avec leur mode de vie déviant.

Tous les chamans toxiques vivant dans la SOX sont des *empoisonneurs* (voir p. 136, *La Magie des Ombres*) qui s'efforcent de polluer et de contaminer leur « foyer », mais il existe néanmoins quelques *dévastateurs* (voir p. 136, *La Magie des Ombres*) qui mènent une vie sans foi ni loi dans la SOX, et voient dans cette terre dévastée la base idéale pour répandre le chaos et l'anarchie dans le reste du monde.

Les chamans toxiques suivent des esprits mentors de toutes natures, bien que beaucoup d'entre eux préfèrent Radiation (le « créateur » de leur terre promise) et Pollution (qu'ils retrouvent partout autour d'eux). À l'abri des chasseurs de toxiques, les chamans et les sectes toxiques peuvent se développer et prendre de l'ampleur sans le moindre risque, bien qu'ils se satisfassent rarement de vivre dans leur coin. De nombreuses sectes toxiques (comptant à la fois des disciples Éveillés et ordinaires) ont attaqué des convois et des transports corporatistes, mais aussi des villages d'écorchés, afin de répandre la terreur et la peur, convertir les populations à leur cause, ou tout simplement piller leurs marchandises.

Bien que les chamans toxiques soient l'archétype du méchant, les personnages joueurs devront peut-être parfois travailler avec eux pour survivre. Vous pouvez utiliser un personnage chaman toxique au caractère douteux, et ne rien révéler de ses véritables intentions à vos joueurs.

LES ESPRITS TOXIQUES

À part la Mer du Nord, la SOX est l'endroit d'Europe où l'on retrouve la plus grande concentration d'esprits toxiques. Certains de ces esprits que les personnages joueurs seront amenés à rencontrer sont ceux que conjurent les chamans toxiques pour surveiller leur territoire et attaquer les intrus. Un esprit peut également devenir incontrôlé et accéder à la liberté (ce qui pourrait s'avérer encore plus dangereux que prévu pour les runners). Les autres sont des esprits sauvages qui ont pris forme dans l'environnement pollué, sans avoir été invoqués. Concrètement, le meneur de jeu peut attribuer des pouvoirs supplémentaires à de tels esprits, voire augmenter leurs attributs, afin de les rendre imprévisibles.

Puisque la radioactivité est à l'origine de l'essentiel de la pollution, presque tous les esprits toxiques de la SOX sont des esprits du Nucléaire, l'équivalent toxique des esprits du Feu, mais d'autres types d'esprits sont possibles, par exemple d'Abomination ou de Fange.

Pour plus de détails sur les esprits libres et les esprits sauvages, voir pp. 102-107, *La Magie des Ombres*. Pour plus d'informations sur les différents types d'esprits toxiques, voir *Esprits toxiques*, pp. 138-141, *La Magie des Ombres*.

LES ESPRITS INSECTES

Même dans la SOX, les personnages joueurs peuvent rencontrer ces créatures d'outre-monde connues sous le nom d'« esprits insectes ». Il n'existe que quelques ruches et nids d'esprits cafards, coléoptères et fourmis, tous jalousement protégés et disposant d'un accès au monde extérieur ou à une autre source d'approvisionnement en hôtes et en nourriture. À l'exception des cafards, qui ne semblent pas souffrir des radiations, tous les esprits insectes évitent les sources de radiation et les anomalies astrales qui les accompagnent.

LES CRÉATURES

La plupart des animaux et des paranimaux répandus dans les zones urbaines vivent également en SOX. Il s'agit surtout de barghests et de rats du diable, bien que des créatures infectées par le VVHMH, telles que les goules, les vampires et les wendigos ne soient pas rares. Les animaux domestiques tels que les chiens, les vaches ou les cochons sont généralement retournés à l'état sauvage après l'Incident de Cattenom.

LES CRÉATURES MUTANTES

L'extrême irradiation et la pollution chimique de la SOX ont nuit à la faune locale. Les difformités et les mutations ont complètement bouleversé l'apparence de certains animaux : ils développent même parfois des capacités et des caractéristiques particulières. Des créatures ordinaires (les animaux domestiques comme les chiens, les vaches et les porcs) sont désignées sous le nom de créatures mutantes. Dans la SOX, elles sont nombreuses et diverses, puisque chaque spécimen a subi une mutation spécifique. Un certain nombre de caractéristiques s'appliquent néanmoins à toutes les créatures mutantes.

La conséquence la plus commune d'une mutation due aux radiations est le cancer. Les créatures mutantes voient souvent se développer des excroissances osseuses, des tumeurs, des ulcères et des plaies ouvertes. Leur taille peut se retrouver bouleversée, donnant des spécimens nains ou géants (modifiant en conséquence leurs attributs), et il n'est pas rare qu'ils aient des membres supplémentaires, ou manquants. Les créatures mutantes sont généralement très sauvages et hostiles, et ne fuient pas devant les intrus. Une minorité a développé des capacités paranormales comme Arme naturelle, Armure, Salive corrosive, Sens accru ou Venin. Attention tout de même à ne pas « surcharger » une créature avec trop de caractéristiques mutantes. Par ailleurs, ces créatures ont souvent un indice d'Essence réduit du fait de la mutation.

LES CRÉATURES TOXIQUES

Les mutations des créatures ordinaires causent peut-être des dommages importants, mais les effets des radiations et de la pollution sur les métacratures sont encore plus imprévisibles. Ces « créatures toxiques » doivent faire l'objet d'un traitement individualisé, adapté à la rencontre ou à la campagne.

Contrairement aux mutantes, les créatures toxiques ne sont pas simplement des bêtes sauvages enragées qui agiraient sans le moindre instinct : elles seraient en réalité plus proches des chamans toxiques, dans le sens où elles cherchent à punir toute personne pénétrant dans leur domaine. Elles sont également particulièrement vindicatives et paranoïaques.

Si le meneur de jeu souhaite créer une créature toxique, il lui suffit de suivre les indications de création d'une créature mutante, en y ajoutant éventuellement un ou plusieurs des pouvoirs suivants : Collage, Compulsion, Confusion, Contrôle animal, Englutissement, Peur ou Souffle nocif. Comme pour les créatures mutantes, la plus grande prudence est recommandée dans le choix et l'emploi de ces pouvoirs, qui peuvent transformer une simple créature en un monstre qui menacera vraiment la vie des joueurs.

NOUVELLES CRÉATURES

Sans aborder les rejetons les plus hideux qu'a engendré la SOX, voici deux métacratures mutantes mais suffisamment répandues pour constituer une espèce, qui se sont adaptées au milieu radioactif.

Méta-blaireau

Cette espèce, issue du blaireau classique, atteint une longueur d'1,70 m et s'est répandue à une vitesse fulgurante ces 30 dernières années. Le méta-blaireau est un prédateur qui chasse en petits groupes d'environ 6 individus, qui ne fuient pas devant les métahumains. Son pouvoir de Dissimulation lui sert surtout à s'échapper, plus rarement pour attaquer ses proies. Le méta-blaireau vit dans des cavités naturelles ou qu'il a lui-même creusées, voire dans des mines ou des sous-sols abandonnés.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	5	3	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI	MC
3	3	5	3	8	2	10

Mouvement : 15 / 55.

Compétences : Combat à mains nues 3, Esquive 3, Infiltration 3, Perception 4.

Pouvoirs : Accident, Arme naturelle (Griffes / Morsure : VD 3P, PA 0), Dissimulation, Sens accrus (Odorat, Vision nocturne), Immunité (Toxines).

Perce-roche

Cette créature est issue du sanglier sauvage, mais n'a plus grand-chose en commun avec ce dernier. Les mutations répétées de l'espèce l'ont privée de sa fourrure, mais des excroissances osseuses sont apparues en nombre le long de la colonne vertébrale et sur le thorax, lui donnant son nom. Cette armure solide et ses redoutables défenses font du perce-roche un adversaire très dangereux.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	3	4	8	3	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI	MC
3	3	5	3	7	1	12

Mouvement : 10 / 35.

Compétences : Combat à mains nues 4, Escalade 2, Intimidation 3, Perception 3.

UTILISER LA FAUNE DE LA SOX

Entre les radiations, la toxicité et les perturbations du flux de mana, la SOX a son compte de mutations et de maladies. Un tel environnement permet à des créatures qui ne survivraient pas ailleurs de se multiplier grâce aux énergies toxiques qui les entourent. Pour les runners, ces créatures sont une énigme médicale autant qu'une menace toxique ou un élément qui ajoute à l'horreur du décor. Des chasseurs astraux fondus dans le champ magique ambiant, des monstruosité biologiques non identifiées qui se décomposent dans l'espace physique tout en attirant les formes de vie astrales dont elles se repaissent, des plantes difformes qui piègent les formes astrales des magiciens pour drainer leur essence... les possibilités sont infinies. N'oubliez toutefois pas que faire peu produit parfois plus d'effets : une menace confuse qui poursuit les runners aura souvent plus d'impact qu'une horde de monstres toxiques cachés à chaque détour du scénario.

Pouvoirs : Arme naturelle (Défenses : VD 5, PA 0), Armure renforcée 5, Immunité (Toxines), Sens accrus (Odorat, Vision nocturne).

L'OPPOSITION DANS LA SOX

Les PNJ décrits ci-dessous sont un florilège de l'opposition que vous êtes susceptible de rencontrer dans la SOX. Pour les règles correspondantes, voir p. 280, *SR4A*.

Radeux (Indice de Professionnalisme 2)

Les radeux sont les « SOXiens moyens ». Pour survivre, ils ont formé des communautés de nature souvent tribale, guidées par un « prêtre » qui leur fournit ce dont ils ont le plus besoin : une foi et des croyances solides. De tous les habitants de la SOX, les radeux sont encore les plus « pacifiques » – ou plutôt les moins belliqueux, et un shadowrunner peut facilement traiter avec eux.



Con 2	Agi 4	Réa 3	For 3	Cha 2	Int 3
Log 3	Vol 3	Ess 6	INIT 6	PI 1	MC 9

Compétences : Armes contondantes 2, Combat à mains nues 2, Perception 3.

Équipement : Manteau renforcé usage (4/2), Massue.

Prêtre radeux : leader d'une communauté de radeux, le prêtre n'est pas seulement celui qui a la foi la plus grande et le charisme nécessaire pour la porter devant ses ouailles : il dispose également d'une grande force physique. Le prêtre mène les négociations avec les étrangers, est responsable de la distribution des vivres et des marchandises au sein du groupe, et sait comment faire face aux menaces les plus dangereuses.

Con 3	Agi 4	Réa 3	For 3	Cha 4	Int 3
Log 3	Vol 3	Ess 6	INIT 6	PI 1	MC 10

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 2, Leadership 2, Négociation 3, Perception 3, Pistolets 2.

Équipement : Colt Manhunter, Massue, Veste pare-balles usagée (6/4).

Écorché (Indice de Professionnalisme 3)

Les écorchés n'ont pas eu la même « chance » que les radeux : ils ont subi des mutations grotesques, et sont couverts d'ulcères dus aux radiations. D'autres ont été rejetés par leurs familles et par les tribus de radeux, ce qui les a changés en bêtes sauvages, chassant le moindre être vivant pour survivre. Leurs cerveaux ravagés par l'isolation et les radiations les poussent à se comporter de manière imprévisible, et les runners ne les rencontreront probablement que dans une seule situation : du côté business du canon de leur shotgun. Les écorchés sont des adversaires dangereux, non seulement parce qu'ils se battent avec la plus grande indifférence, mais aussi parce qu'ils sont en général bien mieux équipés que les radeux.

Con 3	Agi 4	Réa 3	For 3	Cha 2	Int 3
Log 3	Vol 3	Ess 6	INIT 6	PI 1	MC 10

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Perception 3, Pistolets 3.

Équipement : Colt Manhunter, Massue, Veste pare-balles usagée (6/4).

Leader écorché : il faut être une sacrée tête brûlée pour diriger une bande d'écorchés enragés, mais leur leader y parvient. Au cours d'innombrables combats, il s'est battu pour devenir le mâle dominant de sa meute, ce qui signifie qu'il est assez impitoyable et traite ses hommes d'une manière qui leur paraît brutale, même à eux. Mais le leader fait également preuve de suffisamment de clairvoyance pour assurer la survie de son clan et éviter qu'il ne se détruise lui-même. Certains rapports font état de leaders écorchés cybernétisés, laissant à penser que certains d'entre eux sont d'anciens membres de services de sécurité, ou des évadés d'installations corporatistes.

Con 3	Agi 3	Réa 4(6)	For 5	Cha 4	Int 4
Log 3	Vol 4	Ess 5,3	INIT 7(9)	PI 1	MC 10

Compétences : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 4, Intimidation 3, Leadership 3, Perception 3, Pistolets 4.

Cyberware (optionnel) : Accroissement de réaction 2, Smartlink.

Équipement : Colt Manhunter (avec smartlink), 5 Grenades HE, Massue, Veste pare-balles usagée (6/4).

Soldat de la Garde de la zone (Indice de Professionnalisme 4)

Le Bataillon frontalier et la Garde de la zone sont issus du MET2000, et font partie des pires ennemis que les shadowrunners peuvent être amenés à affronter. Ils ont tous subi un entraînement spécial, et sont généralement très bien organisés et très intelligents. Dans la SOX, votre première erreur est aussi bien souvent la dernière. Une escouade de soldats ou de gardes-frontière compte 5 à 6 individus, et jusqu'au double dans les zones à haut risque. En dépit de leur compétence stratégique et de leur entraînement militaire cependant, ils ne restent que des métahumains et peuvent parfois être soudoyés (en nature plutôt qu'en cash, leur paye étant conséquente, et un bon repas en sympathique compagnie a souvent plus de valeur que de simples euros), ce que des runners entreprenants n'oublieront pas.

Con 4	Agi 3	Réa 5(7)	For 4	Cha 3	Int 4
Log 3	Vol 4	Ess 3,83	INIT 9(11)	PI 3	MC 10

Compétences : Armes automatiques 4, Combat à mains nues 4, Esquive 2, Perception 4, Pistolets 3.

Cyberware : Réflexes câblés 2 (bêta), Smartlink (bêta).

Équipement : Armure corporelle intégrale (12/10) avec Casque (avec Isolation chimique, Commlink, Vision nocturne, Vision thermographique), Ares Predator IV (avec smartlink), FN HAR (avec smartlink), Compteur Geiger.

Sergent du MET2000 : une unité du MET2000 est dirigée par un sergent, son cœur tactique, qui est également responsable de la connexion matricielle établie avec la base militaire la plus proche. De par son expérience, le sergent évalue les situations dangereuses en un clin d'œil et donne les ordres appropriés à ses hommes. Contrairement aux soldats de base, il n'est pas facile de soudoyer un sergent (il a des comptes à rendre et des responsabilités), et il vous faudra plus que des mots gentils pour le convaincre de vous aider. En revanche, une fois dans votre poche, il peut vous ouvrir bien plus de portes (ou de backdoors matricielles...) qu'un simple soldat.

Con 4	Agi 3	Réa 5(7)	For 4	Cha 3	Int 4
Log 4	Vol 4	Ess 3,83	INIT 9(11)	PI 3	MC 10

Compétences : Armes automatiques 4, Combat rapproché (GC) 4, Esquive 3, Leadership 3, Perception 5, Pistolets 4.

Cyberware : Réflexes câblés 2 (bêta), Smartlink (bêta).

Équipement : Armure corporelle intégrale (12/10) avec Casque (avec Isolation chimique, Commlink, Vision nocturne, Vision thermographique), Ares Predator IV (avec smartlink), FN HAR (avec smartlink), Compteur Geiger.

LES DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR

Même au sein du monde tordu des groupes toxiques, les Disciples du Feu purificateur font figure de grands malades. Il s'agit d'une secte observant des dogmes « religieux », tout en s'investissant pleinement dans les choses matérielles. Leur objectif principal est de répandre le cinquième élément sacré, l'irradiation, aussi loin que possible, afin de « purifier » ce monde souillé. Plutôt que de tenter de polluer le monde entier d'un seul coup, ils avancent à petits pas vers l'accomplissement de leur but. L'un des aspects de ce plan consiste à infiltrer les corporations qui peuvent leur fournir les moyens d'arriver à leurs fins (comme l'accident de l'arcologie ESUS de Faulquemont, ou le passage en contrebande de céramiques issues de zones hautement irradiées hors de la SOX, et leur vente sous forme de souvenirs dans les États allemands alliés).



Atome après atome, le monde doit ainsi devenir la terre sainte irradiée dont ils rêvent. Leur avatar est Feuerschwinge, la « première des purifiés », qu'ils vénèrent comme leur martyr et leur messie. Feuerschwinge est un grand dragon femelle, abattue en plein vol peu après l'Éveil par l'armée allemande au-dessus de la SOX. Elle est présumée morte, mais son corps n'a jamais été retrouvé. Les Disciples se financent grâce aux nombreux contacts et intermédiaires qu'ils ont établis dans le monde extérieur.

La secte allemande *Der Weg der Reinheit* (la Voie de la Pureté) est la marionnette des Disciples et lui sert de façade « publique ». Seuls les plus hauts dignitaires de la secte connaissent cependant la véritable allégeance du mouvement, alors que les membres de base pensent qu'ils vénèrent les quatre éléments de base et que ceux-ci les guident. Le cercle restreint des responsables, quant à lui, voue un culte au cinquième élément, et purifient leur corps en s'épilant intégralement, voire en arrachant leurs dents, pour reproduire les effets des radiations, bien qu'ils soient les seuls à en connaître les implications. La femme qui dirige la Voie, Inama, est un membre haut placé du Feu Purificateur, et a quitté la SOX avec l'ordre de fonder la secte dans les États allemands alliés.

La secte a accumulé les ressources financières par la vente d'objets sortis de la SOX, les cotisations de ses membres et le blanchiment d'argent dans le domaine des décharges toxiques. Cet argent est utilisé pour recruter des cadres corporatistes influents, qui permettent au groupe de disposer des bons contacts en cas de problème, et de mener des initiatives qui répandront la radioactivité dans le monde extérieur. La Voie et les Disciples mènent leurs opérations de contrebande et communiquent par le biais de petites cellules de Geistratten qui collaborent avec la secte toxique.

CAMPAGNES ALTERNATIVES

Vos joueurs peuvent découvrir la SOX à travers les yeux de shadowrunners, mais également à travers ceux de ses habitants (enfin, quand ils en ont encore). Les deux concepts ci-dessous vous offrent la possibilité de voir la SOX du point de vue d'un écorché ou d'un soldat corporatiste. Si vos joueurs apprécient les films post-apocalyptiques, ils aimeront sans doute jouer un écorché. Quant aux soldats corpos, ils se considèrent comme le dernier bastion entre la civilisation et la racaille radioactive qui se masse hors de leurs bunkers.

LE SANG QUI BRILLE

Tous les habitants de la SOX ne l'ont pas quittée, et certains se sont rassemblés en communautés de nature tribale, vivant de pillages, de razzias et de braquages. Avec une seule règle en tête : les forts survivent aux faibles.

Création de personnage

Pour créer un personnage écorché, suivez les règles classiques de création de personnage (pp. 80 à 97, *SR4A*). L'environnement contaminé provoque des dégénérescences, et les Défauts tels qu'Allergie, Immunodépression ou Infirme sont courants. Les écorchés ne connaissent pas vraiment le sens du mot « éducation », et ont au mieux peu de compétences de Connaissances académiques. La modernité du Sixième Monde n'a pas toujours atteint la SOX, et les hackers ou les technomanciens sont quasiment inexistantes parmi les écorchés. L'argent n'a pas beaucoup de valeur dans la SOX, et les joueurs ne peuvent donc pas utiliser plus de 4 PC en ressources.

Le groupe

Un écorché ne peut pas survivre seul dans la SOX. Il puise au contraire sa force dans le collectif, le plus souvent sa tribu. La hiérarchie tribale dépend essentiellement d'un critère, la force, et le plus fort est souvent le leader. Il peut également s'agir d'un chaman toxique qui domine ses ouailles grâce à des pouvoirs que personne n'ose défier : un pistolet ne fait souvent pas le poids face à un bon éclair mana.

Vivre et survivre

Les écorchés sont des nomades fuyant constamment les corporations qui les pourchassent dès qu'ils les repèrent. Les écorchés se servent de tout ce qu'ils peuvent trouver dans les terres sauvages, ou voler à d'autres survivants. Des foules désespérées attaquent fréquemment les transports corporatistes, malgré leur infériorité tactique. Leurs ruses leur ont toutefois permis quelquefois de prendre le dessus sur des soldats corpos trop sûrs d'eux. Les écorchés cherchent généralement à piller pour survivre, et à accroître leur influence sur telle ou telle parcelle de territoire. Cet objectif mène souvent à des situations dramatiques quand un chaman toxique dirige un clan et génère des situations hautement conflictuelles au sein même de la tribu.

EN PREMIÈRE LIGNE FACE AU CHAOS

En construisant leurs arcologies, les corporations ont ramené un semblant de civilisation au cœur de la SOX dévastée. Mais au lieu de s'occuper des rares habitants qui y survivent encore, ils ont érigé des murs et des tours pour garder les gueux à distance. Et ils comptent bien s'assurer que cet état de fait ne change pas de sitôt.

Création de personnage

Pour créer un personnage soldat corporatiste, suivez les règles classiques de création de personnage (pp. 80 à 97, *SR4A*). Les joueurs devraient s'efforcer de couvrir tous les aspects d'une escouade de sécurité corporatiste (par exemple, un rigger, un expert en explosifs, un médecin, un expert en techniques de survie...). Ne lésinez pas sur l'équipement (choix et coût) : après tout, les corpos tiennent à ce que leurs biens soient correctement protégés.

L'unité

Quelle que soit la corporation choisie, la vie au sein d'une unité militaire est souvent la même. Il y règne une hiérarchie stricte, à la tête de laquelle se trouve généralement (à l'échelon opérationnel) un capitaine avec plusieurs années d'expérience du terrain au compteur. Chaque unité dispose habituellement d'un sergent chargé de la logistique. Un autre sergent est chargé de la reconnaissance, et organise un briefing avant chaque mission. Les joueurs n'ont pas le choix de leur mission : ils sont là pour obéir. Refuser de suivre des ordres est un acte criminel, lourdement sanctionné. Il reste toutefois possible de récupérer un peu de matos supplémentaire non prévu au programme, pourvu que vous convainchiez les bonnes personnes.

La mission

Mis à part les missions de patrouille de routine sur le territoire de la corpo à l'intérieur de la SOX, les soldats corpos se voient confier

diverses missions spéciales. Il peut s'agir d'assurer la protection de chercheurs corporatistes chargés d'une étude quelque part dans la SOX, de conduire un nouveau prototype de tank sur son terrain d'essais, ou de partir à la rescousse d'un convoi en perdition. Des unités de reconnaissance font état d'une intrusion d'écorchés dans le périmètre de l'arcologie ? Un chaman toxique y envoie régulièrement ses satanés esprits ? Du boulot pour vous. Mais que faire si l'ennemi se trouve être dans vos murs ? L'un de vos supérieurs vend des données de recherches confidentielles à l'extérieur de l'arcologie, votre chef de section rencontre régulièrement des prostituées, le fils de votre collègue se shoote aux BTL ? À vous de voir si vous jouez le jeu (il faut bien faire carrière, non ?) ou si vous refusez de collaborer. Les deux solutions ont leur lot d'avantages et d'inconvénients.

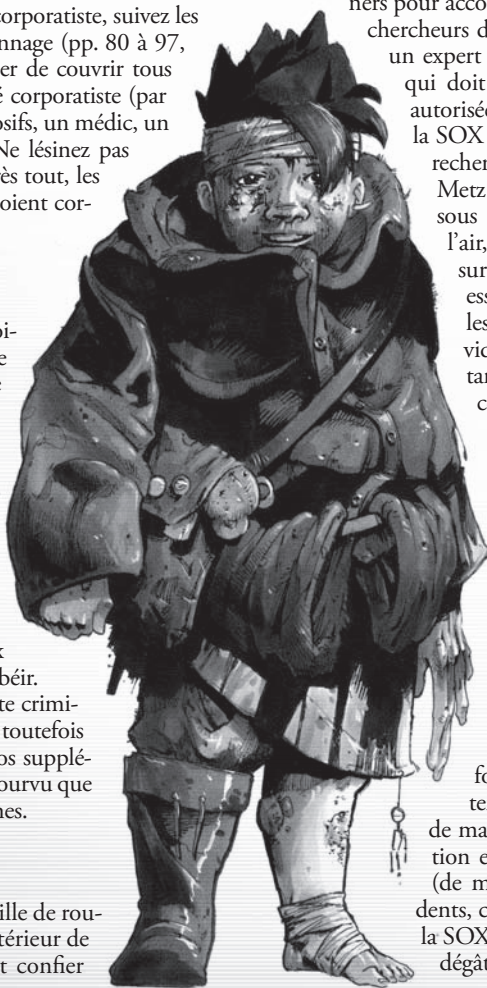
IDÉES D'AVENTURES

Vieux papiers

Un notaire parisien embauche les runners pour retrouver d'anciens titres de propriété dans les ruines de Metz. Les documents, sur papier, doivent permettre à son client d'attaquer en justice le Conseil administratif de la SOX pour les dégâts causés par les manoeuvres militaires menées dans le cadre des Rad Wars. Le notaire peut se débrouiller pour soudoyer les membres du Bataillon frontalier afin de permettre aux runners de pénétrer dans la zone, mais après cela ils devront se rendre à Metz par leurs propres moyens. Sur la route, ils tombent sur une des troupes de Saeder-Krupp, largement dominée numériquement par une tribu d'écorchés, qui sera mise en déroute après une bataille acharnée.

« Très intéressant... »

Dans le cadre d'un programme commun, l'École nationale supérieure de Lyon et l'université d'Erfurt engagent les runners pour accompagner dans la SOX une petite équipe de chercheurs dirigée par le professeur Clemens Neuberg, un expert dans le domaine des anomalies magiques, qui doit étudier un vide astral. La mission a été autorisée par le Conseil administratif, l'entrée dans la SOX ne pose donc aucun problème. L'objet des recherches, la « zone argentée », se déplace entre Metz et Creutzwald, et devient parfois visible sous la forme d'un scintillement argenté dans l'air, dont elle tire son nom. Peu après l'arrivée sur le site des runners et de l'équipe, composée essentiellement de professeurs et d'étudiants, les recherches commencent à la périphérie du vide, et Neuberg disparaît. Deux heures plus tard, les runners le retrouvent dans la zone, complètement désorienté. Le professeur leur explique qu'il s'est éloigné du camp de base, qu'il a trébuché et a perdu connaissance. En réalité, il a accidentellement pénétré dans le domaine d'un esprit toxique qui a utilisé ses pouvoirs de Possession pour s'emparer du professeur, lui permettant de lier son essence à celle de sa victime, pour survivre au vide qui se rapproche de son domaine et qu'il ne pouvait pas quitter sans aide. Peu après cet incident, la zone argentée modifie son parcours et se rapproche du groupe, avant de les « poursuivre » quand ils se déplacent (bienvenue chez les fous, comme dirait l'autre). Dans un même temps, Neuberg commence à se comporter de manière suspecte. Il tente de saboter l'expédition en tuant autant de personnes que possible (de manière à ce que cela passe pour des accidents, ce qui n'est pas dur dans un endroit comme la SOX). Les idées de sabotage possibles sont : des dégâts causés aux combinaisons antirads ou aux



tentes protectrices de certains chercheurs, des compteurs Geiger trafiqués, des attaques de créatures mutantes ou toxiques, des personnes poussées dans des fosses de poussière radioactive... l'esprit toxique veut faire un maximum de victimes, et le nouvel objectif des runners devrait alors être de sauver autant de personnes que possible, et de découvrir la cause des accidents.

Récap'

Les runners se voient assigner une mission qui les envoie à Zweibrücken (ville frontalière de la SOX, du côté allemand) où ils rencontrent un nain répondant au nom de Rubis dans un bar nommé le Black Lotus. Rubis embauche les runners pour qu'ils récupèrent un paquet dans la carcasse d'un t-bird des Geistratten qui a été abattu près de Hombourg. Leur employeur leur recommande de passer par les « Schlangenhöhlen », un réseau de grottes naturelles, pour pénétrer dans la SOX. Il leur confie également un plan pour se guider à travers les cavités. Celles-ci comportent néanmoins des risques, entre effondrements de galeries et goulées affamées. Alors qu'ils atteignent le site du crash, ils tombent nez à nez avec un groupe de soldats du Bataillon frontalier qui s'intéressent à l'épave et en saisissent la cargaison. Aux runners de décider s'ils vont tenter d'obtenir le paquet par la force, en soudoyant les soldats ou en montant intelligemment son vol.

Sons et lumières !

Un Johnson de la corporation marseillaise OM Medias, dont les journalistes enquêtent sur une affaire de pollution à l'échelle européenne, embauche les runners pour récupérer des images vidéo et des échantillons du sol de l'ancienne ville de Freyming-Merlebach. Les rumeurs indiquent que de grandes quantités de déchets chimiques produits par AG Chemie ont été jetées dans d'anciennes mines de charbon. AG Chemie a appris accidentellement que les médias s'intéressent aux activités illégales de la compagnie. À l'aide de livraisons d'armes, ils persuadent une tribu d'écorchés locaux de s'assurer que les runners vont se perdre dans la SOX. Les runners devront donc non seulement vaincre les écorchés qui les attaquent, mais également et préalablement trouver une voie d'accès pour entrer dans la zone.

Prototype

Le Johnson embauche les runners pour un vol dans l'arcologie Proteus (voir carte p. 11). L'employeur a appris grâce à une source extrêmement bien renseignée que Proteus teste un nouveau type de combinaison protectrice, bien plus performant que tous les modèles disponibles actuellement. Le Schmidt peut fournir de fausses identités pour entrer dans l'arcologie et s'assurer que les runners pourront circuler librement dans les zones les moins sensibles du bâtiment. Les runners doivent entrer dans la SOX, avant de se diriger vers l'arcologie, soit par leurs propres moyens, soit en négociant une place dans un transport qui pourra les en rapprocher. Les SIN qui leur sont fournis sont suffisants pour pénétrer dans l'arcologie, mais pas pour accéder au secteur sensible où se trouve le prototype : les runners devront faire appel soit à leurs talents d'infiltration, soit à leur compétences sociales pour tirer parti des relations tendues et des politiques de bureau qui règnent entre les personnes travaillant dans les laboratoires. Il se pourrait que l'assistant du chef de laboratoire soit jaloux de son responsable qui a bénéficié d'une promotion canapé, et qu'une disparition malencontreuse du prototype libère d'un coup son poste...

Lost in SOX

La vie de certaines personnes est tellement pesante qu'ils préfèrent s'évader du quotidien et vivre en marge de toute société. L'un des contacts des runners les joint, en les suppliant de retrouver sa fille qui a fait ce choix, et vit désormais dans la SOX. Tout ce que le contact sait, c'est qu'elle est partie à Nancy en compagnie d'un elfe du nom d'Aurélien. Les runners apprennent qu'Aurélien l'y a vendue à une maison de

passé, le « Rosier », puis qu'il s'est évaporé dans la nature. La fille s'est depuis échappée et a disparu dans la SOX, où elle a rejoint les rangs d'une tribu d'écorchés. Gravement perturbée psychologiquement, elle est en réalité assez satisfaite de sa nouvelle vie, mettant les runners face à un choix cornélien : respecter sa décision ou remplir leur contrat.

RENCONTRES ALÉATOIRES ET SCÉNARIOS ANNEXES

Les voyages en SOX sont souvent sources de rencontres ou de problèmes. Si vous jouez en campagne (comme par exemple *Mauvais Présage*, dans cet ouvrage), plutôt que d'imposer certaines rencontres, voici une sélection d'idées optionnelles que vous pouvez choisir d'utiliser ou non au moment qui vous semble opportun.

Attention toutefois à ne pas systématiser les rencontres et scénarios annexes au cours des divers trajets des PJ. Sans quoi, les joueurs s'y attendront et ne seront plus surpris. Pire, vous risqueriez de les lasser.

- Les PJ tombent sur des écorchés ou des pillards en traversant les ruines d'un village abandonné. Et il se trouve que leur butin contient exactement ce dont les PJ ont besoin à ce moment-là (équipement de survie, carburant, armes en état de fonctionnement...).
- L'un des PJ est attiré par une plante Éveillée qui tente alors d'absorber son essence. La plante est facilement neutralisée, mais elle a contaminé l'aura du personnage. Il faut maintenant trouver un moyen de le guérir (par exemple en prenant conseil auprès de radeux, puis en cherchant les ingrédients nécessaires pour préparer un antidote).
- Les personnages voient plusieurs animaux fuir l'endroit vers lequel ils se dirigent, tandis que leur compteur Geiger commence à grésiller. Une distorsion mana se rapproche lentement, et si les runners veulent faire demi-tour, ils vont devoir se joindre au troupeau d'animaux terrifiés (ordinaires, Éveillés et mutants) qui deviennent agressifs sous l'effet de la peur...
- Dans un village en ruine, les joueurs rencontrent un nomade fouillant les décombres à la recherche de nourriture et de quoi que ce soit de récupérable. Ce radeux craintif mais curieux, qui n'a plus vu d'étrangers depuis des années, se met à suivre les runners à distance. Si les joueurs se montrent amicaux, il peut leur offrir l'hospitalité de sa petite communauté.
- Alors qu'ils traversent un village désert, les PJ croisent le regard d'une vieille femme derrière la fenêtre d'une maison délabrée. Celle-ci les fixe, immobile, son visage totalement inexpressif. Même s'il n'a rien de magique ni même de dangereux, ce regard donne la chair de poule.
- Au croisement d'une route, les PJ découvrent les corps récemment criblés de balles de trois radeux sur le bitume craquelé. Un casque, appartenant aux troupes d'une corpo dont l'arcologie se trouve dans la région, est posé à côté. Les soldats corpos se sont-ils offert un petit safari humain, ou les radeux avaient-ils quelque chose qui les intéressait ? Avant que les runners aient pu fouiller les corps, des grognements se font entendre dans les fourrés, et la végétation commence à s'agiter...
- Alors que les PJ sont arrêtés pour faire une pause ou dormir, ils se rendent compte que depuis quelques minutes, le niveau de radiations monte peu à peu. Le phénomène s'amplifie encore quelques instants jusqu'à ce qu'un grand barghest toxique apparaisse. La créature s'arrête à une centaine de mètres des PJ, et les fixe patiemment de ses yeux rouges. Le barghest peut choisir de continuer son chemin comme si de rien n'était, mais s'il est attaqué, son hurlement sera entendu à des kilomètres...

Message Urgent...

Mauvais Présage

Octobre 2070 - Janvier 2071



Une campagne pour Shadowrun 4
dans les Ombres radioactives d'Europe
par Anthony Bruno, Romano Garnier et Olivier Thieffine

...PROLOGUE : UNE FUITE DANS LE COFFRAGE...

Le vieillard adossé au mur toussa encore une fois, et cracha quelque chose de rougeâtre et d'épais. Il essuya son front couvert d'ulcères d'un revers de sa main brûlée par les radiations, et réajusta le chech crasseux qui lui protégeait le bas du visage. Greg réprima une moue de dégoût avant de sauter à terre depuis l'écoutille latérale du t-bird.

Un couple d'ImLanders transférait la dernière caisse de telesma de l'abri de tôle à la baie de chargement du Vautour. Greg gifla la femme sans ménagement.

« Allez la radeuse, active, on va pas y passer la nuit. »

La femme grogna quelque chose d'incompréhensible, et accéléra le pas, malgré sa jambe atrophiée. Son compagnon gardait les yeux fixés sur ses pieds. Dans le campement de fortune, les autres radeux, rassemblés autour de leur cerclante, lançaient à Greg des regards désapprobateurs. Il s'approcha du vieillard. Le site était extrêmement sommaire, le ciment craquelé envahi par la végétation luxuriante. Elle avait repris le dessus sur ce qui restait d'une ancienne station service en bordure d'une départementale. Les pompes à essence éventrées portaient encore la mention « Agip », à peine lisible. Situé dans le quadrant nord-est de la Zone, le site était relativement épargné par les patrouilles des Frontaliers, pile dans un angle mort du système Artemis, avec un degré d'irradiation relativement bas.

N'empêche, pensa Greg en consultant l'afficheur RA du compteur Geiger inscrit sur son PAN pour la énième fois. 10 000 Sievert. On a vu pire ici. Avec un soupir las, Greg dégrafa son masque à gaz, le laissant pendre à son cou, se débarrassa de son vieux casque d'aviateur en cuir, et s'ébouriffa les cheveux d'une main gantée. Je suis en train de perdre trois ans d'espérance de vie, pensa-t-il. Et un gosse. Rien à branler. Il tira une clope de son étui de manche et l'alluma, aspirant profondément la première bouffée en fermant les yeux.

Les poings sur les hanches, un air vaguement méprisant sur le visage, il faisait face au vieil homme courbé contre le mur. Il pencha la tête pour parler dans le micro intégré au col de sa combinaison de protection.

« C'est ça notre passager ? Cette épave ? Il t'a payée avec quoi ? »

Le vieillard leva les yeux, le fixant d'un regard impassible.

« T'occupes, Greg, c'est Savenaer qui régale », rétorqua sa partenaire, qui préparait le Vautour au décollage. « Tu paies les crasseux, tu fais monter pépé et on se casse. Je veux arriver à Nancy avant l'aube. »

Greg haussa les sourcils en secouant la tête, et tira sur sa clope, contemplant le vieillard.

« Ça fait combien de temps que tu traînes ici, papy ? », demanda Greg, pensif. « Je connais les radeux. Et tu n'es pas l'un d'eux. Tu es un fremless. »

L'homme resta impassible, puis fut pris d'une autre quinte de toux, s'étranglant dans son chech. Greg secoua la tête avec consternation, puis jeta son mégot dans la poussière.

« Allez, en voiture, » asséna-t-il au vieil homme avec un signe de tête en direction du Vautour. Il le regarda se traîner difficilement jusqu'au t-bird, alors que Nuit Noire mettait en route les turbines. Le sifflement des réacteurs devint strident, projetant en spirale des nuées de petits débris. Greg réajusta son masque pour se protéger des projections et se dirigea vers la cerclante qui menait les radeux. Ceux-ci s'étaient mis à l'abri, inquiets, comme à chaque fois que retentissait le vacarme du t-bird au décollage.

« Voilà pour vous, » jeta Greg en poussant du pied une caisse marquée d'une croix rouge et du logo du SAMU français, sa voix étouffée par le masque à gaz. « À dans deux lunes, même endroit. »

« Longs jours et plaisantes nuits, » lui répondit la radeuse dans un français presque compréhensible. Avec la venue de l'hiver et des épreuves qui l'accompagnaient, la formule prenait l'air d'incantation contre la morverste.

Greg l'ignora et se tourna vers le t-bird qui flottait déjà à un mètre du sol. Il traversa l'aire de la station-service au pas de course et se hissa par l'écouille encore ouverte. Le vieillard avait pris place sur le siège libre de l'opérateur CME, entouré du fatras qui encombraient l'habitacle. Il luttait pour attacher son harnais de sécurité. Greg ne le quitta pas des yeux tout en verrouillant l'écouille, et en contrôla l'isolation chimique en lançant mentalement un programme de diagnostic sur son commlink.

« On est bons de mon côté, miss » annonça-t-il à l'attention de Nuit Noire, installée dans le cockpit.

Greg eut tout juste le temps de se jeter dans son siège, avant d'encaisser cinq G d'accélération. Il se tourna vers le vieillard, dont le teint était devenu livide.

« Trente-six ans » dit-il simplement.

Il fallut quelques secondes à Greg pour comprendre que le vieux répondait à la question qu'il lui avait posée plus tôt. Autour d'eux, le relief vallonné de la SOX défilait à toute vitesse. Nuit Noire était plongée en RV dans le pilotage du t-bird, ses tresses sombres encadrant son visage.

Greg s'enfonça confortablement dans son siège, se débarrassa de son équipement de survie et cala ses mains derrière sa tête en admirant le paysage sauvage et désolé.

« Trente-six ans... accroche-toi aux branches, papy. Le monde a changé là-dehors. Tu vas prendre une sacrée claque. »

INTRODUCTION

Mauvais Présage est une campagne complète pour *Shadowrun*, Quatrième édition. Elle se destine indifféremment à des joueurs et des meneurs de jeu débutants ou confirmés, l'accent étant mis sur l'adaptabilité des situations et de l'opposition au niveau de chaque groupe. Chaque section comporte une multitude de conseils permettant d'adapter le matériel et les intrigues fournies au style du meneur de jeu.

La campagne se présente sous la forme d'aventures successives qui révèlent peu à peu l'intrigue de la campagne.

Seul le meneur de jeu devrait lire les pages qui suivent – si les joueurs poursuivent leur lecture, ils découvriront les secrets de la campagne et gâcheront leur propre plaisir.

PRÉPARER LA CAMPAGNE

Mauvais Présage est conçue pour être utilisée avec *Shadowrun*, Quatrième édition. Aucun autre supplément ou livre de règles n'est nécessaire pour faire jouer les aventures de cette campagne. L'Écran du meneur de jeu est néanmoins recommandé car il offre de nombreuses tables synthétiques pratiques en cours de partie. Les suppléments de règles *La Magie des Ombres*, *Augmentations* et *Arsenal* offrent en outre certains détails et précisions intéressants sur la magie, les implants et les équipements abordés dans cette campagne. Le livret *Contacts et aventures* (fourni avec l'Écran du meneur de jeu) offre également une intéressante sélection de contacts, utiles pour faire jouer de manière plus vivante la section *Investigations* de chaque aventure de la campagne. *L'Europe des Ombres* offre une perspective approfondie sur l'Europe en général, et la France et l'Allemagne en particulier, décors dans lesquels s'ancre la SOX où se déroule cette campagne. Le supplément *Capitales des Ombres* présente lui aussi l'intérêt de couvrir Marseille, ville abordée au début de cette campagne, et la situation de la France en 2070, dans laquelle s'inscrit sa trame.

L'un des ressorts dramatiques de la campagne repose sur l'effet de surprise : à l'issue de la première aventure, qui se déroule à Marseille, vos PJ, à moins d'être très perspicaces, ne devraient pas deviner qu'ils vont se rendre dans la SOX. Cette révélation devrait être un choc pour eux au début de la deuxième aventure. Histoire de ne pas révéler le pot aux roses, vous pouvez éviter de leur faire jouer la première aventure

avec cet ouvrage sur la table, photocopier certains passages, ou télécharger gratuitement en ligne la première aventure, *Trois petits tours pour un cadavre*, sur le site de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) et celui de Shadowrun.fr (www.shadowrun.fr).

STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

Mauvais Présage est une succession de 5 shadowruns de difficulté et de nature différentes. Un « M. Johnson » entre en contact avec les personnages joueurs (PJ) et leur offre un job de longue haleine, en leur fournissant quelques informations dont ils auront besoin pour débiter leur mission. À partir de là, les joueurs sont livrés à eux-mêmes : ils déterminent les actions de leurs personnages et le meneur de jeu en interprète le résultat et les conséquences. Les personnages peuvent choisir de mener des recherches pour trouver des informations, faire une reconnaissance dans la rue, sulfater tout ce qui bouge, ou se comporter de toutes les manières possibles et imaginables. La tâche difficile (mais toujours gratifiante) du meneur de jeu est de pousser les joueurs à se diriger dans l'ensemble dans la bonne direction, sans leur donner l'impression qu'ils sont sur des rails et que leur parcours est déjà tracé. Plus facile à dire qu'à faire.

Pour parvenir à ce résultat, des conseils vous sont fournis au sein de chaque aventure de la campagne pour adapter chaque scène. Certaines scènes se suivent et ne peuvent avoir lieu sans que les précédentes ne se soient déjà déroulées. D'autres sont indépendantes et peuvent se produire n'importe quand au cours de l'aventure. D'autres encore sont des fausses pistes conçues pour désorienter les personnages. Pour chaque idée mentionnée, les joueurs en auront naturellement deux ou trois qui n'auront pas été prévues, et c'est en le voyant gérer ce genre d'imprévu qu'on voit de quel bois est fait un meneur de jeu. Les idées de vos joueurs peuvent parfois vous mener à des situations imprévues mais savoureuses : dans ce cas-là, adaptez-vous et improvisez.

Structure des aventures

- Chacune des aventures de la campagne est composée des principales sections suivantes :
- **Avant de jouer** : un synopsis de l'intrigue, des informations sur le contexte, et d'autres données nécessaires dont le meneur de jeu aura besoin pour démarrer.
- **Scènes de l'aventure** : l'aventure proprement dite, divisée en scènes individuelles.
- **Investigations** : des tables qui présentent des informations que les personnages pourront apprendre au cours de l'aventure.
- **Distribuer le Karma** : pour récompenser les PJ en Karma d'équipe et individuel à la fin de chaque aventure de la campagne.
- **Ombres portées** : en fin de campagne, une section présentant les principaux personnages non-joueurs ayant un rôle important dans l'intrigue.

Structure des scènes

Chaque aventure est divisée en scènes, et chaque scène comporte les sous-sections suivantes :

- **En bref** : un bref résumé des événements présentés dans la scène.
- **Dites-le avec des mots** : des passages qui peuvent être lus à haute voix (ou paraphrasés) aux joueurs lorsqu'ils atteignent certains points-clé de la scène.
- **Atmosphère** : quelques conseils sur la manière d'encourager les personnages à se mettre dans l'ambiance de la scène.
- **L'envers du décor** : ce qui se passe vraiment. C'est le cœur de la scène, comprenant les caractéristiques des PNJ, les

PERSONNAGES JOUEURS ÉTRANGERS

Il est bien possible que les personnages de vos joueurs ne soient pas français (ni même européens), et que leur terrain de jeu se trouve ailleurs dans le monde (en Asie ou en Amérique du Nord, par exemple). Si *Mauvais Présage* s'adresse en priorité à des runners connaissant les Ombres de France et d'Europe, il est parfaitement possible de faire jouer la campagne par des personnages fraîchement débarqués de Seattle ou de Hong Kong (ou d'ailleurs !).

Si tel est le cas, vous devrez préparer le terrain en amont. Une solution consiste à introduire Mario Soprano dans un run précédent. Par exemple, les PJ peuvent être embauchés pour convoier une cargaison (ou une personne) jusqu'au port de Marseille, et la remettre au fixer qui sert d'intermédiaire dans la première aventure de la campagne, Mario Soprano. Ou encore, Soprano peut posséder une information nécessaire aux runners que celui-ci est prêt à livrer en échange du fait que les PJ accomplissent un run pour lui.

En adaptant un minimum les lieux vous pouvez également situer le run dans une autre ville. Léoni est un ancien membre de la Légion étrangère, il peut très bien être originaire d'un petit bled proche de Hong Kong ou Seattle. Son cadavre est alors découvert dans le plexe où vos runners évoluent habituellement. Dans ce cas, Soprano se rend sur place afin de chapeauter le run directement pour le compte de Basso (Hadida n'est plus nécessaire en tant qu'intermédiaire puisque l'action ne se déroule plus à Marseille). Vu la nature du commanditaire (l'État français), il peut sembler logique pour Soprano d'embaucher des runners étrangers et donc affiliés d'aucune manière que ce soit aux puissances en place dans l'Hexagone.

descriptions et les indices des systèmes de sécurité, matériels, etc. ainsi que toutes les instructions spéciales ou les secrets relatifs à la scène.

- **Durcir le ton** : les manières dont vous pouvez altérer la scène pour la rendre plus difficile pour des personnages plus puissants ou plus expérimentés.
- **Antivirus** : les manières dont le meneur de jeu peut remettre l'aventure dans la bonne direction si les joueurs font dérailler l'action.

RÈGLES GÉNÉRALES DE LA CAMPAGNE

Cette campagne de *Shadowrun* utilise les règles de *Shadowrun*, *Quatrième édition* (SR4), ainsi que les règles propres à la SOX décrites dans la partie « supplément » de cet ouvrage. Les règles standard, comme les Tests de réussite, les Tests étendus, les Tests de Perception, les complications et autres mécanismes de base de SR4 ne sont pas reprises dans cet ouvrage.

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont essentiels à toute campagne. Ils sont les alliés, les adversaires et les seconds rôles qui peuplent chaque scénario : en d'autres termes, les gens avec qui les personnages joueurs vont interagir. Les PNJ importants de *Mauvais Présage* se trouvent dans la section *L'envers du décor* de chaque aventure. Les PNJ importants qui apparaissent dans plusieurs aventures sont répertoriés dans la section *Ombres portées*, à la fin de la campagne (voir p. 153).

Les PNJ de cette campagne ont été conçus avec un souci d'équilibre. Pour des équipes débutantes, ou au contraire plus expérimentées qui recherchent quelque chose de plus « tranquille » ou de plus « costaud » à affronter, chaque description

inclut des conseils pour les adapter à des personnages joueurs plus ou moins confirmés. Vous trouverez de plus amples conseils dans la section *Runners d'élite* de p. 284, SR4A.

Les groupes de PNJ ont un indice de Chance commun, utilisable par chacun de ses membres (voir p. 281, SR4A). Les PNJ individualisés (avec un nom propre) disposent tous de leur propre score de Chance.

MENER LA CAMPAGNE

Mener le jeu est un savoir-faire. Et comme pour toute chose, il faut bien commencer un jour. *Mauvais Présage* est une campagne à la trame simple, mais au background riche qu'il convient de bien connaître pour transmettre correctement l'atmosphère du lieu. De nombreux conseils sur la manière de mener cette campagne parsèment ce livre. Vous êtes libre d'utiliser ou d'ignorer ces conseils : c'est votre jeu, et vous devriez le mener de la façon qui vous satisfera le plus, vous et vos joueurs. Souvenez-vous que l'une des premières règles à suivre pour mener un jeu est : si vous n'aimez pas quelque chose ou que vous trouvez que ça ne fonctionne pas, *changez-le* (mais assurez-vous que vous notez ce que vous changez, histoire que ça ne vous revienne pas dans la figure plus tard). Voici quelques grandes lignes pour vous aider à démarrer.

ÉTAPE 1 : LISEZ TOUTE LA CAMPAGNE !

Lisez la campagne du début à la fin pour vous familiariser avec les éléments de l'intrigue, les PNJ et le déroulement général des événements. Si vous connaissez la manière dont les choses sont censées se dérouler, il vous sera plus facile de gérer la situation quand vos joueurs vous sortiront tôt ou tard quelque chose d'imprévu et vous forceront à vous adapter.

ÉTAPE 2 : ÉVALUEZ LA CAMPAGNE !

Il est rare qu'un meneur de jeu prenne une aventure publiée et la fasse jouer exactement telle qu'elle. Il peut y avoir de nombreuses raisons à cela : des parties que vous n'aimez pas ou qui ne fonctionneront pas avec votre groupe de joueurs, des événements dans la campagne qui contredisent des choses qui se sont déjà produites dans votre campagne, l'indisponibilité d'un type de personnage (un magicien ou un hacker, par exemple) qu'aucun de vos joueurs n'incarne (et que vous ne voulez pas remplacer par un PNJ), un ennemi qui fonctionnerait mieux dans le cadre de votre campagne que celui qui vous est proposé, ou des tas d'autres raisons. C'est pour vous l'opportunité de faire des changements, de prendre des notes sur les événements ou les personnages que vous souhaitez modifier, ou de retravailler les aventures pour les adapter à votre campagne.

ÉTAPE 3 : CONNAISSEZ LES PERSONNAGES !

En tant que meneur de jeu, vous devriez disposer d'un exemplaire de la fiche de personnage de chaque membre de l'équipe, pour que vous soyez en permanence au courant de leurs compétences, de leurs capacités et que vous puissiez estimer s'ils disposent de toutes les armes pour affronter les épreuves de la campagne. Si ce n'est pas le cas (par exemple parce qu'il est nécessaire de savoir nager et qu'aucun des personnages n'en est capable), il vous faudra savoir ajuster les événements pour que vos joueurs aient une chance de s'en sortir.

ÉTAPE 4 : PRENEZ DES NOTES !

En lisant chaque aventure, prenez des notes auxquelles vous pourrez vous référer en cours de jeu. Vous pouvez par exemple vous faire une note pour vous rappeler de donner une aide de jeu aux joueurs ou une info qui se révélera vitale



TRANSMISSION.....



par la suite, ou mettre en lumière des éléments essentiels à propos de certains PNJ ou d'un combat. N'oubliez pas de prendre également des notes en cours de jeu, à la fois pour vous souvenir de ce qu'ont fait les personnages et leur attribuer des points de Karma en conséquence, mais aussi pour vous servir des actions des personnages et de leurs conséquences dans de futures aventures. Les joueurs adorent quand des actions passées reviennent les hanter (ou les récompenser) : cela donne en outre à votre campagne une certaine continuité.

ÉTAPE 5 : NE VOUS LAISSEZ PAS DIRIGER PAR LES DÉS !

La plupart du temps, les jets de dés déterminent le résultat des événements dans le jeu. Mais parfois, les dés nuisent au bon déroulement de la partie. Il n'est, par exemple, pas marrant que votre grand méchant obtienne un échec critique sur un jet d'Esquive et se fasse dézinguer lors du premier Tour de combat, pas plus que de perdre un personnage, qu'un joueur a passé des heures à créer et à jouer, sur un simple mauvais jet de dés. En règle générale, vous ne devriez *jamais* truquer le résultat pour faire du mal aux joueurs, mais le petit coup de pouce occasionnel (les blesser gravement au lieu de les tuer, ou garder le méchant en vie suffisamment longtemps pour qu'il se fasse buter de manière spectaculaire dans une grande bataille finale) n'est pas un problème. Faites preuve de bon sens : au fur et à mesure que vous ferez vos armes de meneur de jeu, vous finirez par savoir quand (et si) il convient d'ajuster un résultat.

ÉTAPE 6 : NE PANIQUEZ PAS !

L'une des principales erreurs que commettent les meneurs de jeu inexpérimentés consiste à croire qu'il faut être parfait : connaître le moindre point de règle, prévoir chaque

éventualité et ne jamais faire de faute. Oubliez ça. Vous ferez des erreurs, parce que *tout le monde* en fait. Vous allez vous tromper sur un point de règle, ou oublier un détail important à propos d'un PNJ. Pas de souci, vos joueurs et vous êtes là pour vous amuser, et s'amuser est plus important qu'être parfait. Faites de votre mieux pour régler le problème et poursuivre. Vos joueurs préféreront une résolution rapide plutôt que de vous voir feuilleter pendant un quart d'heure pour trouver la « bonne » réponse dans le livre de règles.

SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

« *Que tous les jours un aristocrate, un scélérat paie de sa tête ses forfaits.* »

– Danton

LES OUBLIÉS

La France de 2070 est tiraillée entre une élite aristocratique qui tire officieusement les ficelles de la « démocratie » et de l'économie françaises depuis une quarantaine d'années, un gouvernement réformateur isolé qui tente de briser cette hégémonie, et la pression des institutions européennes défendant les intérêts des mégacorporations.

La noblesse arriva au pouvoir à la suite d'une série de scandales politiques et économiques à la fin des années 2020, couronnée par le Crash 1.0 et les Euro-guerres : ex-sangue, le pays passa par une longue période d'instabilité, un coup d'État militaire, et finalement une nouvelle constitution. Mais la fulgurante ascension des vieilles familles aristocrates avait d'autres causes. Au cours des années 2020, les nobles mirent au point dans le plus grand secret le « Projet Présage », réunissant certains des médiums les plus puissants de l'époque. En mettant à profit leurs capacités divinatoires,

MAGICIENS, HACKERS ET TECHNOMANCIENS

Avec un mana pollué, des perturbations de la magie omniprésentes et des magiciens (et des esprits toxiques !) à foison, la SOX n'est pas exactement un endroit accueillant pour les Éveillés.

Et avec une Matrice sans fil réduite à son strict minimum, elle n'est pas non plus un paradis pour les hackers et les technomanciens.

Vous n'avez cependant pas de souci à vous faire pour ces personnages : il suffit de préparer un peu le terrain pour s'assurer qu'eux aussi auront leur rôle à jouer, tout en ayant conscience des limites inhérentes à l'environnement particulier de la SOX. C'est une contrainte, mais c'est également l'occasion rêvée de relever des défis d'interprétation et de roleplay auxquels vos PJ ne seraient pas forcément confrontés autrement.

en recoupant et en affinant leurs visions et leurs prédictions, les nobles lancèrent leur conquête du pouvoir. Associée à eux, l'Église catholique française conseilla aux nobles de le démanteler, et d'éliminer les voyants et les autres personnes associées au projet. Une fois le pouvoir ancré fermement dans l'aristocratie, les médiums risquaient en effet de dévoiler leur secret.

L'un des rares survivants de la purge fut Maxime Muscat, l'un des premiers nains nés dans le Sixième Monde, qui avait rejoint le Projet Présage à l'âge de neuf ans. Il s'établit une nouvelle base de pouvoir en fondant la Guilde des Devins dans les années quarante, en prenant l'identité de « Yohann de Kervelec ». À la recherche d'alliés, il prit contact avec Lofwyr, qui l'aïda avec plaisir en échange de quelques services, consistant notamment à influencer l'idéaliste Aurélie de Paladines, figure montante de la politique française, et la pousser à adopter une position pro-européenne. Kervelec se mit à occuper des fonctions plus publiques quand Paladines fut élue, puis réélue Présidente en 2057 et 2062. Sa Guilde afficha ouvertement son soutien au Parti pour le renouveau républicain, et Kervelec se retrouva, malgré lui, en première ligne lorsque la Présidente tomba malade un an après le début de son troisième mandat. Pourtant plutôt homme de l'ombre, le nain se maintint au pouvoir, bénéficiant de l'aura bienveillante de mère de la nation dont était auréolée Paladines. Et les Français n'étaient pas mécontents d'avoir pour Président l'un des devins les plus réputés au monde (voir *L'Europe des Ombres* et *Capitales des Ombres*, ainsi que *Loose Alliances*, en anglais, pour plus de détails).

La cabale aristocratique et réactionnaire est bien décidée à maintenir son emprise sur le pays grâce à une démocratie illusoire, en anesthésiant la vigilance populaire avec un système social encore généreux pour les critères du Sixième Monde. Mais ni elle, ni Kervelec, ne savent que d'autres personnes ont en réalité survécu aux purges du Projet Présage. Une demi-douzaine d'individus, impliqués de près ou de loin dans l'ascension des nobles au pouvoir, aurait dû être éliminés par Richard de la Rochefoucauld. Ce dernier, qui contrôlait notamment la société LLR Finance et une partie du capital d'Esprit Industries, était proche des Maisons d'Orléans et de Rochefort. Plutôt que de faire disparaître corps et âme les témoins en les liquidant froidement, le vieux Richard avait décidé d'en faire son assurance-vie. Si un jour son alliance avec les familles de la cabale devait se retrouver menacée, il aurait sous la main de quoi faire pression sur ses « partenaires » et s'assurer leur coopération. Ils auraient tous donné cher pour s'assurer que le Projet Présage ne soit jamais révélé au grand jour. Richard de la Rochefoucauld entreprit donc de mettre ses six témoins gênants au secret, dans un endroit isolé du monde et extrêmement sûr – la SOX. Personne n'irait les chercher là-bas. Par l'intermédiaire

de diverses filiales en sa possession, et en faisant valoir les règles d'extraterritorialité corporatiste en vigueur dans la SOX, Richard confia les témoins aux bons soins de Revlup Corporation, présente officieusement dans la SOX grâce à un partenariat avec Ares et Ruhrmetall. Les témoins, dont l'anonymat était garanti, furent enfermés dans un complexe carcéral ultra-sécurisé, implanté au cœur d'une zone irradiée et toxique de la SOX, en compagnie de dizaines d'autres détenus, prisonniers politiques, prisonniers de guerre et droits communs emprisonnés lors de la période troublée du Crash et des Euro-guerres.

Malheureusement pour Richard, son assurance-vie ne lui servit pas à grand chose : il périt à Nice en 2043, en compagnie d'une bonne partie de sa famille, lors des tremblements de terre qui ravagèrent le sud-est de la France, et toute trace du deal passé avec Revlup le suivit dans la tombe. Se souciant peu de l'identité des prisonniers, les frais d'incarcération étant réglés rubis sur l'ongle par l'une des filiales de l'empire financier de la famille Rochefoucauld sous une ligne de frais quelconque, Revlup conserva les six prisonniers en détention sans pour autant connaître leur identité. L'un d'entre eux se suicida en 2053, alors que pour les cinq autres la détention continua. Puis vint le Crash 2.0, en 2064. Affectée par l'explosion de l'engin nucléaire à impulsion électromagnétique qui explosa au-dessus de la SOX, la sécurité de la prison connut une défaillance critique, et une rébellion éclata parmi les détenus, causant la mort de plusieurs gardiens et l'évasion de tout un quartier carcéral. La plupart des évadés périrent très rapidement, empoisonnés par le niveau de radiation ambiante, ou abattus par les renforts de sécurité pénitentiaires. Quelques-uns parvinrent néanmoins à s'enfuir, au nombre desquels Larbi Benrama et Alexandre Léoni.

Ancien de la Légion étrangère, Léoni erra dans la SOX pendant plusieurs mois, tentant de se nourrir, ignorant de l'évolution des trente dernières années. À plus de soixante ans, malade, irradié, ayant pratiquement perdu l'usage de la parole, Alexandre Léoni, trouva finalement refuge auprès d'une tribu de radeux dont il ne comprenait pas la culture et à peine la langue. À force d'errance, de contacts avec les peuples du Rayon et les fremless extérieurs à l'ImLand (et en particulier avec un homme répondant au surnom de « Der Schrotter »), Léoni finit par prendre la décision de sortir de la Zone, six ans après son évasion, en octobre 2070.

La décision ne fut pas facile : il avait quitté un monde ravagé par le SIVTA, bouleversé par le Crash 1.0 et saigné à blanc par les Euro-guerres. Un monde dans lequel la magie était encore taboue, les commlinks de la taille d'un caisson hyperbare et où le Grand Djihad islamique balayait tout sur son passage.

Tout ex-légionnaire qu'il fût, Léoni trouva la mort comme des dizaines de marginaux oubliés par le système : poignardé près des docks du Rove à Marseille, sa ville natale, où il avait finalement échoué, à moitié fou, après avoir traversé la France par ses propres moyens. Sans identité et sans argent, il avait parcouru les routes depuis Nancy où des Charognards l'avaient jeté sans un sou après lui avoir fait franchir le Mur.

Incapable d'identifier le corps, la police de Marseille (voir *Capitales des Ombres*) se contenta d'un marqueur RFID et d'un tiroir à la morgue de l'hôpital de la Timone. Un mort de plus, parmi les centaines de milliers de sans papiers des barrens de la cité phocéenne. Mais un mort dont le visage attirera l'attention d'Idriss Basso, un membre des services secrets français, fidèle au gouvernement de Kervelec et opposé à l'élite aristocratique. Sur les ordres du président, il tente de mettre à jour depuis des années les preuves du Projet Présage. Si Léoni était vivant il y a encore une semaine, peut-être d'autres témoins de l'époque étaient-ils eux aussi encore en vie, et capables de témoigner pour révéler toute la vérité, et ainsi éclabousser l'aristocratie et bouleverser le pouvoir de la noblesse ?

Aussi tenu soit-il, l'espoir valait la peine et la piste devait être suivie. Mais impossible pour les services de la Direction centrale du renseignement intérieur de poursuivre leurs investigations : d'une part, les services français étaient persona non grata à Marseille, dont les autorités se veulent farouchement indépendantes. De l'autre, la particule accolée au nom des hauts responsables du renseignement assurait qu'aucune enquête fiable de nature à nuire aux intérêts de l'aristocratie ne pourrait avoir lieu. Et puis, les chances étaient si ridiculement faibles.

Pieds et poings liés, Basso fit donc jouer son réseau de sympathisants, contactant finalement le préfet Karine Hadida, une personne en qui il pouvait avoir toute confiance. Et qui se chargerait d'engager des « consultants indépendants ».

MAUVAIS PRÉSAGE

Voici le résumé du déroulement probable de la campagne.

Aventure 1 : Trois petits tours pour un cadavre (novembre 2070) – Les PJ sont embauchés à Marseille par Mario Soprano, un fixer marseillais servant d'intermédiaire à Karine Hadida, préfet de la région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Leur job commence très simplement : ils doivent s'introduire dans la morgue de l'hôpital de la Timone, avant l'incinération du corps de Léoni, et tenter d'en apprendre plus sur les circonstances de sa mort, son identité et ses activités ces dernières années – notamment les personnes avec lesquelles il aurait été en contact. Les runners apprennent en examinant le corps ou en piratant les rapports d'autopsie que l'homme souffrait d'un syndrome d'irradiation aiguë, et qu'il présente de nombreuses blessures récentes et anciennes. Son agresseur, un petit criminel, a été identifié, mais des recherches révèlent qu'il est actuellement détenu par un concurrent de la pègre. Une fois l'assassin interrogé, les runners entrent en possession d'une vieille photo : le cliché est à peine discernable, mais les visages d'un autre ancien participant au Projet Présage présumé mort depuis longtemps est identifiable. L'assassin confirme également que le vieillard qu'il a tué venait de Nancy. Une fois les pièces rassemblées, le doute n'est plus permis : le prisonnier vient de la SOX.

Aventure 2 : Le cœur de Luxembourg (novembre 2070) – Convaincus que les runners sont en mesure de remplir cette mission, Hadida et Soprano engagent les runners pour qu'ils s'introduisent dans la SOX, à la recherche des six membres présumés morts du Projet Présage. Après des recherches fructueuses, les runners apprennent que Léoni s'était installé dans les ruines de la ville de Luxembourg, dans la SOX, et entreprennent de remonter sa piste. Ils doivent pour cela entrer en contact avec le marchand de Luxembourg qui avait permis la sortie de Léoni : Jean-Claude Savenaer. Après une entrée en SOX mouvementée en compagnie d'un chirurgien et d'un cœur transplantable qui doivent permettre de sauver la vie du marchand, les runners finissent par découvrir l'identité d'un marchand influent de la SOX qui saura leur dire d'où venait exactement Léoni. Les PJ reprennent alors la route.

Aventure 3 : Donnant donnant (fin novembre – début décembre 2070) – Celle-ci doit les mener à un homme vivant isolé dans le sud de la SOX, et surnommé « Der Schrotter » (« Le Chiff »). Après un trajet périlleux, les runners font sa connaissance, et apprennent que Schrotter est prêt à leur en dire plus sur l'identité des personnes que les runners recherchent, et sur l'endroit probable où ils se trouvent. Ils doivent pour cela lui rendre auparavant un service : retrouver des données sur « la Cathédrale des Quatre éléments », conservées par un agent double travaillant pour les forces de sécurité du MET et dont la couverture vient d'être éventée. Les runners doivent donc parcourir la SOX à la recherche du corps et des données, et les négocier face aux peuples du Rayon.

Ces données serviront à une autre équipe de runners, avec laquelle Schrotter travaille sur un autre sujet (il s'agit du point

d'articulation entre cette campagne française et la campagne allemande). Une fois les données livrées à Schrotter, celui-ci leur révèle que Léoni était en réalité emprisonné dans un complexe pénitentiaire, édifié dans l'une des zones les plus radioactives de la SOX. Schrotter se dit prêt à aider les runners en leur fournissant un contact au sein de la prison, en la personne de Micha Brenner, et en faisant le nécessaire pour provoquer un black-out temporaire de l'alimentation électrique de la région (en envoyant l'équipe allemande saboter une centrale nucléaire).

Aventure 4 : Les crocs de la Cabale (décembre 2070) – Alors que les runners doivent livrer leur rapport à leur employeur, le relais matriciel de Schrotter est saboté, et les PJ doivent de nouveau s'enfoncer dans les terres perdues pour trouver un moyen d'entrer en contact avec leur employeur.

CHRONOLOGIE INDICATIVE

Cette chronologie est un outil qui doit vous servir à suivre le déroulement prévisionnel des événements – elle n'est pas exhaustive, et n'a pas à être suivie scrupuleusement, mais plutôt à donner un ordre d'idée au meneur de jeu pour lui permettre de rythmer la campagne, et lui donner un cadre temporel.

Octobre 2070

15 octobre : Alexandre Léoni quitte la SOX (*Prologue : Une fuite dans le coffrage*) et erre pendant quelque temps à Nancy, avant de se mettre en route vers Marseille.

Novembre 2070

7 novembre : Léoni est tué par Cécilien Sotto sur les docks du Rove à Marseille.

9 novembre : Idriss Basso apprend son décès, et contacte Karine Hadida qui doit embaucher des runners pour examiner le corps et remonter la piste de Léoni. Hadida fait appel à Mario Soprano pour trouver une équipe.

10 novembre : les runners rencontrent Soprano au Clapier (*Trois petits tours pour un cadavre*).

2^e semaine : les runners enquêtent sur le corps de Léoni, et font leur rapport à Soprano, qui en informe Hadida.

3^e semaine : les runners sont embauchés par Hadida pour retrouver les prisonniers et se rendent dans la SOX (*Le cœur de Luxembourg*).

4^e semaine : dans la SOX, les runners rencontrent Jean-Claude Savenaer, le marchand de Luxembourg.

Décembre 2070

1^{ère} semaine : toujours dans la SOX, les runners se rendent chez Bruno Schmitz, alias Der Schrotter, et partent à la recherche de données pour son compte (*Donnant donnant*).

2^e semaine : les runners livrent les données à Schrotter, et sont attaqués par des tueurs à la solde de la Cabale. Ils se rendent à Frescaty pour y retrouver l'unité de l'armée française stationnée en SOX (*Les crocs de la Cabale*).

3^e semaine : les runners préparent avec les militaires français l'opération Mauvais Présage et entrent en contact avec Micha Brenner (*Mesures de confinement*).

24-25 décembre : lancement de l'opération Mauvais Présage. Les prisonniers survivants sont libérés.

4^e semaine : les runners quittent la SOX avec les prisonniers survivants.

À partir de janvier 2071

Le scandale du projet Présage est révélé au grand jour, provoquant un choc sans précédent dans la société française. Dans le même temps, la France est montrée du doigt pour son rôle dans le bombardement d'une installation corporatiste souveraine (*Épilogue : À la lanterne*).

Message Urgent...

PROLOGUE : UNE FUITE DANS LE COFFRAGE

Malheureusement pour eux les leaders de la cabale aristocratique ont finalement eu vent de la mission des runners, et commencent à remonter vers leur employeur. En parallèle, ils envoient dans la SOX une équipe de tueurs chargés d'éliminer les PJ, non sans avoir auparavant appris ce qu'ils savent des disparus et de l'endroit où ils se trouvent. Les tueurs bénéficient de la complicité de Chantal Dutreil, officier haut gradé du MET2000 qui assure la sécurité de la SOX.

Après une course-poursuite avec les tueurs et leur confrontation, les runners parviennent finalement à entrer en contact avec leur employeur. Karine Hadida n'a pas perdu de temps : en obtenant la confirmation de l'identité et de la localisation des prisonniers, elle a fait jouer ses contacts directs avec la présidence pour obtenir le soutien de l'exécutif. Les runners reçoivent pour instructions de se rendre à l'ancienne base aérienne de Frescaty, près de Montigny-lès-Metz, où l'armée française stationne ses unités prenant part aux manœuvres militaires surmédiatisées des « Rad Wars ». Les runners se rendent sur place, et parviennent à entrer en contact avec un officier de l'armée française à qui ils font leur rapport.

Aventure 5 : Mesures de confinement (mi-décembre – fin décembre 2070) – Le gouvernement a décidé de jouer le tout pour le tout : à l'occasion du black-out promis par Schrotter le soir de Noël, l'unité spéciale engagée dans les Rad Wars va modifier son plan opérationnel et lancer un assaut contre des installations corporatistes pour permettre la libération des prisonniers, situés dans la zone rouge de la Décharge. Les runners, de leur côté, ont pour mission d'entrer en relation avec Micha Brenner, le contact que leur a fourni Der Schrotter. Ils doivent le faire chanter et s'assurer qu'il fera son possible pour faciliter l'infiltration du complexe carcéral (que ce soit en menant un assaut frontal, en s'y introduisant discrètement ou en usant de subterfuges pour y entrer par la ruse) et ralentir l'arrivée de renforts.

Quand au soir de Noël l'opération Mauvais Présage est finalement lancée, les forces spéciales françaises doivent affronter une résistance inattendue et l'opération tourne au fiasco, alors que les systèmes de sécurité de la prison se révèlent plus efficaces que prévu en raison de la présence d'un « hôte » inattendu. Les runners doivent s'assurer que les prisonniers seront libérés et emmenés en lieu sûr.

Une fois les prisonniers sauvés et la poussière radioactive retombée, les runners peuvent enfin quitter la SOX, et rencontrer leur employeur et leur Johnson quelque part en France pour procéder à l'échange des prisonniers contre leur paie.

RETOMBÉES

Les prisonniers sont libérés, mais sont à peine en état de témoigner. Au cours du mois de janvier 2071, alors que la France prend la présidence de la Nouvelle communauté économique européenne, deux scandales éclatent simultanément (voir l'épilogue de la campagne, *À la lanterne*, p. 159).

Premièrement, les prisonniers libérés sont présentés au public et la conspiration réactionnaire de la Cabale révélée au grand jour, à une population médusée qui réagit violemment alors que des procès massifs sont organisés, et que les lignes d'alliances changent rapidement alors que les nobles

LA CAMPAGNE ALLEMANDE

SOX a été codéveloppé et coécrit par les équipes d'auteurs français et allemands de *Shadowrun* : le background est donc commun aux deux versions. En revanche, chaque version dispose de sa propre campagne originale, intégrée dans le background de son pays respectif.

Les campagnes sont toutes deux officielles, et se déroulent à peu près simultanément dans la chronologie de *Shadowrun*, à la fin de l'année 2070. Les événements des deux campagnes sont dans l'ensemble indépendants, mais les intrigues se croisent à deux reprises : les runners de la campagne française récupèrent des données essentielles pour les runners de la campagne allemande dans *Donnant donnant*, et ces derniers réalisent un sabotage dans *Lichte Aus* (« On éteint la lumière »), l'un des scénarios de la campagne *Hoffnungsstrahlen* (« Lueurs d'espoir »), qui participe au bouquet final de *Mauvais Présage*.

La campagne allemande a elle pour thème la secte toxique des Disciples du Feu purificateur, et ses liens avec le mouvement politique allemand extrémiste du *Weg der Reinheit* (« la Voie de la pureté »). Si vous lisez l'allemand et que les événements de la campagne allemande vous intéressent, vous pourrez trouver plus d'informations sur le site de Pegasus Spiele, l'éditeur allemand de *Shadowrun* : www.pegasus.de.

s'empresse de rompre leurs liens avec la cabale et de nier toute connivence, s'exilent à l'étranger ou adoptent un profil bas.

Deuxièmement, la lumière est faite sur l'attaque militaire française contre des installations corporatistes. L'opération est considérée comme « un acte d'agression » à l'encontre d'une mégacorpo extraterritoriale. Alors que Kervelec comptait sur le soutien de Saeder-Krupp, principale force derrière la NCEE, grâce à son alliance avec Lofwyr, il réalise amèrement que le lézard l'abandonne et se range aux côtés des autres mégacorporations. Violemment critiquée par la Cour corporatiste, la NCEE et l'Organisation mondiale du commerce, la France se retrouve menacée de graves sanctions économiques.

Au début du printemps 2071, la France est en pleine crise : avec une indignation populaire à son paroxysme, une élite désavouée qui a déserté ses fonctions et des menaces de sanctions économiques majeures qui se précisent, le pays ne sait plus vers qui se tourner. Les sanctions sont votées : elles consistent en une série de mesures de représailles (licenciements massifs, retraits de capitaux, vente d'actifs, délocalisations) visant à provoquer une profonde crise de l'économie française, suivie de réformes imposées pour assouplir les règles édictées par la Commission de régulation économique, garante d'un certain protectionnisme et des limites imposées aux droits des mégacorporations en France.

Des centaines de milliers de personnes perdent leur emploi en l'espace de quelques mois, et les budgets de politique sociale sont taillés à la hache.

Et dans les villes de France, la rue commence à gronder.



...TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE...

AVANT DE JOUER

Lorsqu'il franchit le Mur, Alexandre Léoni découvrit avec stupeur combien le monde en dehors de la zone avait changé ces quarante dernières années. Lui qui avait été capable de survivre à l'enfer irradié de la SOX éprouva les plus grandes difficultés à s'adapter à un univers où tout allait trop vite. Le monde moderne fonctionnait selon des règles que l'ork n'avait jamais apprises, et il eut toutes les peines du monde à rejoindre Marseille. Là, à quelques kilomètres à peine de son objectif, Aubagne, Léoni connut une fin des plus pathétiques.

Un soir qu'il déambulait sur les docks du Rove de Marseille, Léoni rencontra Cécilien Soto, un petit truand sans envergure qui lui fit miroiter la possibilité d'arranger son transport jusqu'à Aubagne. Malheureusement, la proposition n'était qu'un leurre pour attirer le vieil ork à l'abri des regards et le délester de ses maigres possessions. L'agression tourna mal et Soto poignarda l'ancien légionnaire avant de s'emparer de ses affaires et d'un étrange pendentif. La blessure était profonde, et l'état de santé du vieil ork déplorable. Il succomba rapidement.

Son corps fut découvert au petit matin et conduit à la morgue de l'hôpital de la Timone. Là, le corps médical tenta une identification pour retrouver des proches et s'enquérir de la marche à suivre concernant le cadavre. Sans papiers, ni commlink, ni SIN, le médecin en charge tenta une identification visuelle à l'aide d'une photo, puis du numéro de série des yeux cybernétiques – véritable antiquité – de Léoni, sans succès. Un marqueur RFID lui fut attribué et sa crémation programmée.

Le 8 novembre 2070, les programmes de surveillance d'Idriss Basso ont détecté l'entrée dans les bases de données de la police du numéro de série des yeux cybernétiques de Léoni. (les services secrets français disposent en effet de nombreuses backdoors dans les bases de registres d'identification). Basso a aussitôt remonté la piste et découvert la photo de l'ork. Il a ensuite croisé ses différentes infos, et a fini par en déduire l'identité du cadavre ainsi que son implication dans le Projet Présage.

Persuadé de tenir une piste pouvant le mener à d'autres survivants des purges de la Cabale, Basso a contacté Karine Hadida pour lui servir d'intermédiaire sur Marseille. Celle-ci a chargé Mario Soprano, un fixer réputé et de confiance, d'engager une équipe de runners afin de rassembler des informations sur la mort de Léoni et ses activités passées.

SYNOPSIS

Engagés par l'intermédiaire de Mario Soprano, les personnages joueurs sont lancés sur la piste d'un cadavre, un vieil ork récemment décédé. Leur enquête les conduit à infiltrer l'hôpital de la Timone, à Marseille, pour récupérer des informations sur les causes du décès. Ils sont ensuite amenés à fouiller du côté des docks du Rove, où ils découvrent l'identité de l'assassin du vieil ork : Cécilien Soto. Les runners apprennent que celui-ci est actuellement retenu par un membre du Vory, Tamir Minglov, auprès duquel il a contracté de nombreuses dettes. Ils doivent donc libérer Soto afin d'obtenir de nouvelles informations et mettre la main sur un étrange médaillon appartenant au macchabée.

LE COUP DU LAPIN

EN BREF

Les runners sont contactés par un fixer marseillais répondant au nom de Mario Soprano. Après leur avoir donné rendez-vous au Clapier, un pub du quartier de la Plaine, celui-ci leur propose d'enquêter sur le cadavre d'un vieil ork actuellement entreposé dans la morgue de l'hôpital de la Timone. Plus que son identité, ce sont les dernières activités et les relations de la victime qui intéressent l'employeur de Soprano, ainsi que les causes de sa mort. Le fixer insiste sur le fait que la rapidité est essentielle dans la réussite de ce run, dans la mesure où le corps peut être incinéré d'un jour à l'autre.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners arrivent au Clapier, lisez ce qui suit :

Le mistral souffle particulièrement fort en cette nuit de novembre, et vous êtes soulagés de pousser la porte du Clapier, un pub branché du quartier de la Plaine où doit se dérouler votre rendez-vous. Vous vous pliez avec une certaine nonchalance à la fouille des deux videurs du sas d'entrée, tout en ajustant les paramètres de vos commlinks : pas la peine de s'exposer à toutes les propositions des gus à l'intérieur, vous avez une raison précise de venir ici.

Après un bref signe de tête du videur, vous pénétrez dans le pub, bondé à craquer. En une fraction de seconde, vos filtres RA se mettent en route, transformant les parois de béton en murs de pierres taillées à l'ancienne. Des beats électroniques mêlés aux notes de violon assaillent vos oreilles. Sur scène, une jeune elfe rappe sa haine de la police non sans humour, pour le plus grand plaisir de la foule.

Vous slalomez entre les clients venus boire un coup et écouter du rap-folk, évitez un groupe de jeunes immigrés ébahis devant le bras cybernétique dernier cri d'un samouraï des rues, contournez un costard et ses deux gorilles orks, et parvenez enfin au comptoir. D'un geste de la main vous appelez l'une des serveuses : « Mario Soprano ? ». Son regard part dans le vide une fraction de seconde, le temps pour la jeune fille de consulter le listing des réservations sur son affichage RA. Puis elle vous répond avec un sourire : « clapier numéro 8 ».

Lorsque les runners rencontrent Soprano, lisez ce qui suit :

Vous fendez la foule en direction du clapier numéro 8 où vous attend le fixer troll. Celui-ci vous sourit lorsque vous pénétrez dans le box et refermez la porte derrière vous. Confortablement installé sur l'une des banquettes qui longent les murs de la petite salle, Mario Soprano vous fait signe de vous asseoir. Il y a un mélange de négligence et de classe dans chacun de ses gestes.

Après avoir activé le système de brouillage du box, le troll se racle la gorge avant d'entamer : « Bien, je m'appelle Mario Soprano et j'ai été engagé par un Johnson qui ne tient pas à vous rencontrer pour le moment. Il m'a chargé de recruter une équipe pour mener à bien un petit contrat. Le travail qui nous est proposé requiert intelligence, discrétion et rapidité. Ça paraît dans vos cordes, non ? » Soprano marque une pause, le temps de boire une gorgée de cocktail. « Notre employeur souhaite en apprendre davantage sur le cadavre d'un vieil ork. Quelque chose me dit qu'il connaît déjà son identité, même s'il n'a pas jugé bon de me la révéler. Donc, pas la peine de perdre trop de temps là-dessus si ça s'avère compliqué. Par contre, nous devons découvrir où il vivait avant de clamser, quelles étaient ses relations, ce qu'il faisait ces derniers temps, ainsi que les causes de son décès. Le salaire est de 2 000 € par personne, et vous pouvez compter sur un bonus si vous me ramenez ces infos assez vite. »

ATMOSPHÈRE

Le Clapier est un coin sympathique, vivant, bruyant, et grouillant de monde. Une partie de la clientèle est constituée de runners et de personnes gravitant autour des Ombres. Les PJ doivent se sentir à l'aise au Clapier, croiser des gens qu'ils connaissent, runners ou contacts. C'est l'occasion pour eux de se mettre au parfum des dernières rumeurs qui agitent la face de Mars. Faites sentir aux PJ qu'ils sont membres de la communauté : les autres runners les saluent d'un hochement de tête, des petits jeunes issus des quartiers les regardent passer avec admiration et envie.

La rencontre avec Soprano doit mettre les runners à l'aise. Le fixer troll est leur contact principal tout au long de la campagne, autant faire en sorte qu'ils aient confiance en lui. Soprano n'est pas l'employeur de ce run, il a été engagé au même titre que les PJ, mais avec la responsabilité supplémentaire de diriger les opérations et de servir de relais. Il agit donc davantage comme un collègue que comme simple intermédiaire.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners sont contactés par Mario Soprano, directement ou par le biais de leur fixer habituel, qui leur donne rendez-vous au Clapier, un pub du quartier de la Plaine de Marseille, en début de soirée. Le Clapier est un lieu à la mode, connu pour abriter une population de runners non négligeable et servir de point de rencontre avec des employeurs. Le pub jouit d'une sécurité importante, l'entrée se fait par un sas surveillé par deux videurs (généralement un troll et une orke) et équipé d'un détecteur d'anomalie magnétique (voir *SR4*, p 257), tandis qu'à l'intérieur un service d'ordre discret assure la tranquillité des clients.

Le pub est composé d'une vaste pièce au centre de laquelle s'élève une scène sur laquelle des groupes de musique se produisent. Le propriétaire ne s'est pas trop foulé pour la déco, mur de béton, mobilier en plastique quelconque, et a tout relooké à l'aide de la réalité augmentée. En effet, en RA, le pub apparaît sous les traits d'une vieille grange du siècle dernier : pierre taillée, poutres en bois, sol en terre battue, bottes de foin, tables et chaises en chêne... Sur l'un des côtés, près de l'entrée, se trouve le comptoir où s'affairent de nombreux serveurs et serveuses. Les trois autres côtés donnent sur de petits salons privés, les « clapiers », au nombre de 18. Ces petites salles procurent tout le confort et la tranquillité nécessaires à une discussion privée – ou un entretien avec un Johnson. Elles sont équipées de brouilleurs et de générateurs de bruit de fond de manière à garantir l'intimité des occupants.

Le run de Soprano

Mario Soprano est un troll qui a pas mal bourlingué, et qui a plus que l'habitude de traiter avec des runners. Durant tout l'entretien, il se montre à la fois détendu et sérieux. C'est un professionnel et il attend des PJ qu'ils le soient aussi. Soprano explique aux runners qu'il a été chargé par un Johnson de réunir une équipe afin d'accomplir un petit run, avec la possibilité si la mission se passe bien d'accomplir d'autres boulots par la suite. Le Johnson tient à garder l'anonymat pour le moment, et les runners doivent traiter directement avec le troll. Le contrat qu'il leur propose est relativement simple : les runners doivent enquêter sur le cadavre d'un vieil ork dont le corps est actuellement entreposé dans la morgue de l'hôpital de la Timone à Marseille. Soprano ignore son identité (Hadida n'a pour le moment pas jugé bon de l'en informer), mais dispose d'une photo, celle qu'a prise la morgue et que s'est procurée Basso, qu'il transmet sur le commlink d'un des runners.

Le troll demande aux PJ de rassembler un maximum d'informations sur la victime : son nom, la cause de sa mort, ses relations, ses derniers faits et gestes... Dans la mesure où le corps du vieil ork est entreposé parmi les « non identifiés » de la morgue, Soprano incite les runners à agir rapidement avant qu'il ne soit

incinéré (puisque personne n'est prêt à payer le coût des obsèques). Soprano indique aussi que le corps aurait été découvert sur les docks du Rove, dans un coin réputé pour ses bars louches.

Le fixer insiste pour que les runners lui fassent des rapports fréquents sur leurs découvertes. Soprano souhaite que l'enquête des PJ reste discrète, pas question de spammer la Matrice avec la photo du vieil ork, ou que tout Marseille soit au courant qu'un cadavre attire l'attention.

Le salaire est de 2 000 € par personne, et Soprano est autorisé à verser une prime de 1 000 € par tête si les PJ lui rapportent ces informations en moins de 36 heures. Le fixer précise que le Johnson tient à ce que les runners s'assurent que le corps de l'ork soit détruit, d'une quelconque manière, dès qu'ils en auront terminé avec lui. Bien entendu, les PJ peuvent tenter de négocier, mais Soprano est dur en affaires (Négociation 5, Charisme 4). Les PJ peuvent prétexter que les indices de départ sont maigres ou qu'ils ont à travailler sans connaître l'identité réelle de leur employeur, et que cela représente un risque supplémentaire. Quoi qu'il en soit, Soprano peut monter jusqu'à 2 500 € par tête. Il peut également verser une avance de 1 000 € et prendre en charge certains des frais divers occasionnés.

DURCIR LE TON

Cette scène sert d'introduction et ne devrait pas présenter de difficulté majeure. Cependant, vous pouvez compliquer la tâche de vos joueurs en rendant l'accès au fixer plus compliqué. Les videurs du Clapier peuvent prendre en grippe l'un des PJ et décider que sa tronche n'a rien à faire dans le pub. Les runners doivent alors négocier leur entrée, voire verser un pourliche.

Une fois à l'intérieur du pub, vous pouvez aussi faire rencontrer à vos joueurs d'anciennes connaissances, amicales ou non. Par exemple un ancien employeur qui avait tenté de les doubler. Enfin, le Clapier comporte son lot de gros lourds passablement saouls toujours prêts à chercher des poux et qui peuvent s'en prendre aux PJ parce qu'ils les regardent « de travers ». Le service d'ordre du pub veille tout de même à ce qu'aucune rixe n'éclate à l'intérieur.

Pour rendre le run plus difficile, Soprano peut exiger que les runners fassent sortir le cadavre de Léoni de la morgue pour le lui remettre. Dans ce cas, ils doivent aussi s'assurer que la disparition du corps n'attire pas l'attention.

ANTIVIRUS

Comme toute scène d'introduction, celle-ci doit permettre de lancer le run, et si les joueurs refusent tout net le travail, il vous faut trouver une solution. Avant de la faire jouer, interrogez-vous sur les motivations de vos runners. L'argent en est une, mais vos PJ peuvent en avoir d'autres comme être à la recherche d'une personne, d'une information, d'un équipement particulier, et Soprano est un troll influent sur Marseille. Il peut ajouter au salaire du run quelque chose de plus personnel pour vos runners.

Si les PJ ne font pas n'importe quoi, rentrer dans le pub et rencontrer Johnson est une simple formalité. S'ils provoquent trop de troubles au Clapier, Soprano intervient auprès du service d'ordre pour se porter garant des PJ, puis les sermonne sur leur peu de professionnalisme.

UN TOUR À L'HOSTO

EN BREF

L'une des pistes des runners se trouve être le cadavre de Léoni. Les PJ doivent donc trouver un moyen de pénétrer dans la morgue de l'hôpital de la Timone pour tenter d'en apprendre plus sur celui-ci. Le dossier qui accompagne le corps

est des plus maigres, personne ne s'étant donné la peine de mener une autopsie, les runners doivent donc la faire eux-mêmes, ou trouver quelqu'un capable de le faire. Les résultats de celle-ci permettent aux runners de lever en partie le voile sur ce mystérieux cadavre.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners découvrent le cadavre de Léoni, lisez ce qui suit :

Vous ouvrez le tiroir tagué 081170084 et relevez le linceul blanc pour découvrir le cadavre du vieil ork. La première pensée qui vous vient à l'esprit est « peuchère, il a reçu ». Vous ne pouvez vous empêcher de faire un pas en arrière, comme si ce truc était contagieux.

Le corps est maigre et noueux, donnant l'impression que l'ork était fait de bois. Sa peau grisâtre est craquelée, recouverte par endroits de taches brunâtres semblables à un champignon. De nombreux ulcères et ecchymoses masquent en partie un tatouage, au niveau du cœur, représentant une fleur de lys stylisée surmonté de la mention « Honneur et Fidélité ». De multiples plaies, visiblement anciennes, ne semblent pas avoir cicatrisé correctement. L'une d'entre elles au niveau de l'abdomen, d'environ 5 cm, est plus récente. Un autre tatouage, des formes tribales, décore sa cheville et son mollet droit.

Le visage de l'ork ressemble à celui d'une momie. Ses joues sont creuses et il lui manque de nombreuses dents. Des touffes de cheveux sont réparties de manières éparpillées sur son crâne, à la manière d'un épouvantail tout droit sorti d'un sim d'horreur. Vous frissonnez à l'idée qu'il va vous falloir toucher cette chose pour savoir qui ou quoi l'a mis dans cet état.

ATMOSPHÈRE

L'hôpital public de la Timone est débordé, saturé par le nombre de patients à traiter et le manque d'effectifs. Il y règne un chaos non sans risque pour les personnes hospitalisées. La confusion donne lieu à des situations étranges : les runners peuvent traverser un couloir bondé d'infirmiers et de patients sans que cela ne dérange personne, et l'instant d'après être interpellés dans ce même couloir, par ces mêmes personnes. La zone de la morgue, au contraire, est beaucoup plus calme. Le silence accompagne les morts, ainsi qu'une forte odeur de javel.

La découverte du corps de Léoni doit être un choc visuel pour les runners. Ils sont peut-être habitués aux cadavres, mais celui-ci est vraiment dans un sale état. Par ailleurs, l'autopsie peut être l'occasion d'un grand moment de roleplay et une expérience forte pour les runners.

L'ENVERS DU DÉCOR

Comme le leur a confié Soprano, le corps du vieil ork est entreposé dans la morgue de l'hôpital de la Timone, et celui-ci peut être incinéré à tout moment. Aussi les runners ont-ils intérêt à ne pas traîner s'ils veulent en obtenir quelque chose, et commencent donc sûrement par là.

Infiltrer la Timone

La Timone est un vaste complexe hospitalier réparti sur plusieurs bâtiments qui abrite également une partie de la faculté de médecine et divers labos de recherche. Une grande partie de l'ensemble appartient aux corpos, avec tous les avantages que cela comporte - matériel dernier cri, médecins célèbres et compétents, rampe d'accès direct à l'autoroute, hélicoptère - mais aussi ses défauts - sécurité high-tech et autres joujoux anti-runners. L'hôpital public fait pâle figure devant toute cette débauche d'euros : bâtiments et matériel vétustes, sous-effectif et manque généralisé de moyens.

La morgue où est entreposé le corps de Léoni se situe au sous-sol du bâtiment public gérant l'accueil et les urgences. Celui-ci est ouvert 24 heures sur 24 et, de nuit, il ressemble à un hall de gare peuplé de blessés légers. La faune nocturne, en mal de sensations, finit souvent par panser ses plaies à la Timone. Accidentés légers et autres victimes de rixes attendent plus ou moins patiemment qu'un médecin daigne s'occuper d'eux. Le tout éclairé d'une multitude d'ORA à l'allure cheap vantant les mérites de tel ou tel produit pharmaceutique.

La morgue est une zone réservée au personnel et les runners ne peuvent y pénétrer en tant que simples visiteurs. Le service en réalité augmentée rudimentaire de l'hôpital fournit bien un plan, mais seulement des zones publiques. La sécurité du bâtiment est relativement faible, du fait du budget limité, et la taille des locaux combinée au nombre de personnes qui y circulent en permanence ne fait rien pour arranger les choses.

L'entrée du bâtiment est équipée d'un vieux détecteur d'anomalie magnétique (Indice 2, modificateur de réserve de dés de +1 en faveur des personnes contrôlées), relié à l'accueil où traîne un garde de la sécurité plus occupé à taper la conversation avec l'une des infirmières qu'à faire son boulot. Des caméras couvrent les zones sensibles, principalement les réserves de médicaments ou les salles abritant du matériel de valeur, mais là encore le garde chargé d'en assurer la surveillance passe son temps à chatter sur la matrice. Quelques agents

LE RÉSEAU DE LA TIMONE

Système	Réponse	Firewall	Signal
2	2	1	3

Programmes : Agent CI (Autopilote 1) avec Analyse 1, Attaque 1, Armure 1.

GARDES DE SÉCURITÉ DE LA TIMONE

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	3	3

Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	6	1	10

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Esquive 2, Perception 2, Pistolets 2.

Équipement : Yamaha Pulsar, Électro-matraque.

Message Urgent...

de sécurité glandent dans une pièce au cas où les infirmiers auraient besoin d'un coup de main pour maîtriser un patient. Les défenses astrales sont nulles, à l'exception de quelques runes de gardes placées notamment au niveau de la morgue pour contrer la menace des shedims. Dans tous les cas, la sécurité du bâtiment préfère contacter la police en cas de problème, et tente de limiter la casse en attendant son arrivée.

Le premier objectif des runners devrait être de localiser la morgue. Pour cela, les PJ peuvent tenter de hacker le réseau de la Timone afin de débloquent les zones « réservées au personnel » du plan public (voir *Le réseau de la Timone*, plus haut). Une autre solution consiste tout simplement à demander au personnel de l'hôpital, à condition bien sûr de justifier cette demande par quelque chose qui tient la route, sans quoi cela risque d'attirer l'attention.

Une fois la morgue localisée, les runners doivent encore trouver un moyen d'y accéder. Il est peu probable, et peu souhaitable, que les PJ tentent de prendre d'assaut l'hôpital. Même si la sécurité n'est pas très importante, celle-ci contacte rapidement la Police, qui elle est en mesure de poser de sérieux problèmes aux runners.

Le bâtiment comporte de nombreuses issues de secours que les PJ peuvent emprunter pour s'introduire illégalement dans le bâtiment. Ils doivent en forcer l'ouverture via le réseau matriciel, puisque ces portes ne sont censées s'ouvrir que de l'intérieur. Les runners risquent de tomber nez à nez avec un membre du personnel de l'hôpital ou un patient qu'ils devront alors neutraliser avant qu'il ne prévienne la sécurité. Suivant que les PJ opèrent de jour ou de nuit, sa réaction en sera affectée.

Les runners peuvent aussi essayer de se faire passer pour du personnel de l'hôpital. Pour cela ils ont besoin d'uniformes et des badges d'accès du personnel. De nombreux employés sont prêts à se laisser soudoyer pour quelques centaines d'euros, ou accepter de simuler une agression ou un cambriolage pour organiser une fraude à l'assurance. Les runners peuvent aussi kidnapper ou



TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE

voler un membre du personnel pour le délester de son badge RFID, puis en faire des copies. L'entrée de service n'est surveillée que par un garde, qui est loin de connaître le visage de tous ceux qui travaillent ici, et à partir du moment où les PJ passent le détecteur de carte, il ne se soucie guère d'eux. Une fois à l'intérieur, les PJ ont accès aux vestiaires où ils peuvent récupérer des uniformes. Ainsi accoutrés, ils peuvent se déplacer quasi librement, bien que certains « collègues » puissent leur demander des comptes, ou de l'aide !

Des runners possédant des contacts dans le domaine du trafic d'organes peuvent se renseigner sur le personnel de l'hôpital, à la recherche d'un employé susceptible de leur faire sortir le cadavre. Comme partout, la Timone comporte son lot de véritables charognards prêt à tout pour gagner quelques euros. Moyennant finances, il est tout à fait envisageable qu'ils y parviennent.

Enfin, il est possible de se faire passer pour un parent du défunt et venir réclamer son corps. Avec un peu de bagou, un SIN valide et en payant les différents « frais » de « traitement » du dossier (500 € tout de même), l'hôpital est très heureux de se défaire d'un cadavre encombrant. Reste à s'arranger avec une compagnie de pompes funèbres, ou à se faire passer pour, et le tour est joué.

Jouer au docteur

La morgue de l'hôpital de la Timone comporte trois pièces identiques. Chacune d'elle abrite dans ses murs des armoires à tiroirs accueillant les corps des défunts, 100 par salle, et quatre tables d'autopsie. Au-dessus de chacune d'entre elles, des caméras permettent d'enregistrer les autopsies à des fins médico-légales ou universitaires, mais elles sont actuellement désactivées.

À moins que les runners ne s'amuse à ouvrir chacun des 300 tiroirs, ils ont tout intérêt à utiliser le système informatique pour localiser le corps de leur cible. Pour ce faire, un terminal est à disposition et en entrant les quelques caractéristiques du cadavre, les runners découvrent rapidement dans quel tiroir il est entreposé, ainsi que son dossier. Celui-ci est famélique : le corps a été découvert par des ouvriers sur les docks du Rove, la victime n'avait aucune possession, l'identification dans les bases nationales via reconnaissance faciale et via le numéro de série de ses yeux cybernétiques n'a rien donné, l'examen préliminaire a révélé que le patient était en mauvaise santé et que la cause de la mort est probablement due à une large plaie à l'abdomen causée par un objet tranchant. En temps normal, toute mort suspecte donne lieu à une enquête mais, la victime étant SINless, la police l'a quelque peu « oubliée ». À la fois par négligence et par souci d'économie, la Police de Marseille et les services de l'hôpital n'ont pas procédé à l'autopsie et ont programmé l'incinération du cadavre pour le lendemain, 10:00.

La dépouille de Léoni peut fournir quelques pistes aux runners. Une simple observation permet de découvrir un corps en très mauvais état, qui laisse à penser que cet ork vivait dans des conditions plus que difficiles. Si le tatouage tribal couvrant la cheville et le mollet droit est assez anecdotique, celui ressemblant plus ou moins à une fleur de lys et agrémenté de l'inscription « Honneur et Fidélité » sur le pectoral gauche est un indice quant à l'origine du cadavre (voir *Faire le point*, plus bas).

Bien que la cause du décès puisse facilement être attribuée à la plaie à l'abdomen, une autopsie en bonne et due forme est riche d'enseignements. Un PJ disposant de la compétence Médecine peut la mener lui-même à l'aide de l'équipement présent sur place : les tables d'autopsie sont équipées de bioscanners et des différents outils nécessaires. Les runners peuvent être assistés par vidéoconférence ou procédure téléopératoire par l'un de leurs contacts doc des rues ou médecin, ou contacter Soprano qui les met en rapport avec l'un des siens. Un professionnel ou un runner qui réussit un Test de Médecine (3), peut rapidement supposer au vu des symptômes que l'ork a

L'AUTOPSIE POUR LES NULS

L'objectif d'une autopsie est d'établir la cause de la mort et de déterminer l'état de santé du sujet avant son décès. La première étape consiste à inspecter la surface visible du corps. On relève les traces de coups, ecchymoses, on inspecte les ongles et les éventuelles traces de tissus étrangers. Un certain nombre d'incisions sont pratiquées à divers endroits du corps pour en analyser les échantillons.

On pratique ensuite une incision médiane allant de la base du cou jusqu'au pubis, ou en Y avec deux incisions sur le torse. Les côtes sont sectionnées à l'aide d'un sécateur, de manière à pouvoir observer l'aspect du thorax et de l'abdomen ouverts. Les organes et les viscères sont ensuite retirés, pesés et examinés.

Le crâne est rasé, le scalp retiré, le visage retourné jusqu'au menton, et la boîte crânienne découpée à la scie circulaire pour pouvoir en extraire le cerveau, et l'analyser.

En général, l'ensemble des prélèvements est ensuite remis « en vrac » dans le corps, qui est alors recousu.

La morgue de l'hôpital de la Timone est équipée d'appareils capables de relever les traces de radiations et de diagnostiquer les organes une fois extraits. En ce qui concerne ceux de Léoni, ils comportent tous des cellules cancéreuses. Mener une autopsie nécessite un Test étendu de Médecine (4, 1 heure).

souffrir d'une exposition aux radiations. Une rapide vérification à l'aide d'un dosimètre (disponible dans l'équipement de la morgue) révèle une dose d'environ 5 Sv. De plus, il semble attaqué par une forme de mycose qui nécessite de plus amples analyses pour assurer son identification. L'autopsie révèle que la cause de la mort vient bel et bien de sa plaie à l'abdomen, qui au vu de la profondeur et de la forme, est certainement due à un couteau. L'ork ne dispose que d'un seul implant : une paire d'antiques yeux cybernétiques, probablement l'un des tous premiers modèles jamais fabriqués.

L'interne

Si les runners effectuent l'autopsie sur place, ils ont de fortes chances d'être dérangés par Louise Davert, une jeune interne elfe. Celle-ci a reçu l'autorisation de disséquer un cadavre dans le cadre de ses études et vient opérer à la morgue. Sa première réaction en surprenant les PJ est de s'excuser, elle ne pensait pas que la morgue était utilisée. Mais la surprise laisse rapidement place à la curiosité et les runners ont intérêt à trouver une excuse pour justifier leur présence. Louise est quelque peu candide et, par exemple, si les PJ se font passer pour la police de manière crédible ils peuvent la convaincre de les laisser opérer tranquillement. S'ils s'y prennent particulièrement bien, ils peuvent même obtenir de l'interne qu'elle les aide dans leur autopsie. Au contraire, s'ils manquent de finesse, Louise comprend que quelque chose cloche et menace d'avertir la sécurité avant de s'enfuir en courant. Il vaut mieux pour les runners qu'ils l'en empêchent, sans quoi ils vont rapidement se trouver avec la sécurité, puis la police, sur le dos.

Faire le point

Grâce aux éléments trouvés sur le cadavre de Léoni, les PJ peuvent tenter d'en savoir un peu plus sur celui-ci :

- Une recherche concernant le tatouage en forme de fleur de lys et l'inscription « Honneur et Fidélité » révèle rapidement qu'il s'agit d'un tatouage fréquemment rencontré dans l'armée française, et plus particulièrement dans la Légion étrangère.
- Un expert en cybertechnologie peut analyser les yeux cybernétiques et en conclure qu'il s'agit de l'un des tout premiers

Message Urgent...

TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE

modèles fabriqués pour l'armée française à la fin de la décennie 2020. Seules certaines équipes d'élite en étaient pourvues.

- Une analyse menée sur un tissu de la peau de l'ork à l'aide d'un labo correct et d'un peu de temps (8 à 12 heures, un professionnel demande entre 150 € et 300 €) dévoile la présence d'une variante de la mycose Pityriasis versicolore, bénigne, mais connue pour se développer dans les environnements irradiés.
- Par ailleurs, les runners ont obtenu la localisation exacte de l'endroit où le corps a été retrouvé (les docks du Rove), la cause du décès (l'arme blanche), et ont appris que le vieil ork était fortement irradié.

DURCIR LE TON

Il est facile de compliquer la tâche des runners dans cette scène. Pour cela, il vous suffit de jouer sur le nombre de personnes que vont croiser les runners dans l'hôpital. Un patient peut les voir s'infiltrer dans le bâtiment et vouloir donner l'alarme. Un médecin peut leur demander de l'assister dans une opération alors qu'ils essaient de se faire passer pour de simples infirmiers. Une autopsie peut avoir lieu dans la morgue au moment où les PJ y pénètrent, ou les caméras ont pu rester branchées. Vous pouvez aussi remplacer l'intervention de Louise Davert par celle d'un vrai docteur, accompagné de policiers, venus effectuer eux aussi une autopsie.

ANTIVIRUS

Il est difficile de prévoir la manière exacte dont les runners vont s'y prendre pour atteindre le cadavre de Léoni. En conséquence de quoi, il vous faudra improviser en fonction de leurs idées. S'ils sont créatifs, permettez-leur de réussir. S'ils s'y prennent comme des manches, compliquez-leur la tâche.

Dans le cas où les runners se font surprendre avant d'avoir pu examiner le cadavre, tout n'est pas perdu pour autant. Vous pouvez différer la date de crémation de manière à leur permettre de réessayer d'une autre manière. Le système informatique de l'hôpital, même s'il ne contient pas les informations que révèle une autopsie en bonne et due forme, permet aux runners d'obtenir quelques détails utiles pour la suite. Les PJ peuvent aussi tenter d'intercepter le corps entre la morgue et le crématorium (tout proche). Même s'ils échouent, les informations obtenues grâce au cadavre sont relativement maigres par rapport à celles fournies par la piste de Soto, et la réussite du run n'est donc pas compromise.

UN TOUR SUR LES DOCKS

EN BREF

La piste du vieil ork conduit les PJ à enquêter sur les circonstances de sa mort, sur les docks du Rove, dans l'ouest du Port autonome. En furetant dans les environs, les runners découvrent vite que le légionnaire a été vu en compagnie de Cécilien Soto, une petite frappe qui traîne souvent dans le quartier. Une fois renseignés sur celui-ci, les PJ se rendent à son domicile dans les Quartiers Nord. Soto n'y est pas et sa petite amie, une junkie défoncée aux puces, leur apprend que Cécilien a des ennuis avec le Vory et que deux de leurs gorilles sont venus l'embarquer un peu plus tôt.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners parviennent sur les lieux où le cadavre de Léoni a été découvert :

Vous n'aimeriez pas finir votre vie ainsi. La ruelle où le corps du vieil ork doit vous tenter de remonter la piste a été découvert est coincée entre un entrepôt de containers de la

société Chargeur et un immeuble délabré. Vous jetez un œil à celui-ci : tous les stores sont clos, peu de chance que quiconque ait vu quoi que ce soit. Dans ce genre de coin, chacun vit muré dans son petit univers. Sauf les corpos. Elles, elles tentent toujours de grignoter un peu plus d'espace, font preuve de curiosité, veulent tout savoir, tout contrôler. Vous tournez la tête en direction de l'entrepôt de la filiale d'ESUS, omniprésente dans les transports marseillais, et en particulier dans le fret maritime. Vous ne savez pas ce qu'abrite ce dépôt, et à la limite vous vous en foutez royalement, mais ce qui est sûr c'est que ce type de bâtiment est équipé de caméras qui ont la fâcheuse habitude de filmer 24 heures sur 24.

Lorsque les runners arrivent chez Soto, lisez ce qui suit :

Vous faites attention à ne pas froisser les gangs qui circulent en pick-up, armes au poing, alors que vous traversez la jungle de béton des Quartiers Nord en direction de la résidence des Hirondelles, un HLM parmi tant d'autres.

Une cage d'escalier délabrée, des murs recouverts de tags plus injurieux les uns que les autres, une forte odeur d'urine, un ascenseur condamné, plutôt sympa le quotidien de Soto. Vous grimpez deux à deux les marches de l'escalier, prenant soin d'éviter le groupe d'ados défoncés assis à même le sol.

Deuxième étage, appartement 34. Tiens, que fait la porte de l'appartement 34 en plein milieu du couloir ? Prudemment, vous dégainez vos armes et approchez à pas de loup de l'embrasure. Vous jetez un œil via le smartgun de votre flingue et découvrez un appartement moisi, sens dessus dessous. Sur un sofa miteux, une femme – la trentaine, peau mate et cheveux sombres – est en pleurs. Un gars, qui doit être de la même famille car ils se ressemblent beaucoup, a une main posée sur ses genoux et tient dans l'autre un pistolet qu'il pointe sur ce qui reste de l'entrée de l'appartement. « Dégagez, vous lui avez fait assez de mal comme ça, » lance-t-il.

ATMOSPHÈRE

Cette scène emmène les runners dans les quartiers sans âme de Marseille, où la pauvreté et le béton sont omniprésents. Les docks du Port autonome vivent au rythme des corpos du port, les Quartiers Nord à celui des bandes armées. C'est l'occasion pour les PJ de découvrir le quotidien d'une grande partie de la population marseillaise : boulot de merde, problèmes d'argent, vie miteuse.

L'histoire de Soto et de son amie en est le parfait exemple. Ce ne sont pas des mauvais bougres, juste des gens qui se défoncent pour échapper un peu à leur minable routine. Malheureusement, le prix à payer pour quelques instants d'euphorie les pousse à s'enfoncer de plus en plus dans la misère.

L'ENVERS DU DÉCOR

Pour en apprendre plus sur le sujet de leur enquête, les runners n'ont guère d'autre choix que de rencontrer quelqu'un qui l'a connu de son vivant, et pour cela, qui de mieux que son assassin ? Si les PJ sont déjà passés par la Timone, ils connaissent l'adresse exacte où a été découvert le corps. Autrement, une simple recherche matricielle sur les faits divers du quartier le leur apprend.

Le lieu du crime

Les docks du Rove sont un quartier populaire, mélange d'entrepôts, de hangars et d'autres installations corporatistes liées aux activités du Port autonome, et d'immeubles, de boutiques, de pubs et de restaurants nécessaires à la vie des nombreuses personnes travaillant ici. La teinte dominante est le gris béton. Les grands complexes industriels s'alignent comme des perles qui auraient perdu leur éclat. Tout le quartier est bombardé de pubs en RA à la gloire des corpos du Port.



TRANSMISSION.....

Le corps de Léoni a été découvert dans une petite ruelle longeant un entrepôt de stockage de la corpo Chargeur, la filiale d'ESUS qui se taille la part du lion dans le trafic de containers marseillais, à deux pas de la Méditerranée. Dans les environs immédiats, des immeubles résidentiels décrépits jouxtent un pub miteux, « le Dézingue ». Suivant l'heure de la journée ou de la nuit à laquelle les runners se rendent ici, la population n'est pas la même : en journée, le quartier est agité par les activités du Port, tandis que la nuit est traversée par des groupes de dockers circulant d'un bar à l'autre, ou à la recherche d'une prostituée ou d'un fix.

Les runners ont peu de chance d'obtenir des résultats simplement en se promenant dans les rues, leur commlink affichant la photo de Léoni à la main. Un rapide examen de la scène du crime permet de noter que l'une des caméras de surveillance de l'entrepôt de Chargeur doit couvrir l'entrée de la ruelle. Un PJ hacker peut donc s'introduire dans le réseau de la corpo et accéder aux enregistrements de la nuit du meurtre. Ceux-ci permettent de voir le vieil ork en compagnie d'un humain de type caucasien, la trentaine, les cheveux bruns s'engager dans la ruelle. Quelques minutes plus tard, l'homme repasse devant la caméra, seul, visiblement nerveux, trimballant le sac que portait l'ork un peu plus tôt. Il est bien sûr possible de faire une capture de l'enregistrement afin d'obtenir un portrait, puis de lancer une recherche de reconnaissance faciale sur la Matrice (voir *Arsenal*).

Si les runners déclenchent une alerte en tentant de hacker le réseau de l'entrepôt de Chargeur, une voiture de sécurité et deux gardes corpos sont envoyés sur place dans les dix minutes. Il vaudrait mieux dans ce cas pour les PJ qu'ils aient correctement effacé leur piste matricielle.

Le Dézingue est un petit bar qui ressemble plus à un bouge qu'à autre chose. Le genre de coin sans âme qu'on oublie aussitôt après l'avoir quitté. Des ORA de mauvaises qualités, principalement axées sur des services de plaisir en ligne, tentent tant bien que mal d'égayer les murs grisâtres

et effrités. Les clients sont pour la plupart des dockers, des ouvriers, probablement sans papiers ou clandestins, et quelques prostituées du quartier. Si les runners viennent y montrer la photo de Léoni, ils sont accueillis froidement, mais quelques euros changent rapidement la donne. Ils sont orientés vers « Mademoiselle Cynthia », un transsexuel ork habitué du bar, qui en échange d'un petit pourliche est prêt à leur livrer des infos. Elle a en effet rencontré Léoni, avec qui elle a échangé quelques mots (elle lui a proposé une passe), avant que Cécilien Soto ne vienne le lui enlever. Elle confirme que Soto et Léoni ont discuté ensemble un bon moment avant de quitter les lieux ensemble. Cynthia ne sait pas où trouver Soto, mais le barman – et quelques euros – apprend aux runners que celui-ci vit dans les Quartiers Nord, que c'est un habitué du coin et que quand il ne traîne pas par ici, il fréquente le Tchernobill, une boîte indus des Nouveaux Docks des Suds.

Si les runners ont obtenu un visuel de Soto grâce aux caméras de l'entrepôt de Chargeur, ils peuvent directement interroger les clients du Dézingue à l'aide de celui-ci. Ils sont alors orientés de la même façon vers le patron qui leur livre les informations ci-dessus.

En possession du nom, de la localisation, voire d'une photo de Soto, il est possible de lancer une recherche matricielle et d'obtenir l'adresse exacte de l'assassin présumé. Si les runners préfèrent se rendre au Tchernobill, ils n'apprennent

LE RÉSEAU DE L'ENTREPÔT CHARGEUR

Système	Réponse	Firewall	Signal
3	3	4	2

Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 4, Attaque 2, Armure 2.

TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE



pas grand-chose de plus. Soto est en effet un habitué, mais personne ne l'a vu depuis quelques jours. En posant les bonnes questions aux bonnes personnes, les PJ peuvent apprendre que Soto avait contracté des dettes auprès de Tamir Minglov.

Sur la piste de Soto

Cécilien Soto crèche dans un petit appartement, au deuxième étage d'un immeuble délabré de la résidence des Hirondelles, situé à la frontière des Quartiers Nord et de la Fosse. Il vit avec sa petite amie, Mirela Salgueiro, une paumée d'origine portugaise qui passe le plus clair de son temps à se défoncer au bliss (voir p. 257, *SR4A*). C'est d'ailleurs en partie pour elle et son addiction que Soto s'est mis à fricoter avec les Russes du Vory et plus particulièrement avec Tamir Minglov, qui gère un petit hangar à bateaux sur le Port autonome dans le secteur de la Fosse. Soto a commencé à accumuler les dettes et, peu avant l'arrivée des runners, les Russes sont venus lui rendre une petite visite pour se rappeler à son bon souvenir. Deux gorilles de Minglov l'ont embarqué dans leur repaire pour le passer à tabac et lui faire comprendre qu'il ne faut pas les prendre à la légère.

Lorsque les runners arrivent chez Soto, ils trouvent la porte de son appartement fracassée et l'intérieur sens dessus dessous. Mirela gît, comateuse, sur le sofa tandis que son frère, Pedro, qu'elle a appelé dès le départ des Russes, tente de la réconforter. Celui-ci est armé et pense que les PJ sont des membres du Vory venus remettre une seconde couche. Pedro s'inquiète simplement pour sa sœur et veut la protéger. Si les joueurs s'y prennent avec diplomatie, il baisse rapidement son arme et peut même s'avérer être un atout pour faire parler Mirela. Au contraire, si les runners s'emballent, ou molestent Mirela pour la faire parler, la situation peut vite dégénérer (si vous avez besoin des caractéristiques de Pedro prenez celles du Ganger motard p. 7 du livret *Contacts et Aventures*, et lui donner un Colt America L36 avec des munitions normales).

En interrogeant la jeune femme, les PJ peuvent apprendre que Soto est bel et bien l'assassin du vieil ork. Il a avoué le meurtre à sa compagne tout en lui assurant qu'il ne souhaitait pas le tuer, seulement le détrousser, mais que le vieux s'était débattu et que le coup était parti tout seul. D'ailleurs en fouillant un peu dans l'appartement, et si les runners ont eu accès à la vidéo surveillance de l'entrepôt de Chargeur, ils peuvent découvrir le vieux sac ayant appartenu à Léoni. Celui-ci est vide malheureusement, mais examiné à l'aide d'un compteur Geiger, il comporte des traces de radioactivité. Si les PJ questionnent Mirela sur le contenu du sac, elle ne leur est d'aucune aide. Soto ne lui a pas dit ce qu'il contenait ni ce qu'il en avait fait.

Dès que Mirela a compris que les PJ n'en veulent pas particulièrement à son homme, elle fait tout pour les pousser à l'aider. Elle explique aux runners les problèmes de Soto avec le Vory, comment ils sont venus ici et comment ils l'ont emmené de force. Pedro connaît un peu la réputation de Minglov et ses méthodes, il sait que le Russe aime faire des exemples avec les petites frappes comme Soto. En général, il les fait transférer dans son garage à bateau des docks où il les séquestre pendant deux ou trois jours, histoire de bien marquer les esprits. Pedro ne connaît pas l'adresse exacte, mais il est quasiment sûr que c'est là-bas que Soto a été emmené.

DURCIR LE TON

Cette scène est basée sur l'investigation et ne devrait pas présenter de réels dangers pour les runners. Si vous souhaitez leur compliquer la tâche, vous pouvez rendre nécessaire le hack du système de vidéo surveillance de Chargeur, en considérant que personne n'a été témoin de la rencontre entre Léoni et Soto. De cette manière, les joueurs sont obligés de disposer d'un visuel de Soto avant de remonter sa piste.

Les Quartiers Nord sont livrés aux mains des gangs armées qui font la loi, et celle-ci est toute relative. Les runners peuvent croiser la route de l'un de ces gangs. Même si la rencontre ne dégénère pas en conflit, les armes sont de sortie et tout est question d'intimidation. L'objectif des bandes armées est de bien faire comprendre qu'ici, c'est leur territoire, et que les runners ont intérêt à ne pas s'immiscer dans leurs affaires.

ANTIVIRUS

Retrouver la trace de Soto n'est normalement pas une chose difficile. Il est possible que les runners ne remarquent pas la présence de la caméra de Chargeur, ou qu'ils ne pensent pas que celle-ci leur soit d'une quelconque utilité. Dans ce cas, il reste la piste du Dézingue, où un client peut lâcher un « avec toutes les caméras qui traînent, si la police voulait vraiment faire son boulot elle n'aurait aucun mal ». De toute manière, et bien que cela puisse faciliter la tâche des PJ, obtenir un visuel de Soto n'est pas nécessaire pour remonter sa piste.

Dans le cas relativement improbable où vos runners feraient un carton sur Pedro et Mirela et se retrouveraient dans l'impossibilité de les interroger, laissez quelques indices dans l'appartement de Soto permettant de les conduire vers Minglov. Le terminal matriciel de l'appartement peut, par exemple, contenir un message du Russe qui menace Soto de venir s'occuper de sa copine s'il ne règle pas ses dettes.

UN TOUR AVEC LES RUSSES EN BREF

Les runners ont appris que Soto, l'assassin du vieil ork, est actuellement détenu par un membre du Vory marseillais, Tamir Minglov. Les PJ doivent trouver un moyen de libérer Soto, ou du moins l'atteindre pour l'interroger, en infiltrant le hangar à bateaux où il est retenu. Soto leur apprend alors le peu de choses qu'il sait sur Léoni, et leur indique avoir revendu les affaires du vieux à un receleur nommé Éric Gauffroy.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners interrogent Soto à propos de Léoni, lisez ce qui suit :

« Ouais, ouais... je vois qui c'est, »ousse Soto, le visage tuméfié. Les gars du Vory ne l'ont pas raté. Soto n'était déjà pas une gueule d'ange, mais maintenant il est difficilement reconnaissable. « C'est l'vieux fada qu'j'ai refroidi. J'avais pas, j'vous jure. J'avais juste lui piquer ses affaires, il avait l'air tout paumé, j'pensais qu'il f'rait pas d'histoire. C'est quand j'ai voulu lui prendre son putain de pendentif là, qu'il s'est mis à s'agiter, c'est parti tout seul, avant que j'm'en rende compte, il avait mon couteau dans l'bide. »

Soto marque une pause, s'essuie les lèvres. « J'ai pas tout pigé à son histoire, il disait qu'il v'nait du nord, Nancy j'crois, qu'il voulait retourner chez lui, vers Aubagne. De toute façon, il parlait pas, c'est surtout moi qui parlais. Enfin, voilà quoi j'ai piqué le peu de trucs qu'il avait, un commlink à deux balles, quelques fringues et un pendentif zarbi, et j'ai apporté tout ça à mon pote Éric. C'est un receleur. J'pensais que le collier était p't'être magique ou un truc comme ça. Il doit toujours l'avoir puisque j'ai pas eu l'temps d'aller le récupérer. »

ATMOSPHÈRE

Essayez dans cette scène d'insister sur le côté petite entreprise illégale du Volgodonsk. Minglov fait partie de ces nombreux truands marseillais qui font leur petit business, sans grande envergure, mais suffisant pour vivre correctement. Il a

besoin de marquer régulièrement son autorité pour exister. Les gars comme Soto sont à la fois ceux qu'il veut impressionner et ceux qui lui donnent l'occasion d'être respecté.

Le Vory à Marseille doit faire face à une concurrence acharnée du Milieu (voir p. 129, *Capitales des Ombres*), et ses responsables se doivent d'être professionnels et impitoyables. C'est tout à fait le cas de Minglov.

Faites sentir aux joueurs qu'ils s'attaquent à l'échelon supérieur du crime organisé de la région.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners savent maintenant que Soto est bel et bien l'assassin du vieil ork, et qu'il l'a donc rencontré de son vivant. Malheureusement pour eux, sa piste conduit les runners à devoir fricoter avec le Vory marseillais, en la personne de Tamir Minglov. Quelques coups de téléphone auprès de contacts affiliés à la pègre permettent aux PJ d'apprendre que Minglov gère pour le compte du Vory un petit hangar à bateaux sur le Port autonome, dans le district de la Fosse : le Volgodonsk.

Le Volgodonsk

Officiellement, le Volgodonsk est un hangar à bateaux comme il y en a beaucoup sur le Port autonome de Marseille. Location de petits navires, réparations, pièces détachées... volées ou pas, ces activités font le quotidien de la petite société. Une dizaine d'employés, tous d'origine russe ou ukrainienne y travaillent et tous sont plus ou moins affiliés au Vory. Officieusement, la petite entreprise permet de blanchir de l'argent pour le syndicat et sert régulièrement de point de départ ou d'arrivée pour le trafic de contrebande des Russes.

Le Volgodonsk est un bâtiment de deux étages en plâto-béton, dont une bonne partie est construite au-dessus de la mer. Son voisinage immédiat est constitué d'entrepôts de stockage pour le fret appartenant à diverses corpos. L'accueil et le bureau du rez-de-chaussée assurent la fonction officielle du hangar. De jour, une secrétaire, une jeune femme au fort accent russe et au français mal assuré, s'occupe d'accueillir les clients et de répondre au téléphone. Le bureau juste à côté est occupé par le comptable et ne gère que les activités légales de la boîte.

Un escalier permet d'atteindre le premier étage où se situe la salle de réunion et de surveillance. C'est ici que sont élaborés les plans concernant les activités illégales du Volgodonsk et qu'un terminal affiche sur l'un des murs les différents visuels des caméras de sécurité. La cloison donnant sur le hangar est équipée d'une vitre teintée qui permet de surveiller l'activité en contrebas, tandis qu'une porte donne sur un escalier de métal permettant d'y descendre directement. Un membre du Vory se trouve quasiment en permanence dans cette pièce. À côté, le bureau de Minglov est la salle disposant du plus de confort. C'est ici que Minglov accueille ses invités et traite des affaires du Vory. En fouillant le terminal de la pièce, il est possible de récupérer des données ayant trait aux activités de la mafia russe, données qui peuvent intéresser un syndicat concurrent (pour environ 500 €). La chambre du premier sert à la fois pour les membres du Vory assignés à la surveillance du lieu, et de planque lorsque le syndicat a besoin de mettre quelqu'un au frais un moment. En journée, Soto est ligoté, bâillonné et enfermé dans cette pièce.

LE RÉSEAU DU VOLGODONSK

Système	Réponse	Firewall	Signal
3	3	4	3

Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 3, Attaque 3, Armure 2.

TAMIR MINGLOV

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	2	4	4
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	5,7	7	1	10

Compétences actives : Influence (GC) 3, Informatique 2, Mécanique Nautique 3, Perception 1, Pistolets 3, Recherche de données 2.

Cyberware : Oreilles cybernétiques (Indice 1), Yeux cybernétiques Indice 2 (Smartlink, Vision nocturne)

Équipement : Hammerli 620S (munitions normales), Commlink Novatech Airware avec OS Iris Orb, Vêtements pare-balles (4/0).

TAMARA MINGLOV

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	2	4	4	3
Vol	Ess	Mag	INIT	PI	MC	
4	6	4	7	1	10	

Compétences actives : Analyse astrale 4, Conjuración (GC) 3, Perception 2, Pistolets 2, Sorcellerie (GC) 3.

Sorts : Analyse de véracité, Armure, Boule de foudre, Détection de la vie, Éclair mana, Soins.

Équipement : Hammerli 620S (Munitions normales), Commlink Sony Emperor avec OS Redcap Nix, Vêtements pare-balles (4/0).

GORILLES DU VORY (6)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	3	3	4	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	6	1	10

Compétences actives : Armes à feu (GC) 3, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Intimidation 2, Perception 1.

Équipement : Ares Predator IV (munitions normales), Commlink Sony Emperor avec OS Redcap Nix, Jazz (1 dose - voir p. 257, SR4A), Lunettes (avec Compensation anti-flash et Smartlink), Vêtements pare-balles (4/0).

L'essentiel du Volgodonsk consiste en l'entrepôt à pièces détachées, qui abrite des étalages de caisses, de pièces mécaniques et autres outils (et sert parfois à stocker des caisses de contrebande), et surtout du hangar à bateaux en lui-même. Celui-ci comprend une jetée équipée de deux treuils mécaniques, qui permettent de soulever des bateaux de taille relativement modeste. Deux hors-bords sont entreposés sur des rails longeant l'un des murs. Un grand rideau de métal sert de porte donnant sur la rue pour les bateaux qui doivent repartir par la route. Lorsque le garage est fermé, une grille coulissante au maillage extrêmement fin bloque la vue et l'accès depuis la mer.

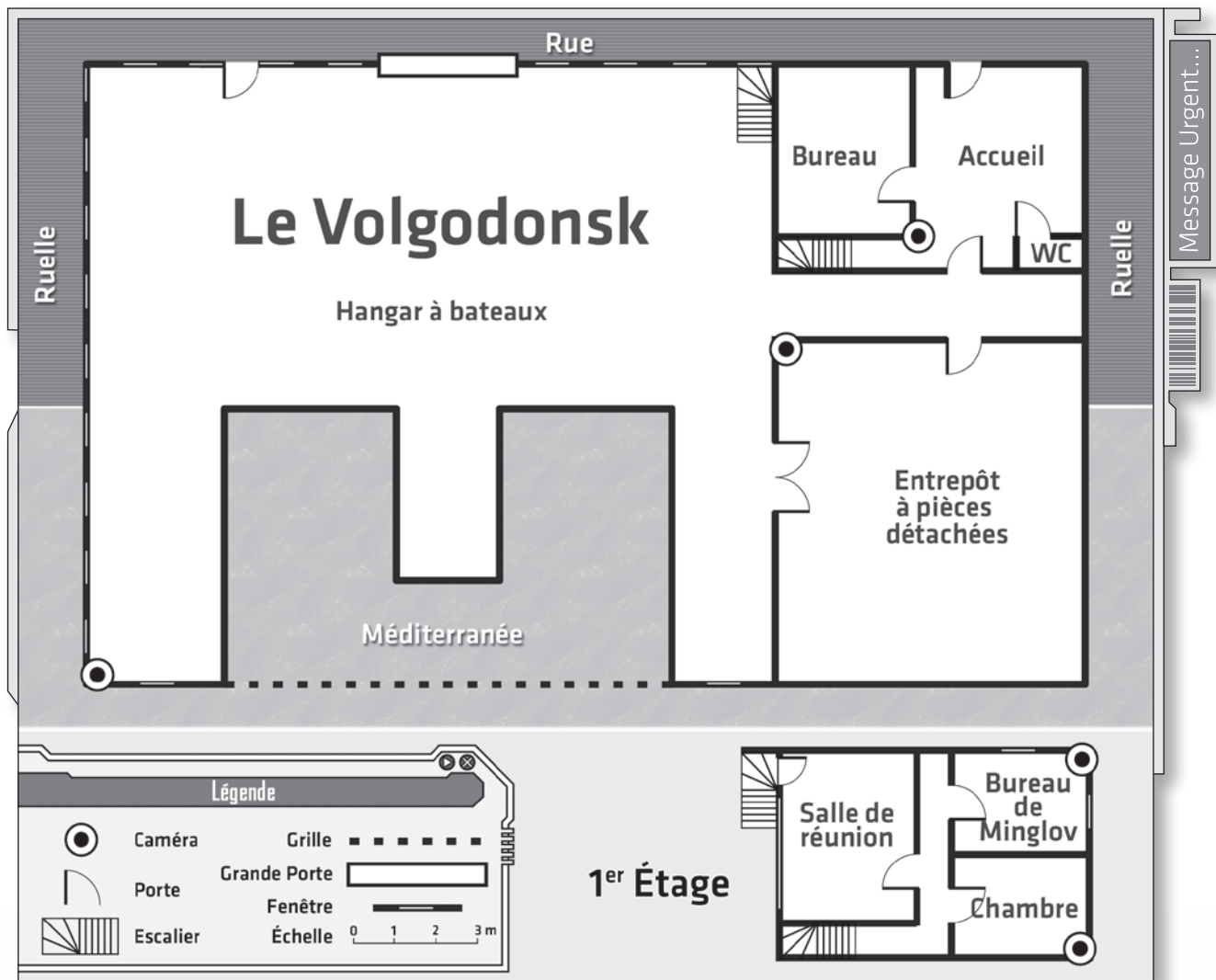
Les seules fenêtres dont dispose le bâtiment sont situées à hauteur du deuxième étage. Il s'agit de longues vitres rectangulaires qui ne peuvent pas s'ouvrir pour ce qui concerne le hangar, et de fenêtres en verre blindé opaque pour la salle de réunion et le bureau de Minglov. Ces fenêtres sont reliées au système d'alarme du bâtiment de la même manière que la porte d'entrée, la petite et la grande porte du hangar. Du fait des nombreux objets et autres poissons rentrant en contact avec la grille donnant sur la mer, celle-ci n'est pas reliée au système d'alarme.

La sécurité astrale du bâtiment est assurée par une rune de garde qui a été placée là par la sœur de Minglov, Tamara, une Éveillée elle aussi au service du Vory qui ne se trouve pas physiquement sur place. La rune suit les contours physiques

Message Urgent...

TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE





du bâtiment. Si un intrus essaie de forcer la barrière, Tamara contacte immédiatement son frère avant de se rendre sur place en projection astrale.

Rencontrer Minglov

La quarantaine passée, Minglov est à Marseille depuis plus de 20 ans et s'est taillé une place dans le Vory à la sueur de son front. Il ne bénéficie pourtant pas d'un très fort soutien de la part du syndicat, principalement parce que le Vory marseillais n'est pas consolidé, et qu'il opère souvent de manière autonome. C'est justement pour ça qu'il saisit chaque occasion de faire un exemple des petites frappes comme Soto.

Les runners peuvent souhaiter rencontrer Minglov pour négocier la restitution de Soto, ou tout simplement obtenir du Vory qu'il les laisse discuter un moment avec lui. Dans ce cas, Minglov commence par feindre d'ignorer ce dont les PJ lui parlent. Il dit ne pas connaître de Soto, et encore moins sequestrer qui que ce soit.

Si les runners se montrent insistants et proposent de dédommager le Vory, Minglov devient curieux à son tour et cherche à savoir ce qui peut bien les motiver. Les PJ peuvent proposer de s'acquitter des dettes de Soto, qui s'élèvent à 1 800 €. Le Vory est prêt à leur remettre la petite frappe en échange de cette somme et de quelques intérêts (200 €) s'il est persuadé qu'il ne peut rien en tirer de plus. En effet, si les PJ font trop de mystères autour de Soto ils risquent d'attiser l'intérêt de Minglov. Le Russe peut alors décider de faire cracher Soto pour savoir ce qu'il possède de si intéressant. Il contacte sa sœur, Tamara, pour qu'elle vienne l'assister dans son interrogatoire, et dans un même temps se met à se renseigner sur les PJ pour savoir qui ils sont vraiment.

Récupérer Soto

Agir de jour est compliqué pour les runners : une dizaine d'employés travaillent dans les locaux et la rue est bourdonnante d'activité. Difficile d'agir discrètement dans ces conditions. Cela dit, des runners lourdement armés peuvent tout simplement vouloir foncer dans le tas, récupérer Soto et fuir le plus rapidement possible. L'avantage d'une telle tactique est que personne au Volgodonsk ne s'y attend, et les PJ bénéficient alors d'un effet de surprise. L'inconvénient est que la quasi-totalité des employés est armée, que les passants dehors contactent l'un des gangs assurant la sécurité du quartier et que celui-ci intervient en moins de 10 minutes. Sans parler du fait qu'une telle action d'éclat énerve fortement le Vory qui se lance alors à la poursuite des runners.

La nuit, l'activité du quartier et celle du garage sont réduites. Soto est transféré de la chambre du premier jusqu'au hangar où il est attaché à l'un des treuils servant à soulever des bateaux. Six gorilles du Vory ainsi que Tamir s'amusent à le frapper, avant de le plonger quelques minutes dans l'eau froide de la Méditerranée, puis de le soulever et de recommencer. Ce petit manège dure une bonne partie de la soirée avant que Minglov ne se lasse et parte avec deux des gorilles, laissant les quatre autres seuls avec Soto.

Laissez les runners élaborer leur plan de « sauvetage » comme ils l'entendent. Ils peuvent par exemple pirater le réseau du Volgodonsk pour prendre le contrôle des treuils du hangar et provoquer une diversion. Ou encore plonger dans la Méditerranée, se frayer un chemin à travers la grille, couper la corde qui retient Soto au moment où il est plongé dans l'eau et le faire sortir en restant sous la surface.

Soto, pendentif et photos

Une fois que les runners ont récupéré Cécilien Soto, ils peuvent enfin avoir une discussion avec lui. L'homme est dans un piteux état, son corps et son visage portent les traces du traitement que lui ont fait subir les sbires de Minglov, et il a des difficultés à articuler. Soto ne sait pas grand-chose sur sa victime : son prénom, Alexandre, le fait qu'il venait de Nancy et qu'il souhaitait se rendre à Aubagne, dont il était originaire. Il apprend aux runners qu'il a récupéré les quelques affaires de l'ork — un commlink, des vêtements, un pendentif de facture étrange — puis les a refourguées à un receleur du nom d'Éric Gauffroy. Soto ne fait pas d'histoire pour leur donner l'adresse, et bien qu'il ait déjà empoché l'argent pour le commlink et les vêtements, il pense que le pendentif s'y trouve toujours car Éric devait le faire examiner par un Éveillés avant d'en fixer le prix.

Éric Gauffroy tient une petite boutique de prêteur sur gages sur les docks du Rove, à 10 minutes à peine du Dézingue et du lieu où Léoni a été refroidi. Le magasin est un fourre-tout d'objets récupérés à droite et à gauche, pour la plupart issus de vols. Les runners obtiennent plus facilement le pendentif si Soto est avec eux, mais même sans lui, Éric est prêt à le vendre pour quelques euros, après tout « c'est qu'un vieux souvenir, même pas magique ce truc ».

Le pendentif en forme de croix est fait d'un quelconque métal rouillé, avec un petit médaillon à clapet incrusté en son centre. Le tout est tressé de fil de fer. À l'intérieur du médaillon, pliées de manière à pouvoir y tenir, se trouvent deux antiques photos. Les couleurs sont terriblement passées, mais on distingue clairement le sujet des clichés. Le premier représente une jeune fille de 14 ou 15 ans, vêtue de haillons dépareillés, les cheveux filasses. Elle sourit et on voit clairement qu'il lui manque plusieurs dents. Son front est étrangement déformé, comme si elle avait une protubérance au niveau de la tempe gauche, mais ses yeux pétillent de joie. Derrière elle, on aperçoit un bout de bâtiment délabré portant l'inscription « -gerie », quasiment délavée. La deuxième image représente un homme d'une soixantaine d'années, d'origine maghrébine. Il a les traits tirés, les cheveux et la barbe grise. Lui aussi est vêtu d'une couche de vêtements en mauvais état, troués et rapiécés de toutes parts. Il s'agit de Benrama, l'un des codétenus de Léoni.

DURCIR LE TON

L'opposition au Volgodonsk peut bien sûr être revue à la hausse, que ce soit en nombre ou en qualité, de manière à compliquer la tâche des runners. Par exemple, un esprit peut être assigné à la surveillance du bâtiment en plus de la rune de garde.

Le gang qui fait la loi dans le quartier et qui doit une faveur à Minglov peut également intervenir pour lui prêter main-forte.

Vous pouvez aussi faire en sorte qu'une Triade locale, les 51 Gorgones, ait décidé de porter un coup au Vory, et plus particulièrement à l'installation de Minglov, au moment même où les PJ passent à l'action. Le garage à bateaux devient alors le théâtre d'un affrontement entre les deux syndicats rivaux, et Soto et les runners se retrouvent pris entre deux feux.

ANTIVIRUS

Cette scène présente deux risques majeurs. Le premier est que les PJ ratent totalement leur opération et se retrouvent aux mains du Vory. Essayez de leur ménager une porte de sortie, Minglov et ses hommes ne savent pas par qui et pourquoi ils sont attaqués. Si les joueurs fuient, ils ne les poursuivent pas tout de suite, préférant prévenir du renfort et sécuriser le Volgodonsk.

Le deuxième problème survient si Soto est tué durant son extraction. Si les runners ont accès à son corps, vous pouvez placer dans son commlink un reçu du magasin de Gauffroy

TRADITIONS RADEUSES

Après leur évasion du complexe de haute sécurité P2, suite au Crash de 64, Alexandre Léoni et Larbi Benrama errèrent quelque temps dans les étendues dévastées de la SOX. Ils trouvèrent refuge au sein d'une tribu de radeux installée non loin de Sarrelouis.

Les Roïds, comme ils s'appelaient entre eux, adoraient une relique du passé : un vieil appareil photo numérique avec station d'impression. Les anciens se transmettaient au fil des ans les dernières pages déchirées du guide d'utilisation, ce qui leur permettait de l'entretenir.

Leur coutume voulait que chaque membre de la tribu porte autour du cou, dans un médaillon rudimentaire, une représentation photographique de son « frère Roïd » afin de toujours veiller sur son âme et de se protéger mutuellement. Léoni et Benrama ayant rejoint ensemble la tribu, ils furent liés l'un à l'autre, et chacun se vit remettre un pendentif contenant la photo de l'autre.

Quelque temps plus tard, Benrama abandonna son vieux compagnon de captivité et disparut dans la SOX. Léoni fut « lié par Roïd » à Véronia, une jeune fille avec qui il avait construit une relation proche de la filiation, et sa photo vint se superposer à celle de Benrama, comme le voulait la tradition de la tribu. Depuis, Léoni a toujours conservé ce médaillon sur lui.

stipulant que Soto y a fait un dépôt le soir du meurtre de Léoni. Dans le cas contraire, Soto aura craché à l'un de ses tortionnaires l'histoire du pendentif, en arguant que grâce à l'argent de celui-ci, il pourrait les rembourser.

RAMASSER LES MORCEAUX

L'enquête des runners touche à sa fin, du moins en ce qui concerne Marseille. En effet, les différents indices et témoignages récoltés laissent penser que Léoni venait juste d'arriver dans le plexe et qu'il ne comptait pas y rester. Si les runners veulent en savoir plus sur le vieil ork, il leur faut quitter la ville. Des runners perspicaces peuvent déjà se douter de l'endroit où Léoni a passé ces dernières années. Un cadavre irradié en provenance de Nancy, une mycose exotique qui ne pousse que dans les environnements fortement irradiés, un pendentif archaïque contenant de vieilles photos représentant des pauvres bougres dans un village en ruine... Autant d'indices qui les conduisent en SOX.

Si les PJ ne le font pas eux-mêmes, Soprano les contacte pour faire le point. Il leur donne une nouvelle fois rendez-vous au Clapier. Une fois sur place, et après avoir écouté l'histoire des runners, Soprano récupère tous les indices (photos, échantillons, etc.) et leur demande de patienter une petite heure pendant qu'il s'entretient avec leur employeur pour décider de la marche à suivre. Lorsqu'il revient, un grand sourire illumine son visage tandis qu'il lance « Messieurs, je crois que nous allons encore avoir besoin de vos services et des miens. » Il remercie les runners et leur verse leur salaire, puis leur promet de les recontacter bientôt pour poursuivre leur enquête.

DISTRIBUER LE KARMA

Les récompenses en Karma sont détaillées dans les tables de *Karma d'équipe* et de *Karma individuel*, page suivante.

INVESTIGATIONS

Les runners peuvent chercher à se renseigner sur quelques-uns des PNJ importants dans ce scénario.

Les runners peuvent également écumer la Matrice. Le personnage effectue alors un Test étendu Recherche

Message Urgent...

TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE



KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Karma
Infiltrer la Timone sans déclencher d'alerte particulière	1
Rassembler suffisamment d'informations pour déterminer d'où vient Léoni	1

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Karma
Survie	1
Le reste du karma individuel est attribué normalement en fonction des actions du personnage et de la qualité d'interprétation du joueur.	

de données + Catalogue avec un intervalle d'1 minute. Comptez les succès cumulés et consultez la colonne Recherche du sujet correspondant ci-dessous. Certains sujets disposent parfois d'un *Modificateur de recherche de données*, appliqué comme un modificateur de réserve de dés au test de recherche. Les Tests étendus peuvent difficilement échouer (à moins d'une complication, voir p. 62, *SR4A*) : limitez le nombre de tests autorisés au nombre de dés de la réserve de dés du personnage (par exemple, un personnage disposant de Recherche de données 3 et Catalogue 3 ne pourra effectuer que 6 fois le test : au-delà de cette limite, il lui est tout simplement impossible d'obtenir plus de détails en ligne).

Cécilien Soto

Né en 2033 à Marseille, Soto n'a pas réussi grand-chose dans sa vie. Il a travaillé quelque temps comme dockeur pour une filiale de Chargeur sur le Port autonome, mais s'est fait virer pour vol. Depuis il fait de nombreux petits boulots au black sur les docks et trempe dans de petites magouilles pour fournir sa compagne en bliss.

Contacts : personnes travaillant sur les docks du Rove, milieu marseillais.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Connais pas. C'est de quelle origine ça ? »
1	2	« Ça m'a dit quelque chose. Il traîne souvent sur les docks, j'en crois. Il doit faire des p'tits boulots, y a toujours besoin de main-d'œuvre par ici. »
2	4	« Ouais, c'est un rat qui crèche aux Hirondelles, dans les Quartiers Nord. C'est le genre de type à voler le sac des vieilles. »
3	8	« Sa copine est une junkie, toujours défoncée au bliss. Du coup, ces derniers temps il manquait grave d'oseille. »

4

12

« Le fada s'est mis dans la merde jusqu'au cou à cause de sa gonze. Paraît qu'il a emprunté de l'argent au Vory et que maintenant il passe son temps à se planquer. »

Tamir Minglov

La quarantaine passée, Minglov est arrivé à Marseille au début des années 2050. Il a rapidement rejoint les rangs du Vory et monté sa petite entreprise qui lui sert de couverture.

Contacts : personnes travaillant sur le Port autonome, Milieu marseillais, police de Marseille.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Pourquoi tu m'appelles de longue ? »
1	2	« C'est le proprio d'un hangar à bateaux sur le port, le Volgodonsk. »
2	4	« Le gadjö est affilié au Vory, sa boîte lui sert de couverture. C'est pas un gros poisson, mais faut pas l'engatser. »
3	8	« Il a l'habitude de kidnapper et de tabasser les gars qui tiennent pas leurs engagements. C'est son truc à lui pour se faire respecter. Quand les gadjös repartent dans la nature le visage tout escagacé, ça fait passer le message. »

Mario Soprano

Soprano travaille dans les Ombres de Marseille depuis près de quinze ans, avec des crochets par Barcelone, Paris, GeMiTo et Rome. Il connaît suffisamment de monde à Marseille et en France, et dispose d'assez d'informations compromettantes sur tous ceux dont le nom compte pour pouvoir se permettre des méthodes de travail et une familiarité déconcertantes dans ses relations professionnelles.

Travailler pour une telle référence à Marseille peut faire décoller la carrière d'un débutant en cas de succès, ou le plonger dans l'oubli pour un bon moment en cas d'échec.

Contacts : membres des Ombres françaises et européennes, Milieu marseillais, Johnsons français et européens.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« C'est pas un nom de rappeur, ça ? »
1	2	« Ouai, c'est un fixer sur Marseille. Je crois qu'il est du genre important. »
2	4	« Sopra... Un ancien d'Aegis Cognito et d'InFolio, il a un peu touché à tout : espionnage, intimidation, sabotages. Un vieux de la vieille qui est aussi à l'aise au milieu de la racaille que dans les salons de la haute. »
3	8	« Ces derniers temps, il s'est spécialisé dans le recrutement de nouveaux talents. J'ai entendu dire qu'il rencontrait souvent ses runners au Clavier, du côté de la Plaine. Des amis qui le connaissent bien m'ont même dit qu'il avait commencé à tremper dans des affaires politiques qui dépassaient le cadre de Marseille. »

...LE CŒUR DE LUXEMBOURG...

AVANT DE JOUER

À la suite de l'enquête des runners, Soprano a transmis leurs résultats à Hadida, qui les a fait remonter à Basso. Celui-ci a très rapidement croisé ces infos avec celles amassées au cours de ses recherches, ce qui lui a permis d'identifier Benrama comme étant un rescapé des purges du projet Présage. Ce fait l'a conforté dans l'idée que d'autres, à l'image de Benrama et Léoni, pouvaient avoir survécu. Que deux personnes, sans autres liens que le projet Présage, se soient retrouvées dans la SOX est suffisamment intrigant pour que Basso en conclût que d'une manière ou d'une autre un certain nombre de personnes mêlées au projet ont séjourné dans la zone irradiée.

Soprano s'est donc vu charger de poursuivre l'enquête sur Léoni en privilégiant la piste de la SOX. En faisant jouer son réseau de contacts, bien que moins développé, dans le Nord de la France, le fixer est parvenu à joindre le réseau des Charognards, et de là est entré en relation avec la personne qui a rendue possible l'extraction de Léoni, un marchand de Luxembourg nommé Jean-Claude Savenaer. Celui-ci lui a confirmé la présence de Léoni à Luxembourg, et est d'accord pour lui fournir plus d'informations sur le défunt ork, à condition qu'on lui livre sur Luxembourg un chirurgien cardiaque ainsi qu'un cœur transplantable.

Les runners vont donc devoir pénétrer dans la SOX, entrer en contact avec Savenaer pour lui remettre ce qu'il demande en échange de ses informations

SUR LA PISTE DES RADIATIONS

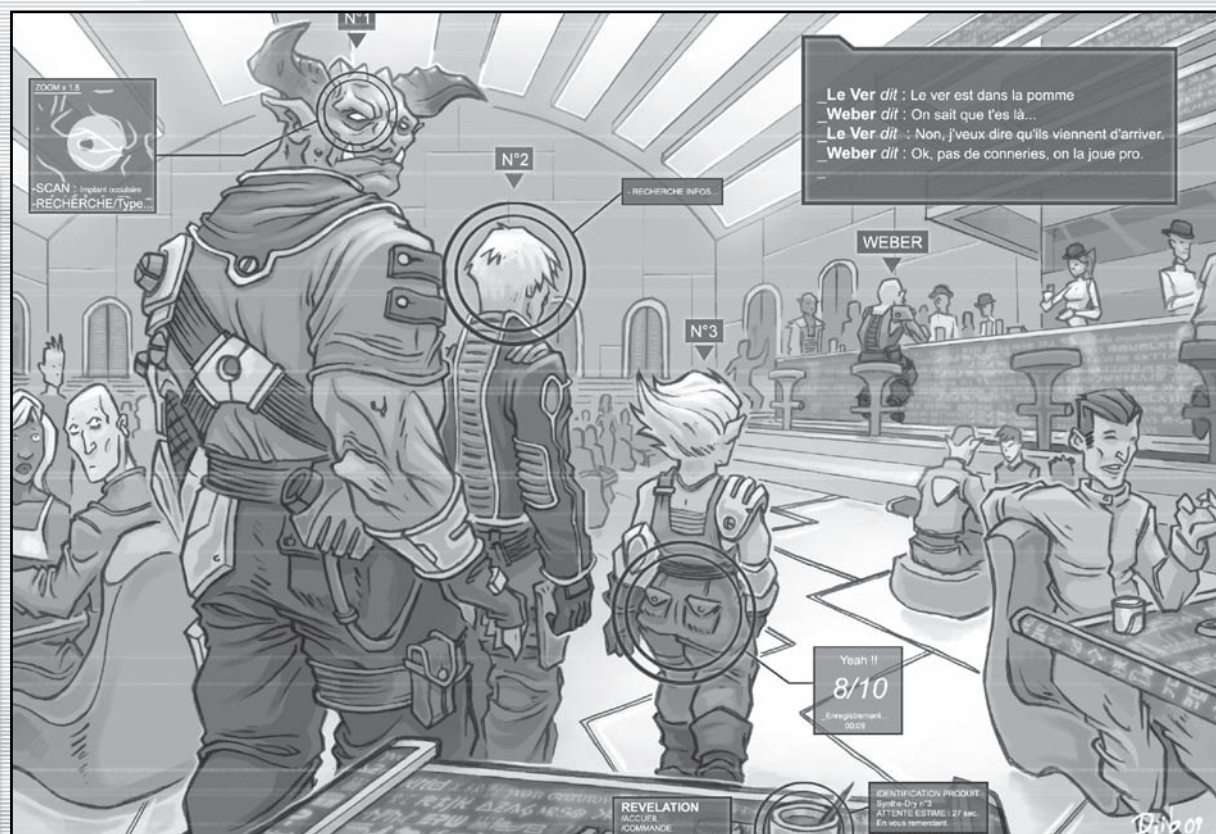
EN BREF

Les runners sont de nouveau contactés par Soprano et rencontrent Karine Hadida qui leur propose de poursuivre leurs investigations sur le cadavre de Léoni. Cette enquête les conduit à Nancy où ils doivent rencontrer une autre équipe de runners. Celle-ci s'est chargée de préparer le terrain pour la prochaine mission des PJ qui se déroule en SOX.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners entrent au Révélation, lisez ce qui suit :

« Pour tous ceux qui vivent, il y a de l'espérance ; et même un chien vivant vaut mieux qu'un lion mort ». Ce sont les mots qui dansent en RA devant vous lorsque vous pénétrez au Révélation. La lumière bleutée au néon vous force à ajuster vos implants oculaires. Partout des inscriptions, des hiéroglyphes, emplissent les murs et l'espace du pub. Vous scannez avec vos commlinks les différents profils des clients avant de vous arrêter sur celui de votre contact. « Au comptoir » s'inscrit en surimpression sur votre vision alors que vous levez les yeux dans sa direction. Le nain a un sourire légèrement suffisant et vous incite d'un signe de la main à le rejoindre.



ATMOSPHÈRE

La ville de Nancy est une conurbation bien moins importante que Marseille. La ville en elle-même dispose de tout le confort et des avancées technologiques d'une cité moderne, où le patrimoine est particulièrement mis en valeur. La périphérie, elle, est tout l'inverse. Composée de ghettos délabrés et insalubres, les populations pauvres s'y entassent dans des taudis qui se voulaient provisoires. En effet, la population est constituée de nombreux réfugiés de la SOX qui ont pendant des années espéré retrouver leur terre. Essayez de retranscrire cet espoir brisé alors que les PJ traversent la conurb pour rejoindre le lieu du rendez-vous.

La rencontre avec l'équipe de runners de Weber est l'occasion de jouer un peu sur les nerfs de vos PJ. Le nain et ses gars paraissent pros et compétents, pourtant lorsqu'ils évoquent la SOX, leurs voix sont prises d'un tremblement imperceptible et leurs visages se crispent légèrement. Ils ont beau rouler des mécaniques à Nancy, la SOX leur file la trouille, ce qui ne devrait pas rassurer les PJ.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une semaine environ après avoir terminé leur précédent run, les PJ sont de nouveau contactés par Soprano qui leur fixe un nouveau rendez-vous au Clapier, box 3. Cette fois-ci, Karine Hadida est présente, et bien qu'elle conserve l'anonymat sous le pseudonyme de « Mme Johnson », les runners n'auront aucune difficulté à identifier le préfet de région PACA à l'aide d'une recherche matricielle. Une fois les runners correctement installés, Hadida commence par féliciter une nouvelle fois Soprano et les runners pour la manière dont ils ont géré l'enquête sur le cadavre de l'ork, avant de leur proposer de poursuivre celle-ci. Hadida ne cache pas que la suite risque d'être plus complexe, mais leur fait miroiter un salaire bien plus important : 30 000€ par tête et probablement un salaire journalier par la suite.

CDD renouvelable

Hadida explique aux PJ que l'identité du cadavre de l'ork est celle d'Alexandre Léoni, un ancien de la Légion étrangère française. Pour le moment, le préfet n'en dit pas plus sur les intérêts qu'elle représente, ni pourquoi ils s'intéressent à cet ork. Toujours est-il que grâce aux différents indices relevés par les runners lors du run précédent, ils ont maintenant la certitude que le légionnaire se trouvait en SOX avant sa venue à Marseille. Hadida souhaite que Soprano et les PJ poursuivent leur enquête sur Léoni directement dans le territoire de la SOX, qu'ils retrouvent pourquoi il était là-bas et surtout avec qui. Le préfet leur remet alors la photo de Benrama issue du pendentif du premier scénario, et ajoute que l'enquête porte aussi sur cet homme.

Hadida n'est pas inconsciente, elle n'envoie pas les runners retourner chaque pierre irradiée de la SOX et a déjà demandé à Soprano de prendre les devants. Le fixer troll explique aux PJ qu'il est parvenu à contacter un marchand de Luxembourg nommé Jean-Claude Savenaer (voir *Jean-Claude Savenaer*, p. 99) qui est à l'origine du ticket de sortie de Léoni. Savenaer est prêt à leur livrer ce qu'il sait sur Léoni, à condition que les PJ lui remettent un cœur transplantable ainsi qu'un chirurgien cardiaque capable de mener une transplantation. Pour gagner du temps, Soprano a fait embaucher une équipe de runners de Nancy pour s'occuper de cette partie du deal. Ils ont déjà extrait un chirurgien du nom de Jean Lorza et volé un cœur répondant aux exigences de Savenaer. Ils se sont aussi occupés de trouver un moyen de faire pénétrer la SOX aux PJ et de leur rassembler du matériel de survie et de communication. « Le déroulement est le suivant, » déclare Soprano. « Vous partez pour Nancy dès demain, vous avez rendez-vous à 18 heures au Révélation, un pub du centre-ville de Nancy, avec Hugues Weber, le chef de l'équipe de runners qui vous donnera toutes les infos nécessaires pour récupérer « le colis » et pénétrer dans la SOX. Une fois à Luxembourg, vous devrez retrouver Savenaer, lui remettre le cœur et le chirurgien, en

MOTIVATION, MOTIVATIONS

Les runners risquent d'être réticents à pénétrer dans l'une des zones les plus dangereuses d'Europe. L'argent est une motivation, mais ce n'est pas toujours la meilleure. En tant que MJ vous devez trouver ce qui pourrait pousser vos joueurs à accepter ce run.

Soprano peut offrir quelque chose de plus adapté que de l'argent, par exemple une information vitale pour vos joueurs, une pièce d'équipement particulière, de fausses identités, le moyen de se débarrasser d'une situation gênante...

Vous pouvez aussi faire intervenir de vieux ennemis des runners. Soprano peut leur apprendre qu'ils sont recherchés et que passer quelque temps « au frais » dans la SOX leur permet de faire d'une pierre deux coups : se faire oublier et gagner un peu d'argent.

Enfin, vous pouvez aussi lancer les PJ sur une quête plus personnelle. Par exemple, sur la photo trouvée dans le médaillon représentant Benrama, au second plan peut apparaître le visage d'un proche des runners disparus depuis plusieurs années. Peut-être est-il mêlé de près ou de loin à toute l'histoire...

échange de quoi il vous livrera ce qu'il sait de Léoni. Ensuite, vous me contactez, et nous déciderons de la marche à suivre ensemble. »

Soprano fournit aux PJ un codecom où ils peuvent le joindre 24 heures sur 24, ainsi que celui de Weber à Nancy. Le troll peut les aider à organiser leur voyage jusque là-bas. Les runners disposent de moins de 24 heures pour se renseigner sur la SOX et pour s'équiper, bien que Weber leur ait déjà préparé tout le nécessaire pour survivre dans la Zone. Les runners vont devoir voyager léger : Soprano n'a ni le temps, ni les contacts, ni les ressources pour faire passer une grosse quantité d'équipement, et encore moins un véhicule (à moins que celui-ci ne tienne dans un container de taille moyenne, comme une moto ou des drones).

Révélation

Le trajet jusqu'à Nancy est laissé à la discrétion du meneur de jeu, les runners peuvent utiliser leurs propres véhicules ou prendre le train depuis Marseille. Une fois en ville, ils peuvent contacter Weber pour se faire expliquer comment rejoindre le lieu du rendez-vous, ou tout simplement consulter un plan RA.

Le Révélation est un pub du centre-ville de Nancy, situé non loin de la Place Stanislas. C'est un lieu apprécié des runners et des costards venus pour les embaucher. Les murs, sols et plafonds sont blancs et le tout est éclairé au néon fluo bleu, donnant une ambiance froide et laiteuse. Des holos en RA dansent sur les murs, faisant défiler des inscriptions en différents caractères : arabe, grec, latin, égyptien qui sont autant d'extraits de livre saints. Des alcôves en plexiglas forment de petits salons privés dont la surface se couvre de hiéroglyphes pour conserver l'intimité des occupants.

Hugues Weber attend les PJ au comptoir dans la pièce principale, il a laissé un profil dépouillé sur son PAN public de manière à ce que les runners puissent facilement le trouver. Il s'agit d'un nain, chauve aux yeux perçants, dont le bras droit chromé annonce la couleur : un samouraï. Le reste de son équipe – une chamane afro orke, surnommée « Georgie », et un hacker humain, Denis « le ver » Fallet – est présent dans la salle en couverture.

Lorsque les runners arrivent, Weber leur propose de s'installer dans l'un des salons pour plus de tranquillité. Il fait alors signe à ses deux camarades de le rejoindre. Une fois les banalités d'usage expédiées, le nain entre dans le vif du sujet. Il explique aux PJ que son équipe et lui ont extrait Jean Lorza et volé un cœur dans sa clinique, comme convenu. Ils ont drogué le chirurgien et l'ont placé avec le cœur dans un container. Ils ont

aussi préparé du matériel de survie et de communication. Le container a ensuite été chargé ce matin dans un train automatisé de France Énergie qui doit partir pour la SOX cette nuit à 22 heures. Il confie aux PJ le numéro du marqueur RFID du container afin qu'ils puissent le localiser facilement, car il ne sait pas précisément dans quel wagon il a été entreposé. Le nain fournit aussi des codes d'accès au système informatique du train à l'aide desquels les runners pourront forcer l'arrêt d'urgence du véhicule. Weber uploada alors une carte de la SOX sur le commlink des PJ et leur indique l'endroit le plus adapté pour descendre du train. Le nain invite les runners à ne se déplacer à l'intérieur du train qu'une fois que celui-ci aura franchi le mur de la SOX, de sorte qu'en cas de problème ils soient déjà du bon côté.

Weber se montre confiant et donne l'impression de bien maîtriser son affaire. Ce n'est pas la première fois qu'il monte un plan comme celui-là, d'ailleurs il dispose de contacts à France Énergie qui lui ont permis de charger le chirurgien sans problèmes. Mais cette confiance cache autre chose. Ces derniers mois, Weber a accumulé les impairs et sa situation financière est passée dans le rouge. Pour s'en sortir, il a contracté des dettes auprès d'Arnaud Del Toro, le patron du crime nancéen, et il doit maintenant rembourser. Weber a donc décidé de faire d'une pierre deux coups : il a accepté le run pour les PJ et dans un même temps a consenti à faire passer pour le compte de Del Toro une cargaison de BTL à destination d'un contact luxembourgeois. Weber a caché cette information à ses collègues et a dissimulé la came dans le double fond du caisson de transport d'organe. Il a ensuite transmis à Del Toro le lieu d'arrivée des PJ en SOX, qui l'a lui-même fait parvenir à son contact à Luxembourg, de manière à ce qu'il soit sur place pour récupérer la marchandise. Weber se méfie un peu des PJ. Pour plus de sécurité, il prend à l'aide de ses yeux cybernétiques quelques clichés des runners qu'il transmet à Del Toro une fois le rendez-vous terminé.

Weber accepte de conduire les PJ jusqu'au complexe ferroviaire de France Énergie. Il est même prêt à les aider à infiltrer le train, bien qu'il ne le propose pas de lui-même. Les runners n'ont pas beaucoup de temps et devraient se dépêcher.

DURCIR LE TON

Vous pouvez modifier le début du scénario de manière à charger les runners d'enquêter à Nancy pour découvrir l'organisateur du passage de Léoni. Ils doivent alors entrer en contact avec les Charognards et négocier l'info pour le compte de Soprano.

Au Révélation, lorsque les PJ rejoignent Weber, une troisième équipe de runners peut intervenir. Cette équipe a été écartée du run qu'a conduit Weber et vient lui reprocher de casser les prix du marché. Les PJ sont mis dans le même sac que le nain et subissent quelques injures. Même si le conflit reste verbal, la tension monte et l'un des PJ peut se retrouver convié à « régler ça comme un homme », c'est-à-dire dans la rue et aux poings. L'un de ces runners peut lâcher au passage quelques allusions au fait que Weber manque d'argent et est en contact avec Del Toro.

ANTIVIRUS

La SOX est un lieu dangereux et les PJ pourraient refuser de s'y rendre pour accomplir le run malgré les différentes motivations que vous pourriez trouver. Dans ce cas, Soprano peut sortir un squelette du passé des runners et les contraindre à accepter. Il ne le fait pas avec plaisir, mais les runners en savent déjà suffisamment aux yeux de ses employeurs et ceux-ci tiennent absolument à ce qu'ils poursuivent leur enquête.

Vous pouvez aussi faire intervenir les agents de la Cabale (voir *Les crocs de la Cabale*, p. 118). Ceux-ci ont remonté la piste de Basso, Soprano et des PJ, beaucoup plus rapidement et débarquent au Clavier alors que les runners et le troll se séparent. Cela vous permet de faire comprendre à vos PJ que

l'affaire dans laquelle on les a plongés est un gros coup, et que poursuivre l'enquête est peut-être pour eux le meilleur moyen de se débarrasser de ces nouveaux adversaires.

Durant la rencontre avec Weber, Georgie veille à ce que personne n'utilise de sort sur son équipe, et le nain n'a gardé aucune info compromettante sur son commlink. Mais des runners particulièrement paranoïaques et / ou perspicaces peuvent se rendre compte que Weber leur cache quelque chose. Si l'entourloupe du nain est découverte, celui-ci passe à table : il avoue ses dettes, la drogue, et l'embuscade. Il essaie de convaincre les PJ d'effectuer la livraison en échange d'une compensation. S'ils refusent, il leur explique que s'ils ne rentrent pas à Luxembourg par la porte sud, mais plutôt par le nord, ils peuvent éviter les hommes de Torem (voir *Comité d'accueil*, p. 95 et *Un colis à problèmes*, p. 97). Dans tous les cas, leur run n'est pas compromis.

TRAIN VERS L'ENFER

EN BREF

Les runners doivent infiltrer le petit complexe ferroviaire de France Énergie, et se glisser dans le train qui va les conduire jusqu'à Luxembourg. À l'intérieur de celui-ci, ils récupéreront Jean Lorza et un cœur : leur monnaie d'échange contre les informations que possède le marchand luxembourgeois Savenaer. Mais alors qu'ils vont pénétrer dans le Vieux Luxembourg, les hommes de Torem leur tendent une embuscade.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners arrivent au complexe ferroviaire de France Énergie, lisez ce qui suit :

Le petit complexe ferroviaire de France Énergie se trouve dans l'un des bidonvilles qui composent la banlieue de Nancy. Des populations de réfugiés, fuyant la catastrophe nucléaire, ont été parquées ici, dans l'attente d'être relogées. En vain. Les tentes et les bâtiments en préfabriqué ont peu à peu laissé la place à des bâtiments construits en dur, à la va-vite et sans aucune logique.

Devant l'enceinte grillagée de France Énergie, un groupe d'ados orks s'amuse à tabasser l'un des leurs. La couverture matricielle est tellement pourrie dans le coin que les gosses n'ont rien de mieux à faire.

Le train dans lequel vous devez vous introduire est à quai, une poignée d'employés s'affairent à charger les derniers containers sous l'œil blasé de quelques gardes. Le convoi est composé de quatre voitures, plus la locomotive de tête. Son blindage est impressionnant, de même que les armes automatiques qui équipent ses flancs. À l'avant, une sorte de bélier articulé doit servir à dégager la voie d'éventuels obstacles. Clairement pas un train touristique.

Alors que les runners traversent la SOX à bord du train, lisez ce qui suit :

Vous roulez depuis environ une heure et demie, bercés par le bourdonnement du train, qui a fortement ralenti depuis son entrée dans la SOX, et les jérémiades incessantes du médecin. Soudain, toutes les lumières s'éteignent. Noir. Lorza pousse un petit gémissement d'animal apeuré. Plusieurs secondes s'écoulent avant qu'une faible lumière rouge ne se mette à pulser des blocs d'urgence. Un, deux, trois... Un énorme bruit métallique déchire vos tympans, quelque chose vient de heurter les parois du wagon. Quatre, cinq, six... un grognement puissant et terrifiant couvre le bruit du convoi. Quelqu'un, quelque chose est là, tout près. Sept, huit, neuf... une odeur insoutenable de viande faisandée emplit l'air, pourtant filtré. Dix, onze... les armes automatiques du train se mettent en marche, délivrant un déluge de plomb sur une menace invisible à vos yeux.

Lorsque les runners arrêtent le train, lisez ce qui suit :

Vous rentrez les codes que vous a fournis Weber dans le système matriciel du train. Aussitôt, le convoi décélère avant de s'immobiliser totalement. En quelques coups d'épaule, vous forcez la porte latérale du wagon. Lorza, flottant dans sa combinaison antirads qui le fait ressembler à la mascotte des prochaines Rad Wars, se presse derrière vous, les yeux emplis de crainte et d'excitation à l'idée d'apercevoir enfin le territoire que les grands de ce monde ont décidé de cacher à la vue de l'humanité.

Le spectacle à la lumière de la lune est saisissant. Malgré la saison, un paradis de verdure s'étale sous vos yeux, un territoire vallonné, des arbres à perte de vue, une herbe haute et abondante, des fleurs multicolores. À première vue, il semblerait que l'homme n'a jamais foulé ce monde. À première vue, seulement. Tandis que vous vous habituez à la lumière, vous commencez à discerner les ruines de bâtiments enserrés par la végétation, et par endroits, l'herbe moins dense camoufle les restes d'une route goudronnée. Ce que vous aviez pris pour des collines sont en fait les décombres d'immeubles, effondrés sous le poids des ans et les assauts de la nature.

Une légère brise caresse vos visages. Le temps semble s'être arrêté. À quelques kilomètres au nord vous attend le Luxembourg. Vous rassemblez vos affaires et vous mettez en route.

ATMOSPHÈRE

Le gros morceau de la scène place les runners dans un train qui roule vers une destination où la mort et la désolation règnent en maître. Le fait que le wagon ne comporte pas de fenêtres doit rendre le voyage encore plus oppressant. Les runners sont en quelque sorte aveugles, et les sons qu'ils perçoivent de l'extérieur permettent de nourrir leur imagination. Lorza y contribue aussi en racontant des histoires plus effrayantes les unes que les autres. Essayez de faire monter la tension pendant le trajet, de manière à ce que les joueurs aient sans cesse l'impression qu'il va se passer quelque chose, même si dans les faits il ne se produit rien.

Lorsque les runners sortent du train, soignez la description de leur première vision de la SOX. Idéalement, ils devraient être surpris par le fait que ce qu'ils voient n'est pas du tout ce que leur a raconté Lorza.

DANS LES COULISSES

Le petit complexe ferroviaire de France Énergie est situé dans la banlieue nord de Nancy, à la limite d'un ghetto ork mal famé. Des immeubles délabrés jouxtent des abris de fortune. L'installation de France Énergie est composée de quelques hangars avoisinant deux quais de chargement et des voies ferrées. Le tout est entouré d'un grillage de 3 mètres de haut surmonté de fil barbelé.

La sécurité se concentre sur les hangars qui contiennent les biens de valeurs, le reste étant peu surveillé : quelques caméras de sécurité éparées, un ou deux drones en patrouille. Les gardes corpos ont l'habitude que de jeunes orks issus du ghetto viennent « s'amuser » à pénétrer dans l'enceinte et tant qu'ils ne s'approchent pas trop des hangars, ils se contentent de les intimider.

Le train en partance pour la SOX se trouve en gare au quai numéro 1. Le gros du chargement – y compris le caisson contenant le médecin – a déjà été effectué et il ne reste qu'une poignée de techniciens qui s'affairent autour de l'engin qui comporte six wagons en plus de la voiture de tête. Deux corpos montent une garde lâche en discutant près de celle-ci. Le train en lui-même est doté d'un système d'armement lourd : deux autocanons légers GE Vigilant (voir p. 128, *Arsenal*), et l'équivalent d'un ArmTech MGL-12 (p. 320, *SR4A*) équipé de grenades à gaz poivre (p. 255, *SR4A*), de chaque côté du

LA SÉCURITÉ DU COMPLEXE FERROVIAIRE DE FRANCE ÉNERGIE

Gardes de France Énergie

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	4	3	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	7	1	10

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Esquive 2, Perception 2, Pistolets 3.

Équipement : Gilet pare-balles(6/4), Fichetti Security 600 (munitions gel), HK 227X (munitions normales), Électro-matraque.

Drone de surveillance de France Énergie (MCT Fly-Spy)

Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote
+1	3/15	15	3
Structure	Blindage	Senseurs	
1	0	3	

Autosofts : Clearlight 1, Manœuvre 2.

Notes : Indice d'appareil 3, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 3 et Attaque 4.

Le réseau de France énergie

Système	Réponse	Firewall	Signal
2	3	3	3

Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 2) avec Analyse 2, Attaque 2, Armure 2.

véhicule. Ce système permet de repousser d'éventuels pillards, mais est actuellement désactivé tant que le train n'entre pas dans la SOX.

Infiltrer le train

Infiltrer le train de France Énergie ne devrait pas poser trop de problèmes. Une fois passé le grillage, évité ou hacké les quelques caméras et drones, et esquivé les techniciens, les runners peuvent se faufiler discrètement dans l'un des wagons et attendre le départ avant de se déplacer. L'équipe de Weber peut les aider si les runners en font la demande, mais ne proposent rien d'eux-mêmes.

Des runners astucieux peuvent aussi négocier avec un gang ork voisin une diversion. Moyennant quelques euros, les orks sont d'accord pour pénétrer dans le complexe et attirer l'attention de la sécurité. Ceci facilite la tâche des PJ à condition qu'ils ne traînent pas trop, sans quoi la sécurité risque d'être légèrement renforcée après l'apparition des orks.

L'assaut frontal est déconseillé, même si des runners peuvent facilement s'emparer du train. Il est certain que les autorités de France Énergie mettront alors tout en œuvre pour les arrêter, notamment aux différents points d'aiguillage et postes de contrôle.

Une fois à bord

À l'exception du wagon de tête qui contient le poste de pilotage et permet d'accueillir trois personnes, le reste des wagons n'est constitué que de grosses soutes remplies de matériel, principalement des pièces nécessaires à la construction d'une usine automatisée. En fouillant un peu, les runners peuvent y trouver quelques puces susceptibles d'intéresser un fixer sur le marché noir (entre 1 000 et 2 000 € à la discrétion du MJ).

Le personnel du train est réduit au strict minimum : deux techniciens de maintenance capables de piloter le train manuellement (même s'il fonctionne en pilotage automatique

sur l'essentiel du trajet), et de se servir du système d'armement. Toute la sécurité est d'ailleurs tournée vers des assaillants extérieurs : wagons blindés, caméras, autocanons, et lance-grenades à gaz. Les occupants ont la possibilité de verrouiller à distance les portes blindées entre les cabines (ce qui est toujours le cas à partir du moment où le train roule) et de détacher les wagons. Ils disposent également d'une liaison avec le MET2000 qui garde la zone de la SOX en cas de problème. L'intégralité du train jouit d'une protection contre les radiations faibles grâce à son système de survie de niveau 1 (voir *Arsenal*, p 138).

À 22:02, le train se met en route vers les terres désolées de la SOX. Au bout de 20 minutes de trajet à vive allure, il fait halte devant le grand portail du mur d'enceinte de la SOX. Un bataillon frontalier du MET2000 effectue un contrôle de routine. Les runners peuvent entendre les soldats beugler quelques ordres en français et en allemand, mais ils ne craignent pas grand-chose dans la mesure où le MET n'est pas autorisé à monter dans le train. Si les PJ ont déjà sorti Lorza de son container, celui-ci essaie de manifester sa présence aux gardes en criant et en tapant sur les parois du wagon. Les runners ont tout intérêt à le maîtriser s'ils ne veulent pas que le MET immobilise le train jusqu'à ce qu'ils obtiennent l'autorisation de fouiller le véhicule.

Une fois le contrôle passé, le train redémarre, plus lentement cette fois. Au son des roues sur les rails, et aux soubresauts, il est évident que la voie empruntée est en mauvais état. Le trajet jusqu'à Luxembourg, où les runners doivent abandonner le train, dure 2 heures 30. Pendant ce temps ils sont libres de leurs mouvements, tant qu'ils n'attirent pas l'attention du personnel. Ils devraient logiquement se mettre à la recherche du container qu'occupe le médecin. Suivant le wagon dans lequel ils sont montés ils ont peut-être à se déplacer. Les codes fournis par Weber ne permettent que d'activer l'arrêt d'urgence du train, et non de déverrouiller les portes. Les runners ont donc besoin de pirater le réseau du train ou de forcer les serrures (Maglocks Indice 3).

Une fois le container trouvé et ouvert, les PJ découvrent Jean Lorza, ligoté et bâillonné à côté du caisson d'organe et de l'équipement préparé par Weber : combinaisons antiradiations, tentes protectrices, badges dosimètres (p. 57, *Arsenal*), compteur Geiger, nourriture concentrée, médicaments antirads (voir *Les radiations*, p. 59) ; le tout en nombre suffisant pour le groupe. Par contre il n'y aucune trace du matériel de communication, et pour cause : Weber ne l'a jamais acheté. Le nain pense ainsi s'être assuré que les runners ne pourront jamais informer leur employeur qu'ils ont été doublés.

Lorza a été kidnappé alors qu'il sortait de la clinique où il travaille. Il n'a pas eu le temps de voir ses agresseurs et a rapidement été drogué. Le médecin ne sait absolument pas où il se trouve lorsque les runners le sortent du container

LE RÉSEAU DU TRAIN

Système	Réponse	Firewall	Signal
3	3	4	1

Programmes : Analyse 3, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 3, Attaque 3, Armure 3, Black Hammer 3.

TECHNICIENS DE FRANCE ÉNERGIE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	2	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
4	3	6	6	1	10

Compétences actives : Armes de véhicules 1, Hardware 2, Informatique 2, Mécanique automobile 2, Mécanique industrielle 2, Perception 3, Pistolets 1, Véhicule terrestre exotique (Trains) 3.

Équipement : Fichetti Security 600 (munitions normales).

et est persuadé que ce sont eux qui sont à l'origine de son enlèvement. Lorsque Weber et son équipe l'ont chargé dans leur véhicule, ils ont malencontreusement refermé la portière sur la main gauche du médecin, lui sectionnant trois doigts. Les jours de Lorza ne sont pas en danger, il a déjà été soigné par soins magiques (aucune case de dommages), mais la blessure le fait encore un peu souffrir et il n'est plus du tout en mesure de se servir correctement de sa main. Les médikits fournis par Weber contiennent des tranquillisants qui peuvent soulager la douleur du médecin, qui est plus mentale que physique.

Le caisson d'organe, relativement volumineux, est blindé et possède une fermeture totalement hermétique qui le protège des radiations et des chocs. Un affichage numérique indique l'état de l'organe transporté et sa température. Il est très difficile de remarquer la présence du double fond sans vider le caisson. Le cœur est relié à un système de tubes qui le maintient dans les mêmes conditions que le corps humain, de manière à le préserver le plus longtemps possible. Débrancher l'organe sans l'abîmer nécessite un Test de Médecine (4). Bien entendu, Lorza peut le faire sans problème mais il explique qu'il faut le replacer rapidement sous peine de l'endommager. Si un PJ veut prendre le risque de sortir le cœur et de fouiller le caisson, faites un Test de Perception (3) pour remarquer que les vis du compartiment d'isolation ont été dévissées récemment. Si un runner démonte le caisson, il découvre une trentaine de puces

Message Urgent...

JEAN LORZA

37 ans, un physique ingrat, les yeux et les cheveux marron, Lorza est un chirurgien de talent dont la vie peut se résumer à son travail. En dehors de son métier, Lorza n'existe pas : il est peureux et maladroit et sa vie sociale est proche du néant. En dehors de ses collègues de travail, sa seule relation est sa mère, chez qui il se rend tous les jeudis soir pour regarder avec elle « *L'amour à tout prix* » sur la tridéo. Il est d'ailleurs particulièrement friand de toutes les émissions et séries tridéos qui charrient la propagande corporatiste abrutissante.

Lorsqu'il était enfant, sa mère le menaçait souvent de l'envoyer dans la SOX s'il n'obéissait pas. Lorza en a gardé un vif souvenir, et se révèle une source intarissable de légendes plus ou moins authentiques sur la zone. Il est par exemple persuadé que la SOX est un vaste désert rouge et que le mur d'enceinte a été construit pour empêcher les dunes d'avancer, et que certains habitants ont muté sous l'effet des radiations et se nourrissent de chair humaine (ce qui n'est pas totalement faux).

Le personnage de Lorza peut-être utilisé comme ressort à la fois dramatique et comique durant le scénario. C'est un homme de la ville, un pur produit de la société corporatiste, qui se retrouve plongé dans l'une des zones les plus dangereuses du monde. S'il tente au départ de fausser compagnie aux runners, une fois en SOX, il se raccroche à eux comme à une bouée de sauvetage. Sa maladresse le pousse souvent à faire le mauvais choix (fuir dans la mauvaise direction, sourire à la personne qu'il faut absolument éviter...) et le maintenir en vie doit être un véritable challenge pour les PJ.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	4	3	2	2	5
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	3	6	5	1	9

Compétences actives : Cybertechnologie 4, Médecine 4 (Chirurgie cardiaque +2), Négociation 2, Perception 2, Premiers soins 4, Véhicules terrestres 1.

Compétences de connaissances : Appareils cardiaques 4, Biologie 4, Anglais 2, Français M, Légendes urbaines sur la SOX 4, Médicaments 3, Recherches médicales 3, Séries tridéos hospitalo-sentimentales 3

BTL, d'une valeur de 80 € chacune sur le marché, et environ trois fois plus dans l'enceinte de la SOX (soit une valeur totale de 2400 € / 7200 €, bien que les runners seront bien en peine pour trouver de l'argent liquide ou électronique dans la Zone).

Si les runners découvrent la drogue alors qu'ils n'ont pas encore franchi la limite de la SOX, ils peuvent contacter Soprano pour lui faire part du problème – Weber est quant à lui curieusement injoignable. Après avoir pesté, le troll demande aux PJ de poursuivre la mission et de se montrer encore plus vigilants. Si les runners ont déjà pénétré dans la SOX lorsqu'ils découvrent la supercherie, ils sont dans l'incapacité de contacter qui que ce soit à l'extérieur, les radiations brouillant tout.

Premier contact

Tandis que le train ralentit pour négocier un passage délicat, le wagon tange de droite à gauche alors que quelqu'un ou quelque chose se jette sur les parois. Des cris inhumains proviennent de l'extérieur et les lumières se mettent à clignoter. Les armes automatiques embarquées se mettent à cracher un déluge de plomb.

La nature des assaillants est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Il peut s'agir d'un groupe d'écorchés dégénérés qui tentent de prendre d'assaut le train pour le piller, ou d'un troupeau de perce-roches qui charge (voir p. 64), voire d'un esprit toxique déchaîné par le fait qu'on traverse son domaine. Pour Lorza, c'est certain, il s'agit de la Chimère des bassins de Vitonville, une créature horrible, croisement d'un sanglier et d'un lézard, dotée d'innombrables tentacules, qui va « déchirer ce foutu train comme une boîte de conserve pour nous dévorer ».

Les wagons ne disposent pas de vitres, et à moins que les PJ ne piratent le système de caméras externes du train, ils ne peuvent rien voir de ce qui se déroule à l'extérieur. Quelle que soit l'origine de cette attaque, les runners ne risquent pas grand-chose, mais vous pouvez utiliser cet épisode pour leur flanquer la trouille et leur rappeler qu'ils sont en train de traverser une zone particulièrement dangereuse. Lorza, lui, est mort de peur et gémit, agrippé au bras de l'un des PJ. Il se flaque systématiquement dans les pattes de quiconque tente quelque chose de constructif.

Sortir

Les runners peuvent suivre la progression du convoi grâce aux services du SOX-Net qui permet de repérer sa position sur une carte virtuelle. 2 heures 45 après avoir quitté Nancy, le train parvient au niveau de la zone où Weber leur a conseillé de descendre. Ils doivent donc accéder au réseau du véhicule et y entrer le code de sécurité fourni par le nain. Aussitôt, les éclairages se mettent à clignoter et une voix enregistrée grésille dans les haut-parleurs : « procédure d'urgence enclenchée ». Le train perd rapidement de la vitesse avant de s'immobiliser dans un crissement.

Les runners disposent d'environ 5 minutes pour quitter le convoi avant que le réseau ne reboote et que les techniciens ne redémarrent la machine. Ils contactent par ailleurs le MET2000 pour leur signaler leur problème, et un hélico de la Garde de la zone actuellement en patrouille est redirigé vers le train. Le temps qu'il met à le rejoindre est laissé à l'appréciation du meneur de jeu : si les personnages traînent trop, ils risquent d'avoir des problèmes avec les soldats, mais s'ils se mettent assez vite en route, ils ne devraient pas être inquiétés.

Le train s'est arrêté dans ce qu'il reste de la banlieue sud de Luxembourg. Il fait nuit et plus au nord, les runners peuvent apercevoir les quelques lueurs de la ville encore habitée. Leur première vision de la SOX ne ressemble pas du tout à ce que Lorza imaginait, et il ne se fait pas prier pour le dire. La flore est ici très dense, l'herbe mesure près d'un mètre et recouvre tout, transformant les routes goudronnées en simple

LES COTEICH

Les Coteich doivent leur nom à la rue appelée Côte Eich, qui est l'un des principaux accès au nord de la vieille ville de Luxembourg. Ces radeux ont pris la vilaine habitude de privilégier le pillage et le vol pour survivre. La plupart sont atteints de nombreuses malformations dues aux radiations, et l'un de leurs rituels exige qu'ils s'implantent sous les avants bras des tiges de métal.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	3	3	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	6	1	10

Compétences actives : Armes à feu (GC) 2, Combat rapproché (GC) 2, Armes de jet 2, Perception 3.

Équipement : Hache de fortune ((FOR / 2 + 2)P) ou Massue, Javelot de fortune ((FOR / 2 + 1)P) ou Colt America L36 (munitions normales), Couches de vêtements superposées (1/2).

ILIAN GUERST

Guerst est né dans les décombres de Luxembourg, mais n'a jamais accepté sa condition. Son association avec Torem est pour lui le meilleur moyen d'avoir un jour la possibilité de quitter la SOX dans de bonnes conditions. Mais l'environnement et les radiations ont déjà prélevé leur dû et laissé des traces : de nombreux ulcères couvrent sa peau brunie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3	3	4	3	4
Vol	Chance	Ess	INIT	PI	MC	
4	4	6	7	1	10	

Compétences actives : Armes à feu (GC) 3, Armes de jet 2, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 2, Intimidation 2, Négociation 3, Perception 3.

Équipement : Ares Predator IV (munitions normales), Ceska Black Scorpion (munitions normales), Hache de fortune ((FOR / 2 + 2)P), Manteau renforcé (6/4).

sentier. Des arbres nourris dans la terre radioactive se dressent, sombres et tortueux, enserrant dans leurs branches les restes de maisons abandonnées et délabrées.

La zone de Luxembourg est légèrement irradiée, son indice varie entre 1 et 2 (voir *Zones et doses de radiations dans la SOX*, p. 60), et s'y déplacer sans protection est risqué. Si les runners prennent le temps de forcer le wagon de tête et de se débarrasser des deux techniciens, ils peuvent y récupérer 3 combinaisons antirads supplémentaires, une tente protectrice pour trois personnes (p. 57, *Arsenal*) ; des badges dosimètres (p. 57, *Arsenal*) et 3 médikits Indice 3 (p. 337, *SR4A*).

Pour chaque scène de chaque scénario se déroulant dans la SOX, un indicateur vous rappellera les niveaux de radiations indicatifs auxquels les personnages peuvent s'attendre.

Comité d'accueil



Les puces BTL que transportent sans le savoir les runners sont destinées à Randolf Torem, un truand au service de Del Toro. Torem a envoyé son bras droit, Ilian Guerst, et quelques radeux du clan des Coteich récupérer le colis. Ne sachant pas précisément où les runners allaient débarquer, Guerst s'est positionné près de la porte Sud du Vieux Luxembourg, au bout du pont Adolphe. C'est le seul pont encore en état au sud de la vieille ville. L'autre, la Passerelle, s'est effondré il y a déjà plusieurs années. À moins que les runners ne décident de descendre au fond de la vallée de La Pétrusse puis de remonter via des chemins tortueux, ils ont toutes les chances d'emprunter le pont.

Guerst a dispersé les radeux dans les ruines des remparts, au bord de la route. En fonction de la puissance de feu des runners, entre 6 et 10 radeux se jettent sur eux à leur arrivée. Ils sont totalement désorganisés et ne tirent pas vraiment avantage de leur embuscade. Guerst ne participe pas directement au combat, et tente en vain d'organiser ses forces. Torem leur a demandé de liquider les runners, mais leur priorité est de mettre la main sur le caisson d'organe et la drogue avant tout. Aussi, si le porteur du caisson vient à se séparer du groupe, c'est sur lui que se concentrent les radeux. Les assaillants tiennent à leur vie, si la moitié d'entre eux sont mis hors d'état, le reste du groupe se retire.

Lorza est complètement paniqué par le combat, et si les runners ne le surveillent pas de près, il s'enfuit dans les ruines de la ville et est rapidement poursuivi par l'un des radeux. S'ils mettent la main sur lui, ils peuvent l'utiliser pour forcer les runners à se rendre, voire le kidnapper.

Les PJ peuvent éventuellement négocier avec les radeux pour savoir ce qu'ils veulent : ils apprennent alors, s'ils l'ignoraient, l'existence de la drogue. Suivant qu'ils sont en position de force ou non, Guerst et les radeux sont prêts à s'enfuir avec les BTL ou attaquer les runners sitôt la transaction accomplie.

DURCIR LE TON

Vous pouvez bien sûr augmenter le nombre ou le niveau de l'opposition présente au complexe de France Énergie pour rendre l'infiltration du train plus difficile, mais cette partie devrait rester relativement simple. C'est en effet un petit complexe, et la cargaison du train n'est pas des plus importantes.

Lors de l'arrêt du convoi et du contrôle du MET, des soldats peuvent monter à bord des wagons, forçant les runners à se planquer dans le container qui abritait Lorza. Celui-ci tente par tous les moyens de se faire remarquer, mettant en péril les PJ.

Le « premier contact » peut être l'occasion d'engager un vrai combat. Par exemple, quelques écorchés peuvent arriver à monter à bord en faisant sauter le toit d'un des wagons à l'aide de vieilles grenades. Ou encore, un esprit toxique peut se matérialiser directement dans le train et attaquer les runners ou, pire encore, les techniciens chargés d'assister la conduite du véhicule. Le train, bien que piloté de manière automatique, demande des vérifications manuelles permanentes du fait de la nature changeante du trajet : la voie est souvent détériorée d'un passage à l'autre et nécessite d'ajuster la vitesse.

Le combat avec les écorchés peut facilement être rendu plus dangereux suivant leur préparation. Ils peuvent tendre une véritable embuscade aux runners, cachés dans des ruines et utiliser à fond l'effet de surprise.

Enfin, Weber peut avoir saboté les combinaisons antirads qu'il a fournies aux PJ, pour s'assurer un peu plus qu'ils ne reviendront pas de l'enfer irradié.

ANTIVIRUS

Le plus gros problème de cette scène survient si les runners ratent leur infiltration du train. Le chapitre *Arrête, c'est ici l'empire de la mort* de la partie Background regorge d'idée pour faire rentrer les runners dans la SOX, mais ils perdent alors Lorza et le cœur. S'ils sont rapides, les PJ peuvent avec l'aide de Weber (qui a tout intérêt à ce que les runners soient dans ce train) se rendre au point de contrôle du MET et soudoyer quelques militaires qui les font monter dans un wagon lors de l'arrêt. Mais cela doit leur coûter très cher et Weber est fauché.

De la même manière, si les PJ sont prompts à trouver un moyen de pénétrer dans la SOX, ils peuvent tenter de récupérer Lorza et le cœur directement dans l'arcologie de France Énergie. Le médecin est découvert lors du déchargement du train, mais son rapatriement sur Nancy nécessite quelques

jours de préparation. Les PJ peuvent exploiter ce temps pour infiltrer l'installation de la corpo et exfiltrer Lorza. Weber de son côté parvient à connaître le nom de Savenaer et le communique à Del Toro qui fait passer le mot à Torem. Celui-ci met alors en place une surveillance sur le marchand pour guetter l'arrivée des runners.

Si les PJ ont du mal dans leur affrontement contre les Coteich, vous pouvez faire intervenir les Enfants de l'esprit (voir p. 98). Les gamins lancent des cailloux sur les radeux, provoquant une diversion, ou entraînent les PJ à les suivre à travers un dédale de rues et de souterrains, leur permettant d'échapper à leurs agresseurs. Ou encore, les Coteich peuvent négocier avec Guerst la survie des PJ qui deviennent alors leurs esclaves. Ils sont conduits dans leur repaire où ils subissent les pires atrocités et doivent trouver un moyen de s'échapper, privés de tout leur matériel.

Des PJ prudents peuvent éviter l'embuscade tendue par les hommes de Torem. Dans ce cas, Guerst les retrouve plus tard, comme décrit dans *Un colis à problèmes*.

LE CŒUR VERT IRRADIÉ DE L'EUROPE



EN BREF

Les runners, parvenus à Luxembourg, doivent retrouver Savenaer, le marchand avec lequel ils doivent procéder à l'échange. Dans le même temps, ils ont à gérer la cargaison de puces BTL dont ils sont en possession, et surtout le fait que leur propriétaire souhaite la récupérer.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners parviennent à l'église Saint Michel, lisez ce qui suit :

L'ambiance autour du marché couvert et de l'église Saint Michel est plus vivante que tout ce que vous avez vu depuis que vous êtes arrivés à Luxembourg. De nombreuses personnes déambulent d'un bâtiment à l'autre, certains vêtus de combinaison antirads, la plupart d'un simple masque à gaz et de couches de vêtements dépareillés. D'autres ne se soucient même plus des radiations, et vaquent à leur occupation sans protection, comme ces trois silhouettes habillées de toges noires que tout le monde semble vouloir éviter.

Sur la place, une bonne femme à la corpulence impressionnante hurle des ordres à son fils, perché dans une grue de chantier. Installé dans une nacelle, le garçon aux jambes atrophiées se déplace à la force des bras d'une corde à l'autre et, par un astucieux système de cordages et de contrepoids, participe au déchargement d'un convoi de caravanes tirées par des bœufs aussi maigres que malades.

L'église Saint Michel semble être l'un des poumons économiques du « cœur vert de l'Europe », comme on appelait Luxembourg dans le temps. Chacun vient y faire ses affaires, échanger une vieille pièce de machine contre une autre, un sac de patates mutantes contre un bidon d'eau. Et vous, vous venez lui offrir un nouveau cœur pour ressusciter le passé d'un ork.

ATMOSPHÈRE

La cité de Luxembourg est le lieu le plus vivant de la SOX, où l'on croise le plus de monde. C'est aussi l'endroit où ruines médiévales côtoient décombres post-apocalyptiques : la statue équestre de Guillaume II, sur la place du même nom, ne contemple plus qu'un amas de véhicules désossés par le temps et les pillards. Les runners vont probablement y passer une bonne semaine et c'est l'occasion pour eux d'en apprendre plus sur la Zone et ses habitants.

QUELQUES LIEUX DE LUXEMBOURG

Pour plus de détails sur la ville de Luxembourg, voir *Les coins chauds*, p. 52.

Le Château d'Eau

En haut de l'avenue du Bois, dans le Vieux Luxembourg, se dresse le Château d'Eau. Ce bâtiment de pierre construit au début du XX^e siècle s'élève aussi haut que la flèche de la cathédrale Notre-Dame. Un groupe de radeux a pris possession des lieux et installé un système de filtration pour purifier tant bien que mal l'eau du réservoir. Retranchés dans leur tour de pierre fortifiée, ils veillent précieusement sur leur manne : le Château d'Eau est en effet la source d'eau potable faiblement irradiée la plus importante de la ville.

Les carnis du plateau de Kirchberg

Les bâtiments de l'ancien quartier des affaires où siégeaient de nombreux organismes européens, au nord du Vieux Luxembourg, ont été relativement épargnés lors de l'Incident. De nombreux survivants avaient trouvé refuge dans les tours de verres, mais l'explosion de la charge IEM de Winternight (voir *Sous la lumière d'un millier de soleils...*, p. 9) a définitivement mis hors d'état tous les systèmes automatisés, piégeant les occupants. Des carnis en ont fait leur repas, et considèrent désormais le quartier comme leur territoire.

La Banque de Viande

C'est dans les locaux d'une ancienne banque que se sont installés les frères siamois Thungen. Ils sont le fruit improbable des radiations, car ces trois hommes partagent le même tronc. Ils ont monté un commerce de viande et sont parmi les seuls à en proposer en ville. L'origine de la marchandise est plus que douteuse, mais les frères assurent qu'elle provient de troupeaux élevés par des communautés radeuses. Certains affirment pourtant que les Thungen disputent leurs produits aux carnis du plateau de Kirchberg.

Les putes de la place d'Armes

L'ancienne place d'Armes, considérée comme le véritable foyer de rencontres de la ville avant l'Incident, est devenue le lieu où homme et femmes sans ressources viennent échanger leur corps contre de quoi survivre. L'ancien Cercle municipal résonne maintenant des cris de plaisir ou de souffrance de ceux qui ont tout perdu.

Le maître mot est « survie ». Tout est fait de bricolage, de récupération et de débrouille dans un décor figé dans le temps. Suivant les quartiers, on trouve plus ou moins de personnes dans les rues. Certains se protègent des radiations, d'autres n'en ont cure. La plupart portent les stigmates de maladies, de malformations et de cancers.

Il n'y a pas d'autorité à Luxembourg. Quelques clans d'écorchés ou de radeux font régner leur loi dans certaines zones, mais la plupart du temps les gens sont livrés à eux-mêmes. Pour autant, des lieux plus sociaux, comme le marché couvert, existent.

Cette partie de la campagne est relativement libre, et doit permettre aux joueurs d'explorer, de nouer des contacts, voire de faire quelques jobs qui ne sont pas liés directement à la trame principale.

DANS LES COULISSES

Avant l'Incident de Cattenom, Luxembourg était surnommée « le cœur vert de l'Europe » en raison de la forte densité de sa végétation. Aujourd'hui cette appellation est plus que valable, sauf que le cœur est malade. Une flore envahissante, bien que de nombreux arbres aient perdu



leurs feuilles en cette période de l'année, enserre la cité où, ça et là, ruines médiévales côtoient les restes de buildings effondrés. Partout le compteur Geiger crépète de manière inquiétante.

La ville de Luxembourg occupe le sommet d'un rocher aux bords escarpé, que contournent deux rivières, l'Alzette et la Pétrusse, aussi polluées l'une que l'autre. La vieille ville est séparée de la « nouvelle » au sud par le ravin de la Pétrusse que franchissent des ponts.

La majeure partie de la population s'est rassemblée dans le centre de l'ancienne cité, dans le vieux quartier à l'abri des remparts. Les métahumains ont su faire preuve d'ingéniosité pour survivre ici, la communauté s'est organisée pour mettre en place des moyens de produire de l'énergie : éoliennes, vieux générateurs de courant, panneaux solaires rafistolés, et autres systèmes de fortune. À Luxembourg plus que partout dans la SOX, tout s'échange, se troque, se marchande.

Un colis à problèmes

Sans le vouloir, les runners se retrouvent avec une quantité de puces BTL relativement importante, et surtout qui ne leur est pas destinée. Ils sont libres de décider de ce qu'ils vont en faire, mais les écouler est difficile : très peu de gens à Luxembourg disposent des moyens techniques pour les utiliser. Dans tous les cas, leur propriétaire, Randalf Torem (voir encadré ci-contre), est bien décidé à les récupérer.

Del Toro, en homme prudent, a fait parvenir à Torem une holophoto de Lorza, de manière à pouvoir retrouver le médecin, et donc la drogue en cas de problème. Lorsque Torem apprend que les radeux ont échoué et que les runners sont toujours en possession de son bien, il met en branle tout son réseau de contacts pour les retrouver. Et à moins que les runners ne déguisent Lorza, il y parvient rapidement.

Alors que les PJ sont en train de mener une quelconque activité en ville, ou au moment où ils s'apprêtent à pénétrer dans l'église Saint Michel, Ilian Guerst, le bras droit de Torem, accompagné de deux hommes et de deux radeux, accoste les runners. Il leur fait comprendre fermement qu'il souhaite s'entretenir avec eux au sujet du « bien » de son patron, et leur propose de les conduire dans un bouge mal famé où l'on sert un mauvais alcool de patate irradiée, pour discuter plus tranquillement. Bien évidemment, Guerst a pris ses dispositions avec le patron et trois de ses hommes attendent déjà là-bas.

Que les runners accompagnent ou non Guerst, celui-ci souhaite d'abord négocier avec eux. Sa priorité est de retrouver la drogue, se débarrasser d'eux est secondaire. Il rappelle aux PJ que la drogue appartient à son patron et, bien qu'il comprenne que les runners soient fâchés d'avoir été utilisés comme contrebandiers, il est toujours temps pour eux de faire une trêve. Si les runners acceptent de rendre la drogue, la réaction de Guerst dépend de l'impression que lui font les PJ. S'ils sont prompts à consentir, le truand considère que les runners ont peur de lui et décide de les éliminer, comme Torem lui a demandé, sur-le-champ ou plus tard en fonction de la situation. Si, au contraire, la négociation est un véritable bras de fer, il disparaît avec la drogue et les runners n'entendront plus parler de Torem. À partir du moment où les PJ acceptent de remettre la drogue à Guerst, Lorza n'a de cesse de leur faire la morale : « Vous vous rendez compte que des vies vont être brisées à cause de vos actes, j'ai vu à la tridéo une émission sur les méfaits des BTL et j'ai moi-même soigné des patients qui... ».

Dans le cas où les runners refusent de négocier ou de lui remettre la drogue, Guerst les met très clairement en garde : il n'en restera pas là. S'il a réussi à les conduire dans un lieu où il dispose d'un avantage, Guerst donne l'ordre à ses hommes de les abattre sinon, il fait filer les PJ par l'un de ses sbires et monte une embuscade au moment propice, voire tente d'enlever Lorza, ou l'un des runners, pour leur forcer la main.

ENQUÊTER SUR LES DISPARUS

Les runners peuvent vouloir chercher la trace de Léoni et Benrama à Luxembourg. Léoni n'a fait qu'un très court passage dans la ville, et si certains ont pu l'avoir croisé, notamment les hommes de Savenaer, personne n'a échangé suffisamment avec lui pour avoir une quelconque information de valeur.

La piste de Benrama est volontairement laissée floue, et jouera un rôle dans de futurs produits *Shadowrun*.

Les runners peuvent déjà s'être débarrassés de la drogue avant que les hommes de Torem ne les retrouvent. Dans ce cas, Guerst essaie d'abord de savoir ce que les runners en ont fait et s'il est possible de la récupérer. Il menace alors les PJ pour qu'ils la retrouvent eux-mêmes et la lui rendent. Si c'est impossible, il décide de les supprimer en représailles.

Tant que Torem n'a pas récupéré sa drogue, il n'a de cesse de harceler les runners qui vont bien devoir trouver un moyen de se débarrasser de lui. Ses ressources en hommes ne sont pas inépuisables et si les runners mettent hors d'état plus d'une demi-douzaine de ses sbires, il lâche l'affaire. Il ne va pas risquer tout son business pour un chargement perdu. Mais les runners peuvent souhaiter prendre les devants. Le moyen le plus direct est bien sûr de trouver la planque de Torem et de le supprimer.

En se renseignant sur Torem, les runners peuvent apprendre que son bras droit, Guerst, a les dents de plus en plus longues. Ils peuvent le convaincre de trahir son chef et de l'aider à s'en débarrasser de manière à ce qu'il récupère le business à son compte. Dans ce cas, Guerst peut se débrouiller pour éloigner les Coteich du repaire de Torem tandis que les runners y font une descente. Les PJ peuvent aussi lui faire miroiter la possibilité de le faire sortir de la SOX et de lui assurer un avenir, mais pour cela ils devront lui présenter des garanties solides.

Les Coteich ont aussi des ennemis : un groupe de radeux qui squatte l'ancien lycée technique des Arts et Métiers a souvent été en conflit avec eux. Les runners peuvent les rencontrer et les convaincre de se débarrasser une fois pour toutes des Coteich. Avec leur aide, investir la planque de Torem ou éliminer suffisamment de membres de sa clique pour le faire abandonner devient plus facile.

TOREM

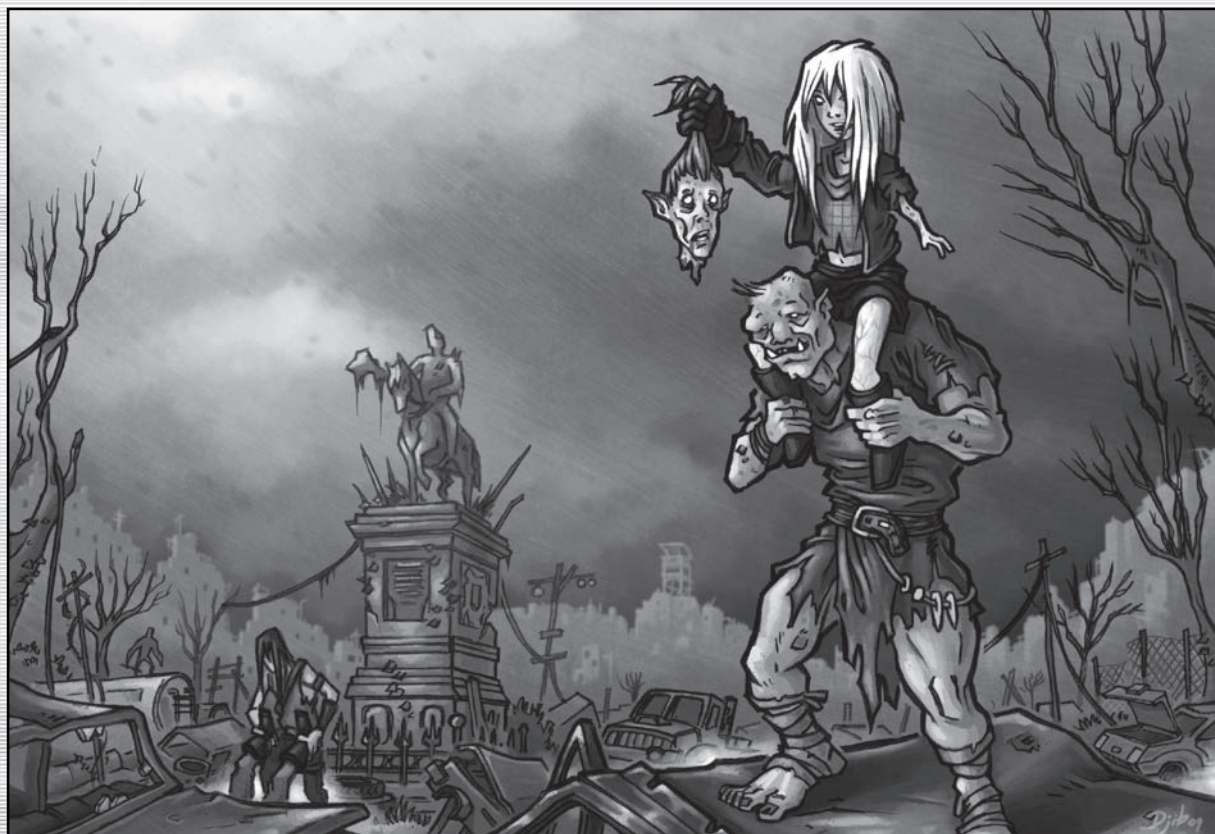
Randalf Torem est un truand qui travaille avec Del Toro depuis quelques années. Son business est tout simple : Del Toro lui fournit de la drogue, principalement sous forme de BTL, que Torem reforge ensuite dans deux ou trois arcolgies proches de la cité de Luxembourg. Les costards, enfermés dans leur boîte anti-radiations, sont prêts à payer le prix fort pour s'envoyer en l'air, et le commerce est plutôt juteux. Torem fait ensuite remonter l'argent sur Nancy, en prenant sa part au passage pour sa future retraite au soleil.

Les tarifs des contrebandiers ne cessent d'augmenter, et Del Toro et Torem sont toujours à la recherche de solutions pour limiter les coûts des intermédiaires. Les runners sont tout simplement un bon moyen pour eux de faire des économies... à condition qu'ils ne disparaissent pas avec la came.

Torem est à la tête d'un petit groupe de truands qui squattent un ancien salon de massage du vieux Luxembourg. Ses contacts réguliers avec l'extérieur lui permettent de ne manquer de rien et d'avoir suffisamment à offrir pour se payer les services d'un groupe de radeux, les Coteich, comme hommes de main lorsqu'il en a besoin.

Message Urgent...

LE CŒUR DE LUXEMBOURG.....



TRANSMISSION.....

Des tox qui vous veulent du bien

Les Frères et Sœurs de l'esprit occupent la vieille chapelle Saint Quirin, située dans la vallée de la Pétrusse contre la paroi rocheuse, au pied du Vieux Luxembourg et du pont effondré appelé La Passerelle.

Ce groupe toxique est dirigé par Laura Dubenstross, une ancienne Wicca (voir p. 40, *La magie des Ombres*) pervertie aux voies toxiques et venue en SOX par le biais de Disciples du Feu Purificateur. Elle s'est vue chargée de fonder une branche autonome de l'organisation dont le but est de prêcher, auprès des populations irradiées, l'acceptation des radiations comme une bénédiction.

Les Frères de l'Esprit rassemblent une petite dizaine de personnes que le désespoir et la SOX elle-même ont corrompus. À l'exception de Dubenstross, tous ignorent leur lien avec les Disciples. Parmi eux se trouve Lans Hildeberg, un ancien médecin membre d'une organisation bénévole venue

dans la SOX pour y porter des soins et qui connut l'échec. Devant tant d'impuissance, l'esprit d'Hildeberg a basculé dans l'obscurité et la folie toxique.

Les Frères de l'Esprit sont persuadés que le salut des habitants de Luxembourg ne pourra avoir lieu que s'ils acceptent les dons offerts par les radiations. Il ont donc transformé la chapelle en orphelinat, et recueillent et s'occupent des enfants de radeux et d'écorchés abandonnés à Luxembourg ou dans les environs. Sous des dehors charitables, ils leur inculquent leurs valeurs perverses : la destruction de la terre, la beauté et la toute puissance des radiations. Actuellement une douzaine d'enfants, de 5 à 14 ans, vivent ici. La plupart souffrent de malformations ou de mutations particulièrement affreuses, que les Frères leur apprennent à chérir et aimer.

À Luxembourg, les avis diffèrent sur la nature des Frères de l'esprit. Certains les considèrent comme des bienfaiteurs qui rendent un grand service à la communauté en s'occupant des enfants. D'autres les trouvent un peu trop reclus pour être honnêtes et affirment les avoir vu tracter avec les toxiques de la cathédrale Notre-Dame.

Outre leur mission avec les enfants, le groupe travaille actuellement à souiller le champ magique d'une source, à laquelle on attribuait des vertus miraculeuses, qui jaillit non loin. Cette eau est ensuite consommée par les enfants, afin qu'ils obtiennent de nouveaux « dons ».

Il y a plusieurs manières d'utiliser ce groupe dans le scénario. La première part du principe que les Frères ignorent les problèmes de Savenaer. Ce sont les runners qui les en informent d'une manière ou d'une autre. À partir de là, les Frères saisissent l'opportunité d'approcher le marchand par le biais des PJ afin d'utiliser la Corruption organique de l'esprit. Les runners font en quelque sorte entrer le loup dans la bergerie.

Dans la deuxième possibilité, les Frères sont plus actifs. Ils sont déjà au courant des problèmes de Savenaer, de la

LA CORRUPTION ORGANIQUE DE L'ESPRIT

Au cours de leurs recherches, mêlant thaumaturgie et médecine, les Frères de l'esprit ont développé un enchantement unique (voir p. 84, *MdO*) appelé Corruption organique de l'esprit. Cet enchantement nécessite des réactifs qu'on ne trouve qu'en SOX, ainsi que de l'eau issue de la source de la chapelle Saint Quirin. À l'aide de ces réactifs, l'un des organes de la cible est altéré. Un sort de Contrôle des pensées (p. 210, *SR4A*) est ancré dans l'organe qui agit alors comme une sorte de focus de maintien. Une fois l'organe greffé dans un corps, le magicien à l'origine de l'enchantement peut activer le sort de Manipulation à volonté, s'assurant ainsi que la cible demeure à jamais sous son contrôle.

nécessité d'une transplantation cardiaque et souhaite utiliser la Corruption organique de l'esprit sur le marchand. Ils approchent eux-mêmes les runners pour leur proposer un marché. Les PJ acceptent que Lorza se fasse assister par les Frères lors de l'opération de Savenaer en échange de quoi ils les aident à se débarrasser de Torem, ou leur fournissent du matériel pour la suite de leur voyage.

Les runners peuvent rencontrer « Sœur Laura », « Frère Lans » et faire la connaissance avec les Frères de l'esprit de différentes manières au cours de leur séjour à Luxembourg.

Si des PJ sont blessés au cours de l'affrontement avec les radeux de Torem, ou alors qu'ils errent à la recherche d'un lieu où passer la nuit, ils peuvent rencontrer Fredi, l'un des orphelins de l'esprit. Fredi est un jeune ork, d'environ 12 ans. Son bras droit est étrangement plus long que son bras gauche. En outre, ses canines droites sont anormalement longues par rapport à celles de gauche, ce qui provoque chez lui un défaut d'élocution. Fredi peut conduire les PJ à la chapelle Saint Quirin, pour y recevoir des soins ou y dormir.

Lors de leur rencontre avec Savenaer, Lorza peut faire un esclandre à propos de sa main et refuser de mener l'opération tant que celle-ci n'est pas remplacée par un membre cybernétique. Les runners doivent alors convaincre le chirurgien de réaliser l'opération sans utiliser sa main gauche ou avec l'aide d'un assistant. À moins que les runners en aient les compétences, ils doivent se mettre à la recherche d'un médecin. Après avoir été tour à tour conduits vers une vieille folle d'herboriste, un ancien dentiste, un chaman, un vétérinaire, un mécanicien, ils sont finalement dirigés vers les Frères de l'esprit et Lans Hilteberg.

Les Frères peuvent aussi avoir appris que Savenaer a requis l'aide d'un chirurgien pour réaliser une transplantation cardiaque. Ils font alors surveiller l'église Saint Michel par leurs enfants. Lorsque les runners arrivent, Fredi, le jeune ork, les aborde et leur explique que les Frères souhaitent les rencontrer à Saint Quirin.

Si les runners se rendent à la chapelle, ils sont accueillis à bras ouverts par une tripotée d'enfants, tous plus difformes les uns que les autres. Les Frères se conduisent de manière amicale, quoique quelque peu inquiétante. Le cadre lui-même a quelque chose d'un peu angoissant, la chapelle est en effet nichée entre la roche et la végétation, donnant l'impression d'être encore un peu plus coupée du monde. Les Frères ne sont pas hostiles vis-à-vis des runners, en fait ils ne le sont envers personne. Ils ont juste une perception de la vie « décalée ».

Contacter l'extérieur

Le territoire de la SOX est coupé de la Matrice globale, il est donc impossible de communiquer avec le reste du monde de manière classique. Il est possible que les runners veuillent contacter Soprano, pour lui faire part de leurs avancées ou pour lui demander conseil sur la marche à suivre. Les PJ peuvent se renseigner auprès de la population locale : ils apprennent ainsi qu'il existe très peu de relais matriciels dans la ville qui permettent de communiquer avec l'extérieur, surtout depuis l'explosion de la bombe IEM de Winternight.

L'un d'entre eux se trouve au Rocher du Bock, un ancien fort militaire qui surplombe la ville et la rivière de l'Alzette. Il est tenu par un groupe de contrebandiers, affilié aux Charognards, qui a passé un accord avec une bande de radeux qui se font appeler les Bocks. Les radeux ont retapé les anciennes casemates et en ont fait leur campement. Leur deal avec les contrebandiers leur assure de n'être jamais à court de vivres et d'équipement, tandis qu'en échange ils leur offrent la sécurité.

Les contrebandiers ont réussi à installer au sommet du rocher une antenne relais suffisamment puissante pour joindre l'extérieur. Ils négocient les communications en échange de biens principalement, ou d'euros faute de mieux, et

ils le font payer cher. Les Bocks n'acceptent qu'un visiteur à la fois et si les PJ veulent utiliser leurs services ils devront accepter de payer (équipement de valeur, nourriture ou consommables, voire 500 €) et de se séparer. L'intérieur de l'installation est fait de bric et de broc et le trajet entre les différentes pièces se fait via des tunnels creusés à même la roche. La connexion utilisée est de mauvaise qualité et relativement lente, mais permet de joindre à peu près n'importe qui.

Les runners peuvent utiliser ce moyen pour joindre Soprano à différents moments de ce scénario – notamment avant d'avoir rencontré Savenaer, afin de prévenir le troll que Weber les a doublés, s'ils n'en ont pas encore eu l'occasion. Soprano est plus qu'ennuyé de l'apprendre et engage les runners à se dépêcher de boucler leur deal avec Savenaer, tandis qu'il s'occupe de pourrir la réputation de Weber.

Savenaer et le marché couvert

Retrouver Jean-Claude Savenaer n'est pas difficile, il suffit de se rendre au marché couvert de l'église Saint Michel et de poser quelques questions. L'église se trouve au sommet des remparts, et elle est relativement bien conservée, comparée aux restes des bâtiments avoisinants. L'architecture a évolué au fil du temps et représente un mélange de styles roman, gothique et baroque.

Sur la place, une vieille grue a été rafistolée et sert à charger et décharger le matériel qui arrive des caravanes composées de vieilles bagnoles, charrettes tirées par des animaux ou des véhicules encore plus étranges construits à partir de chariots de supermarché.

Les bâtiments alentour servent aussi de marché, des bâches calfeutrent les toits, et les trous dans les murs servent de vitrine aux nombreux étalages faits de bric et de broc, vieilles pièces de machines et autres vêtements divers. Il y règne une grande activité quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit.

À l'intérieur de l'église elle-même règne la même ambiance. Sous les vitraux, les marchandises s'étalent à la lumière combinée des cierges et des groupes électrogènes. Les produits présentés ici sont de plus grande valeur que ceux exposés dans les autres bâtiments. Au milieu de tout un tas d'objets, les runners qui prennent le temps de fouiner peuvent trouver telesma, plantes mutantes, potions étranges et

JEAN-CLAUDE SAVENAER

Jean-Claude Savenaer, de son vrai nom Jean-Claude Avenars, est un homme d'une cinquantaine d'années, issu de la première génération d'enfants née après l'Incident. Son éducation et ses dispositions naturelles l'ont rapidement élevé au rang de meneur d'hommes dans les décombres de Luxembourg.

Il est désormais l'un des marchands les plus influents de la ville, et membre du Conseil des marchands de l'église Saint-Michel. Ce privilège lui permet de gérer, avec les autres, l'organisation du marché couvert et de régner sur le poumon économique de Luxembourg.

Mais Savenaer est malade, son cœur est sur le point de lâcher. Depuis deux mois, son état a empiré, et il ne peut désormais plus quitter son fauteuil roulant et l'église. Son état physique fait peine à voir, son corps est maigre et ridé, ses dents jaunes, et il a des difficultés à respirer. Pourtant, ses yeux n'ont pas perdu cet éclat d'intelligence et sa voix ne tremble pas pour donner des ordres.

Avec l'aide de ses plus proches collaborateurs, Savenaer garde le secret sur son état de santé. Il sait que les gens qui travaillent à son compte lui demeurent fidèles car il est le plus à même d'assurer leur survie dans les décombres, mais ses rivaux ne l'entendent pas forcément de la même manière.

Message Urgent...

autres composés magiques. Tout se négocie, se vend, s'achète et s'échange dans un brouhaha amplifié par l'acoustique de l'église.

Si les PJ demandent à rencontrer Savenaer, ils sont orientés vers un homme, surnommé Ernst, emmitoufflé sous des couches de vêtements, dont le visage est couvert de plaques brunâtres. Quand les runners lui expliquent qui ils sont et pourquoi ils désirent rencontrer Savenaer, ils sont conduits à l'étage du bâtiment. Savenaer jouit d'un privilège rare : lui et quelques autres marchands de Luxembourg sont suffisamment influents pour disposer d'un accès au niveau supérieur de l'église où sont traitées les affaires les plus importantes. Un service d'ordre composé de gardes à la solde de ces différents marchands assure la sécurité, et le fait que chacun représente des intérêts divers maintient la cohésion. Même s'ils ne sont pas très entraînés, ils sont nombreux et disposent d'armes à feu.

Ernst fait pénétrer les runners dans une pièce dont le sol a été recouvert de tapis et de coussins, et les invite à s'asseoir tout en faisant signe à deux radeux de garder la porte de la pièce. Il se dirige ensuite vers un petit meuble dont il sort un vieux talkie-walkie qu'il pose sur la table basse devant les PJ. Savenaer a eu quelques ennuis par le passé et prend maintenant ses précautions lorsqu'il doit traiter avec des inconnus. Le marchand se trouve quelques pièces plus loin dans une salle gardée et protégée par une rune de garde (Puissance 4). Savenaer est gravement malade, son cœur est sur le point de lâcher, et il n'en a plus pour longtemps s'il ne reçoit pas rapidement une greffe. Il ne se déplace plus que dans un antique fauteuil roulant, et quitter la SOX est pour lui hors de question.

Savenaer rentre directement dans le vif du sujet et demande aux PJ s'ils se sont acquittés de leur part du marché. Il explique alors aux runners que Lorza va devoir effectuer une transplantation cardiaque, en omettant volontairement de dire qu'il est le futur patient. Une fois l'opération effectuée, il livrera aux runners les informations qu'il possède sur Léoni. Savenaer est catégorique sur ce point, il ne veut pas prendre le risque de voir la motivation du médecin disparaître avant l'opération terminée. Si les runners protestent, il leur réplique que de toute manière, ils vont avoir besoin de temps pour préparer la suite de leur voyage, car « Léoni a pas mal bourlingué, et si vous souhaitez remonter sa piste, vous avez tout intérêt à vous procurer un véhicule, des vivres, et de quoi survivre dans notre belle contrée. »

Reste le problème de faire accepter à Lorza de mener une transplantation cardiaque en plein milieu d'une zone irradiée. En bon médecin, Lorza est très à cheval sur les procédures, et se met à réclamer tout un tas de matériel et de garanties. De plus, sa main le fait affreusement souffrir et il ne peut s'en

servir correctement. Savenaer peut le rassurer concernant le matériel, mais est très irrité d'apprendre que le médecin est blessé.

Le meilleur moyen de convaincre Lorza, et le marchand, est de proposer que Lans Hildeberg assiste le chirurgien lors de l'opération, ou de trouver quelqu'un qui peut le faire si les PJ n'ont pas encore rencontré le Frère de l'esprit. Les runners peuvent aussi offrir leurs services, mais s'ils ne disposent pas des bonnes compétences, ils font face à de nouvelles protestations. Bien sûr, Lorza est sensible aux menaces de mort (ou pire), ou peut être contraint magiquement d'effectuer l'opération seul, mais il faudra aussi convaincre Savenaer que l'opération n'est pas inconsidérément risquée.

Une fois le deal passé, Savenaer donne rendez-vous aux PJ au même endroit, cinq jours plus tard, le temps d'organiser l'opération.

DURCIR LE TON

Les moyens de compliquer la vie des runners ne manquent pas dans un contexte aussi dangereux que la SOX. Les choses les plus élémentaires – manger, trouver un toit – peuvent être le prétexte à de nombreux problèmes.

Le conflit avec Torem peut être durci, pour cela il suffit de lui donner plus de moyens et d'influence. Savenaer peut apprendre que Torem est après les runners et refuser de traiter avec eux tant qu'ils n'ont pas réglé ce problème. Un concurrent du truand peut avoir vent qu'une cargaison de BTL se promène dans la nature et décider de mettre la main dessus.

Un bon moyen de compliquer la tâche des runners est de leur ôter les moyens de négocier avec Savenaer. S'ils perdent le cœur ou le médecin, leur deal tombe à l'eau. Soprano refuse de leur faire parvenir un nouvel organe, mais de nombreuses personnes à Luxembourg disposent d'un cœur relativement fonctionnel, il suffit d'accepter de se salir les mains. Pour le médecin, Lans Hildeberg est un candidat tout désigné. Mais si les runners dépendent à ce point des Frères de l'esprit pour réussir leur mission, ceux-ci risquent de revenir sur leur générosité et profiter du fait que les PJ soit leurs débiteurs pour leur demander quelque chose en retour.

Enfin, l'opération chirurgicale de Savenaer nécessite de l'équipement qu'il a normalement déjà réuni. Mais Lorza peut demander quelque chose de particulier qui nécessite que les runners se rendent dans un ancien hôpital désormais habité par des goulés.

ANTIVIRUS

Le plus gros problème des PJ survient s'ils perdent le cœur ou le médecin et ne peuvent pas honorer leur contrat avec Savenaer. La section *Durcir le ton* de cette scène propose des alternatives à cette situation.

Des runners pressés peuvent ne pas vouloir attendre que l'opération se déroule avant d'avoir les informations que possède Savenaer. Ce n'est pas vraiment un problème, il s'agit avant tout d'un prétexte pour faire rester les runners sur Luxembourg quelque temps. N'oubliez pas, cependant, que le marchand séjourne en permanence dans l'église, surveillé par des gardes et protégé des intrusions astrales. Si les runners parviennent quand même à arracher le nom de Schrotter rapidement, Soprano les fera patienter avant de leur donner l'ordre de poursuivre la piste de l'Allemand, prétextant devoir faire quelques vérifications auparavant.

RAMASSER LES MORCEAUX

Les runners retrouvent Savenaer cinq jours plus tard, après son opération, dans la même pièce où s'est déroulée leur première rencontre. Le marchand reste invisible aux yeux des PJ et communique de la même manière. Il commence par

TROP, C'EST TROP !

Weber a roulé les runners : le médecin qu'ils devaient escorter est blessé, le matériel de communication qu'on leur avait promis a disparu et ils ont été manipulés, malgré eux, pour transporter une cargaison de BTL, ce qui leur a valu d'être attaqués par des pillards. Les choses se passent rarement comme prévu dans les Ombres, mais il est possible que les runners aient envie de raccrocher les gants après ça.

Soprano est conscient qu'il est en partie responsable des ennuis des PJ : après tout c'est lui qui a embauché Weber et ses hommes, et sa propre réputation est en jeu. Du coup, le troll est prêt à faire quelques efforts pour que les runners terminent ce pour quoi ils ont été engagés. En fonction des capacités de négociation du groupe, Soprano peut augmenter la prime des runners (entre 3 000 € et 8 000 € supplémentaires) ou se débrouiller pour leur faire parvenir du matériel (dans la limite du raisonnable : rien de plus gros qu'une caisse).

Message Urgent...

remercier les runners d'avoir accompli leur part du contrat, puis leur livre ce qu'il sait de Léoni. Savenaer leur explique qu'il a commandité l'extraction du vieil ork à la demande de « Der Schrotter », l'un des hommes les plus influents du sud de la SOX, qui réside à Forbach, et auquel il devait un service. Il n'a croisé Léoni qu'une fois, brièvement, quand il lui a servi d'intermédiaire avec les Charognards qui l'ont fait sortir de la Zone. Savenaer ne lui a pas parlé directement, mais l'a observé pendant qu'il picolait dans son coin, semblable à n'importe quel clochard SOXien. Il était visiblement marqué par les radiations, avait perdu une partie de ses capacités, et parlait de sa « captivité » interminable, de sa « fuite » et des « autres » qui n'avaient pas pu le suivre. Personne ne s'est vraiment intéressé à lui, et ses élucubrations n'étaient pas plus invraisemblables que celles de n'importe quel pochtron. Personne ne s'y est donc vraiment intéressé.

Les runners risquent d'être déçus, ce qui amuse beaucoup Savenaer pour qui « les affaires sont les affaires ». Si les Frères de l'esprit ont participé d'une manière ou d'une autre à l'opération, Savenaer remercie les runners de lui avoir permis de rencontrer de si « charmantes » personnes.

Le destin de Jean Lorza dépend de la manière dont il a traversé les épreuves. Savenaer peut éventuellement lui payer son ticket de retour. Si les runners se sont montrés bons envers lui, ou qu'il n'a personne vers qui se tourner, le médecin peut souhaiter rester avec eux et les accompagner dans la suite de leur voyage. Les runners peuvent aussi le convaincre de rejoindre l'un des dispensaires de fortune de Luxembourg où ses compétences pourront améliorer la vie des survivants. Qui sait, Lorza pourrait finalement donner ainsi un sens à sa vie. Après tout, il n'a jamais été aussi vivant que ces derniers jours.

Les runners auront probablement à cœur de retrouver Weber lorsqu'ils sortiront de la SOX, ce qui pourrait les conduire à entrer en conflit avec Del Toro.

Mais avant cela il leur faut contacter Soprano. Une fois leur rapport effectué, le troll propose aux runners de poursuivre leur enquête en retrouvant ce « Schrotter ». Soprano a négocié auprès de Hadida un salaire de 500€ par jour et par runner, ainsi que des primes en fonction des informations que les PJ pourront récolter.

DISTRIBUER LE KARMA

Les récompenses en Karma sont détaillées dans les tables de *Karma d'équipe* et de *Karma individuel*.

En raison du caractère exceptionnellement dangereux de la SOX, survivre à chaque aventure qui s'y déroule est récompensé de 2 points pour la survie.

KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Karma
Infiltrer la SOX sans déclencher d'alerte particulière	1
Tirer profit des BTL	1
Obtenir le nom de Schrotter	1

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Karma
Survie	2
Le reste du karma individuel est attribué normalement en fonction des actions du personnage et de la qualité d'interprétation du joueur.	

INVESTIGATIONS

Une fois à Luxembourg, les runners vont vouloir, et devoir, se renseigner sur un certain nombre de personnes.

Randall Torem

Originaire des ghettos de Nancy, Torem est issu d'une famille de réfugiés ayant fui la SOX. Après avoir fréquenté quelques gangs, il a fini par rejoindre les rangs d'Arnaud d'El Toro où il gravit peu à peu les échelons. En 2064, il est en quelque sorte renvoyé à la ville d'origine de sa famille, Luxembourg, pour s'occuper d'un trafic de BTL entre Nancy et la Zone.

Contacts : radeux, marchands, contrebandiers, costards des arcologies proches de Luxembourg. Milieu du crime nancéen.

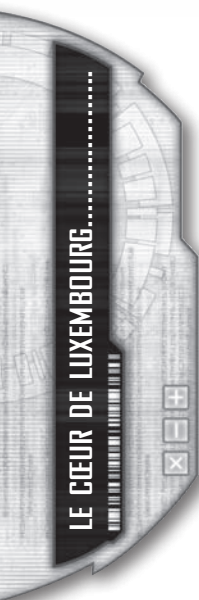
Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Torem ? J'ai vu ce nom sur une boîte de médicaments... J'en ai filé à Horst pour ses chicots, il en a chié pendant trois jours... Attendez que j'mette la main dessus. »
1	—	« Jamais entendu parlé. Encore un de ces Fremless qui pense s'enrichir sur la misère du monde... »
2	—	« J'connais un Torem, ouaip. » (<i>se mouche</i>) « Il a récupéré le vieux salon de massage de la vieille Lizzy, dans le vieux Luxembourg. » (<i>se mouche</i>) « Oh, il a bien dû garder une ou deux de ses putes au passage, faut pas gâcher quoi... » (<i>se mouche</i>) « J'sais pas dans quelle matière radioactive il trempe, c'est sûr c'est qu'il touche pas mal, et qu'il manque de rien. » (<i>se mouche</i>) « Ouais, même qu'il en a tellement, qu'il a fait copain-copain avec les radeux qu'on appelle les Coteich. »
3	—	« Un de ses gars a essayé de refiler un truc à un de mes potes, une fois. Une sorte de puce high-tech ou quelque chose comme ça. Soit-disant que ça valait du pognon et que ça faisait planer super haut. Mais tu vois, moi ce qui me fait vraiment kiffer, c'est un bon bout de bidoche, pas un gadget pour les gars qui vivent dans leur boîte de béton. »
4	12	« Un Fremim m'a lâché qu'il avait fait rentrer toutes sortes de matos pour Torem, y compris de la drogue sous forme de puce. D'après lui, ça venait directement de Nancy et du gars qui règne sur la pègre là-bas : Arnaud Del Toro. »

Ilian Guerst

Né dans les décombres de Luxembourg, Guerst n'a jamais rien connu d'autre que la SOX. Son association au service de Torem lui a permis d'améliorer son quotidien et de se prendre à rêver de quitter un jour l'enfer de la Zone.

Contacts : radeux, marchands, contrebandiers de Luxembourg.

Contact	Recherche	Résultat
0	—	« Jamais entendu ce nom là. » (<i>Regarde vos chaussures</i>) « Tu fais quelle pointure ? »
1	—	« Guerst ? Ouais, c'est un Zentpel, un vrai. Bon par contre, il est pas du genre à cultiver la terre pour s'en sortir. Je sais pas trop dans quoi il trempe, mais la vie a l'air pas trop mal pour lui. Il traîne souvent du côté de l'ancien salon de massage de la vieille Lizzy. »



2-3 12 « Il bosse pour le compte de Randalf Torem, c'est en quelque sorte son bras droit. J'crois qu'ils font dans le commerce de dope pour les costards des bunkers. C'est la bonne planque, il est sûr de manquer de rien comme ça, vu qu'ils sont souvent en contact avec l'extérieur. »

4 – (rit) « Le Guerst ! Tout le luxe de son boss commence à lui trotter dans la tête. Depuis le temps qu'il travaille pour Torem, j'crois qu'il se prend des envies de voyager. Du genre haut, et par-dessus le Mur. Mais pour ça, il sait qu'il est deuxième dans la file d'attente. »

Jean-Claude Savenaer

Savenaer est membre du Conseil des marchands de l'église Saint Michel, et un homme influent à Luxembourg. Il est en contact régulier avec Schrotter et a participé à l'extraction d'Alexandre Léoni. À 52 ans, son cœur est en train de déperir, et il ne peut plus se déplacer qu'en fauteuil roulant.

Contacts : radeux, marchands, contrebandiers de Luxembourg.

Contact Recherche Résultat

0	–	« Savenaer ? » (<i>moue dubitative</i>) « C'est quoi ? Ça se mange ? »
1	8	« Ce nom m'dit quelque chose... C'est un marchand, non ? Vous devriez aller jeter un œil du côté du marché couvert de l'église Saint Michel. C'est là-bas qu'on en croise le plus. »
2	–	« Si j'le connais !? Bha, c'est l'un des Zentpels qui s'en sort le mieux ! Il fait partie de ce rassemblement de marchands là, qui se partage le business à Saint Michel. C'est un gars important quoi, pas facile à approcher. Tiens d'ailleurs si vous le voyez, vous pouvez lui dire que je cherche des batteries de type... »
3	12	« L'vieux Savenaer, ouais. Ses gars l'aiment bien. Paraît qu'il est réglo et qu'il a bien compris qu'il avait tout intérêt à chérir ses hommes s'il voulait garder sa place. C'est un malin, y'a pas à dire. Par contre ça fait un moment qu'on le voit plus dehors. Un de mes potes m'a dit qu'il sortait plus de Saint Michel. Ce que je peux comprendre, pourquoi sortir quand tout te vient directement dans la bouche, hein ? »

4 – « On dit que ça va pas fort pour lui. J'sais pas si c'est la Malverste ou autre chose, mais y'en a deux trois qui sont tout excités à l'idée de récupérer la part du lion. Heureusement qu'il peut compter sur ses gars. »

Les Frères de l'esprit

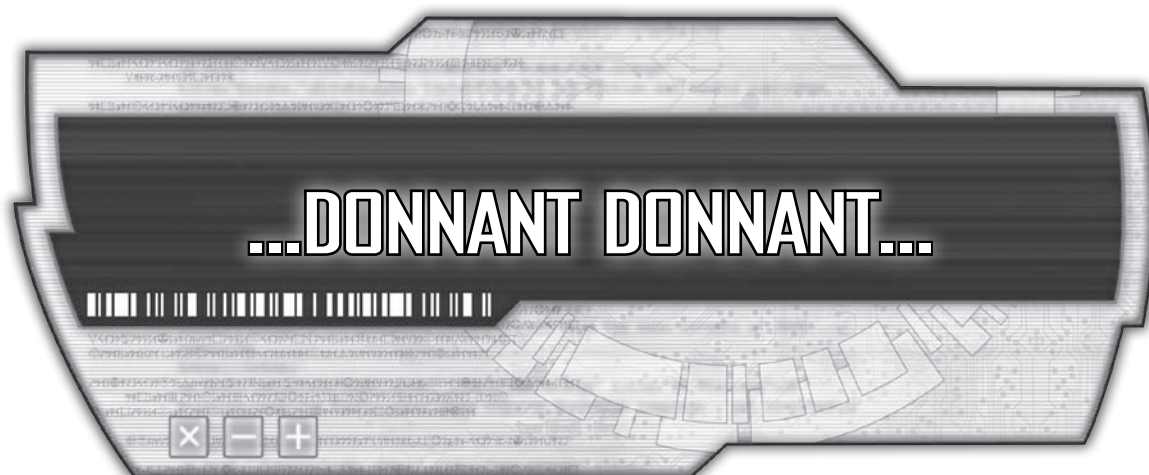
Ce groupe toxique rassemble des hommes et des femmes persuadés que les radiations et les mutations sont une avancée pour l'humanité. Ils s'occupent d'un petit orphelinat, dans la chapelle Saint Quirin, où ils inculquent à leurs pensionnaires leur vision corrompue de la vie.

Contacts : radeux, marchands, contrebandiers de Luxembourg.

Contact Recherche Résultat

0	–	(<i>vous regarde fixement</i>) « Vous, vous en avez pas de l'esprit, sinon vous auriez jamais mis les pieds ici. »
1	12	« C'est pas les gars qui se sont installés à la vieille chapelle Saint Quirin ? Au pied du plateau Saint-Esprit, sous les restes de La Passerelle. Par contre, j'sais pas ce qu'ils font, et j'm'en porte pas plus mal. »
2	–	« Ils s'occupent d'une sorte d'orphelinat, ou un truc du style. Ma sœur leur a refilé sa petite dernière, la Morverste l'avait trop salement amochée, pis y'a déjà trop de bouches à nourrir. Moi, jamais je l'aurais donnée, j'suis sûr qu'on pouvait trouver quelqu'un à qui la vendre. Mais elle est trop sentimentale, ma sœur. »
3	–	(<i>enlève un petit lambeau de chair de son visage</i>) « Étranges ces gars... Okay, ils emmerdent personne, on les voit jamais en ville, ils envoient leurs gamins faire tous leurs trucs. » (<i>enlève un autre lambeau</i>) « Mais leurs gosses, justement... Un jour j'en ai vu un se rincer le visage avec la flotte d'un tonneau plus infesté de Morverste tu meurs. J'lui dit d'arrêter, et là l'gamin me répond en souriant : « C'est un masque de beauté ». J't'en foutrais de la beauté moi. » (<i>enlève un autre lambeau</i>).
4	–	(<i>mal à l'aise</i>) « L'Ombre-mort peut bien m'emporter, mais j'suis sûr d'en avoir vu un traîner du côté de Notre-Dame. J'veux rien avoir à faire avec les tox, moi » (<i>s'éloigne rapidement</i>).





AVANT DE JOUER

Les PJ ont appris à Luxembourg que Léoni a côtoyé suffisamment longtemps un dénommé « Schrotter » pour que celui-ci ait des renseignements intéressants à leur fournir. Et effectivement, Schrotter en sait suffisamment pour pouvoir indiquer aux runners la localisation du complexe carcéral dans lequel Léoni a été retenu prisonnier. Pour couronner le tout, il est même capable de fournir aux PJ des renseignements concernant l'un des employés de la prison.

Mais si Schrotter est bien la personne qui peut aider les runners, il ne le fait pas gratuitement : en échange de ses précieux renseignements, il demande aux PJ de lui rendre un petit service : retrouver un homme avant qu'il ne quitte la SOX. Ce que Schrotter et les joueurs ignorent, c'est que cet homme a déjà tenté de fuir la région et que son panzer a été abattu. Les PJ doivent ainsi remonter la piste pour finalement découvrir que leur cible est aux mains d'un clan d'écorchés.

UN ACCUEIL CHALEUREUX



EN BREF

Après quelques préparatifs, les runners quittent Luxembourg et s'apprêtent à traverser la SOX en direction du repaire de Schrotter à Forbach. Une fois sur place, les PJ doivent se soumettre aux caprices des écorchés et affronter un carni dans une cave, avant d'être enfin conduits devant Schrotter.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après le départ des joueurs, lisez ce qui suit :

Cela fait maintenant trois bonnes heures que vous avez quitté la sécurité relative de votre dernier point de chute pour vous enfoncer dans le cœur de la SOX. Vous gardez continuellement un œil sur l'affichage RA de votre compteur Geiger alors que le paysage défile peu à peu. La nature semble avoir repris le dessus sur les radiations et les anciennes activités humaines. D'anciens champs ressemblent désormais à s'y méprendre à des réserves naturelles accueillant une végétation luxuriante. Le chant des oiseaux berce votre trajet et quelques rayons de soleil vous font presque oublier que vous vous trouvez au cœur de l'une des zones les plus toxiques du monde. Finalement, vous commencez même à vous demander si la SOX est aussi dangereuse qu'on le prétend... C'est vrai, après tout il est ridicule de penser qu'on puisse y trouver un danger mortel tous les cent mètres. Cette flore qui vous entoure semble pleine de vie, on y trouve même des espèces que vous n'avez jamais vues ailleurs. C'est le cas par exemple de cette magnifique plante qui se replie sur elle-même comme pour cacher timidement ses immenses pétales rouges écarlates. À moins qu'elle ne soit en train de se refermer sur une sorte de petit écureuil. Un « écureuil » difforme, dénué de poils et parcouru de spasmes irréguliers. Soudain, l'environnement ne vous semble plus aussi hospitalier.

Vous vous demandez à présent comment vous avez pu ignorer des détails comme ce grand orme, entouré d'arbres morts et dont les branches semblent avoir vampirisé les troncs voisins. Toute cette végétation, aussi luxuriante soit-elle, semble à présent pervertie à vos yeux. Les rayons du soleil ont disparu derrière d'inquiétants nuages gris et le croassement d'un corbeau finit par vous arracher un frisson.

De nouveau sur vos gardes, vous continuez d'avancer. Au loin, un petit village se dessine peu à peu. Une vieille voiture rouillée, abandonnée là depuis longtemps, bloque à moitié l'entrée du hameau. De vieilles maisons, comme

figées dans le temps, bordent la route principale, déserte. Vous pénétrez dans ce village fantôme dans un silence de mort. Vous jetez quelques regards inquiets autour de vous, mais rien. Ce village, comme tous ceux que vous avez traversé jusqu'ici, est bel et bien désert. Un nouveau coup d'œil à votre compteur Geiger vous apprend que le niveau de radiations est en légère augmentation. Les masques à gaz sont encore suffisants mais cela pourrait ne pas durer...

Si les PJ sont conduits par les Morts-vivants jusqu'à l'épreuve du carni, lisez-ce qui suit :

Guidés et entourés par les écorchés, vous avancez en direction de Forbach. Depuis que « l'épreuve » a été mentionnée, vous ressentez une impatience fébrile chez vos hôtes. Bientôt, les premières maisons de Forbach sont en vue et chaque pas dans leur direction semble les exciter d'avantage. Lorsque vous arrivez face à ces bâtisses délabrées, l'ork qui vous a guidé jusqu'ici vous fait signe d'entrer. À l'intérieur règne une odeur forte et nauséabonde, l'air est humide et la nervosité des écorchés presque palpable. C'est alors que l'ork se tourne vers >insérer le nom d'un PJ< :

« L'épreuve, grogne-t-il, c'est prendre une oreille au carni... Toi, donne moi tes armes. »

Une fois le PJ désarmé, lisez ce qui suit :

Tu es conduit jusqu'à une porte débouchant sur des escaliers. Après avoir descendu quelques marches, tu entends la porte claquer derrière toi. Reprenant ta descente, l'odeur fétide se fait plus intense. L'escalier débouche sur une grande cave dont le sol est jonché des restes d'une poutre et de gravas. Et en effet, en levant la tête, tu aperçois les écorchés, regroupés autour du plancher effondré, qui t'observent et qui hurlent frénétiquement. Mais ces encouragements, si c'est bien de cela qu'il s'agit, ne semblent pas t'être destinés. À l'autre bout de la cave se trouve une forme assise, recroquevillée sur elle-même, qui t'observe d'un regard glacial. Sous les cris des écorchés, la créature se lève, étend ses long bras, et révèle sa carrure impressionnante et son sourire malsain. Tout son corps, à commencer par son visage, est couvert de lacerations, peut-être causées par ses propres griffes acérées. Seul point positif, une longue chaîne semble relier le cou de la chose à un bloc de béton.

Lorsque Sheeva interrompt « l'épreuve », lisez-ce qui suit :

Autour de vous, les écorchés crient et hurlent violemment dans un état proche de la frénésie. L'ambiance est électrique, quand soudain plusieurs détonations résonnent dans la maison. C'est une femme aux yeux très clairs, presque blancs, qui vient de faire feu.

« L'épreuve est terminée ! » s'exclame-t-elle. Les écorchés deviennent soudainement silencieux et observent la tireuse avec frustration. Indifférente, celle-ci pose sur vous un regard à la fois clair et pénétrant. Un regard accentué par la présence d'un tatouage tribal qui débute sur son arcade droite, dénuée de sourcil, et qui descend le long du cou de la jeune femme avant de disparaître sous ses vêtements renforcés. Une arbalète de poing repliée est fixée à son avant-bras, tandis que sa main droite, tatouée, tient fermement un puissant Colt Manhunter. Privé de fête, l'un des écorchés pique une crise d'hystérie. Deux balles tirées froidement par la jeune femme le font taire définitivement.

ATMOSPHÈRE

Il s'agit ici du premier grand trajet des PJ au cœur de la SOX. Il convient donc de faire comprendre dès à présent aux joueurs que se déplacer en SOX n'est pas aussi évident que se déplacer à Marseille ou à Seattle. Les moyens de transport sont rares, les routes ne sont plus entretenues depuis plus de 60 ans et les dangers sont nombreux. Quel que soit le chemin emprunté par les personnages pour se rendre à Forbach,

TROUVER UN MOYEN DE TRANSPORT

Durant leur séjour en SOX, les PJ vont être amenés à se déplacer de nombreuses fois. Ils souhaiteront donc peut-être trouver un moyen de transport tel qu'un véhicule, des chevaux ou même une simple bête de somme pour transporter leur matériel. Cette recherche peut, si vous le décidez, donner lieu à de petits scénarios annexes. Voici quelques idées :

Le plus simple est bien sûr de trouver un marchand. Il faut alors avoir une monnaie d'échange suffisante qui intéresse le marchand. Cela peut être aussi bien des vivres que des armes ou un « service ».

Quelques communautés de radeux élèvent des animaux et s'en servent aussi bien pour aller chasser que pour cultiver leurs terres. Les joueurs peuvent négocier avec eux comme avec les marchands ou bien tenter de les voler.

Il est également possible de trouver en chemin des chevaux, souvent mutants, retournés à l'état sauvage. Les approcher n'est pas aisé et nécessite de les piéger, à moins que l'un des personnages n'ait une quelconque empathie avec les animaux (comme l'avantage empathie animale (SR4, p.78) ou un quelconque sort Apaisement d'un animal ou Contrôle d'animal (p.165 et p.166, *La Magie des Ombres*) par exemple). Il ne reste plus ensuite qu'à les dresser, ce qui est une toute autre paire de manches...

On trouve ici et là de nombreux véhicules abandonnés, notamment dans les villes fantômes. Ceux-ci sont rarement en état de fonctionner et leur réservoir a souvent été siphonné, mais les miracles existent et quelques pièces détachées peuvent encore être récupérées.

Il se peut aussi que les personnages se fassent attaquer par un groupe d'écorchés se déplaçant à bord d'un véhicule ayant subi de multiples réparations et modifications de fortune. Utiliser un tel véhicule peut faire passer les personnages pour de dangereux écorchés aux yeux des radeux mais aussi des troupes corporatistes et du MET, s'ils venaient à les croiser.

Les joueurs peuvent entendre parler du « ramasseur ». Il s'agit d'un nomade assurant un transport irrégulier de personnes entre Sarrebourg (à l'est de Luxembourg) et Sarrelouis à bord d'un vieux bus scolaire cabossé, sans vitres et modérément irradié. Si les joueurs décident d'emprunter ce moyen de transport, en plus de payer d'une façon ou d'une autre le ramasseur, ils devront attendre le bus avec une poignée de radeux qui souhaite aussi faire le voyage. Il ne reste ensuite plus qu'à prier pour que le bus ne tombe sur aucun clan d'écorchés...

Gardez bien à l'esprit que quel que soit le moyen de transport choisi, chacun à ses limites : les véhicules ne vont pas partout, peuvent tomber en panne, et surtout consomment du carburant qu'il est extrêmement difficile de trouver. Quant aux animaux, ils ont régulièrement besoin de nourriture, de repos et sont sensibles aux radiations et autres poisons que l'on rencontre en SOX.

Message Urgent...

DONNANT DONNANT...

c'est un trajet long qui risque de prendre au minimum 3 à 4 jours de marche (si les runners empruntent l'ancienne route numéro 8, qui passe à proximité de plusieurs arcologies), voire une bonne semaine (s'ils veulent traverser les zones sauvages et les bois) – moins s'ils disposent d'un véhicule à moteur (2 jours minimum). N'hésitez pas à détailler un peu ce trajet en décrivant par exemple la première nuit passée à la belle étoile ou la solitude et le malaise qui gagne les personnages à mesure qu'ils traversent des villages abandonnés. Vos joueurs doivent sentir que voyager en SOX est éprouvant (physiquement et nerveusement), long, dangereux et inquiétant.

Une fois à Forbach, mettez l'accent sur le caractère à la fois urbain et post-apocalyptique de l'endroit. Des quartiers entiers de la ville sont à l'abandon depuis des décennies tandis que d'autres, plus animés, ont connu beaucoup de changements : réparations, modifications et reconversions de bric et de broc sont visibles partout.

Pensez également à donner un aperçu des relations particulières qui existent entre les écorchés et la communauté de radeux, entre violence et relative coexistence. Faites par exemple passer vos joueurs devant un ancien fast-food reconverti en une sorte d'atelier. À l'approche des écorchés, les radeux qui se trouvent là s'arrêtent de parler et baissent les yeux en reprenant leurs activités. Un écorché s'approche alors d'un radeux et fait mine de le frapper avant d'éclater de rire en voyant le radeux apeuré, qui tente de se protéger le visage.

L'ENVERS DU DÉCOR

Premier voyage en SOX

Les PJ doivent à présent organiser leur premier grand voyage en SOX. Pour cela, il peut être utile de faire quelques provisions. Si vos joueurs se trouvent à Luxembourg, ils n'auront aucune difficulté pour trouver boutiques et marchands.

Si vos joueurs n'ont pas déjà trouvé un moyen de transport, il se peut qu'ils décident à présent de s'en procurer un pour éviter de devoir marcher plusieurs jours. Dans ce cas reportez-vous à l'encadré *Trouver un moyen de transport*, p. 104.

Notez que Luxembourg étant en quelque sorte la capitale commerciale de la SOX, des caravanes marchandes y entrent et en sortent tous les deux ou trois jours. Ces caravanes, généralement formées de camionnettes et de remorques tirées par divers animaux de trait, vont ensuite troquer leurs produits auprès des communautés de radeux se trouvant sur leur passage. Ces caravanes attirent beaucoup de convoitise et les trajets en SOX étant ce qu'ils sont, les marchands sont obligés de faire escorter les caravanes. Il se peut donc, si vous le souhaitez, que l'on propose aux runners de protéger l'une de ses caravanes contre paiement. Ce peut être une bonne occasion de se rapprocher de Forbach sans avoir à affronter seul les dangers de la SOX. Cela risque toutefois de ralentir les PJ qui doivent ainsi progresser au rythme de la caravane et faire des haltes allant de plusieurs heures à quelques jours dans les communautés de radeux. Quoi qu'il en soit, ils ne peuvent rejoindre Forbach de cette façon, la ville ayant désormais la réputation d'être trop dangereuse à cause des écorchés qui la contrôlent. Ils devront donc s'arrêter à proximité de Sarrebrück et terminer seuls leur voyage.

Comme cela a déjà été mentionné, quel que soit le moyen choisi pour ce rendre à Forbach, le trajet des runners va être long et dangereux.

L'approche de Forbach

À moins qu'ils n'aient pris des précautions particulières pour approcher discrètement de Forbach, les runners sont tôt ou tard repérés par les écorchés, ou finissent par tomber nez à nez avec un groupe de « Morts-vivants » en maraude. Dans ce cas, passez directement à la partie *Comité d'accueil*, plus bas.

Si vos joueurs choisissent au contraire de ne pas avancer à découvert et tentent une approche furtive, demandez-leur

d'effectuer un test d'Agilité + Infiltration (3). N'hésitez pas à scénariser cette scène en décrivant leur approche : les PJ doivent peut-être se cacher dans la forêt tandis qu'une bande d'écorchés passe non loin d'eux, traînant le cadavre d'une bête non identifiée derrière une vieille jeep militaire cabossée et

FORBACH

Il n'y a pas si longtemps, Forbach était une ville en ruines mais paisible, qui abritait une population d'environ 400 survivants. Entourés par la forêt, ils y menaient une vie presque normale faite de troc avec les communautés voisines. Ils avaient réussi à cultiver une espèce d'algue Éveillée dans des fosses creusées au milieu de deux anciens terrains de football, et élevaient des sangliers mutants dans l'enceinte d'une ancienne école maternelle. Les soirs de vent, ils parvenaient même à s'éclairer grâce à l'électricité fournie par trois grandes éoliennes rudimentaires fabriquées avec des matériaux de récupération. La forge du grand Jonas était réputée dans toute la région et pour finir, le passage occasionnel de contrebandiers leur assurait un ravitaillement relatif, en échange de réactifs magiques naturels.

Mais depuis, les enfants rejetés de Forbach, ceux qui avaient été abandonnés parce qu'ils portaient des mutations trop visibles, ont formé un clan d'écorchés qui s'est donné le nom de « Morts-vivants ». Armés par Schrotter, ils sont revenus se venger. Les écorchés contrôlent désormais la ville telle une milice terrorisant des radeux réduits à un état parfois proche de l'esclavage.

Ces derniers essaient tant bien que mal de continuer à vivre comme ils le faisaient avant l'arrivée des Morts-vivants. Ils tiennent des boutiques et cultivent des terrains vagues, mais vivent toujours dans la peur des écorchés. Les violents sont fréquents et il n'est pas rare qu'un radeux soit rossé pour avoir offensé d'une manière ou d'une autre un écorché (à moins que ce soit simplement pour s'amuser).

Les écorchés, eux, ont beau être toujours imprévisibles et enclins à la violence, ils sont ici relativement plus sociables avec les étrangers que dans bien des endroits de la SOX. Ils sont en effet habitués aux contacts avec les « fremless » et savent qu'ils doivent en grande partie leur survie à Schrotter et aux contrebandiers.

Message Urgent...



ÉCORCHÉ DES MORTS-VIVANTS (HUMAIN)

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int
3	3	4	3	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	2	6	7	1	10

Compétences : Armes à feu (GC) 3, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 2, Infiltration 2, Perception 3, Survie 3, Véhicules terrestres 3

Équipement : AK-97 (munitions standard), Couteau, Massue, Manteau renforcé (6/4)

LIEUTENANT ÉCORCHÉ (ORK)

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int
8	3	4	7	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	6	7	1	12

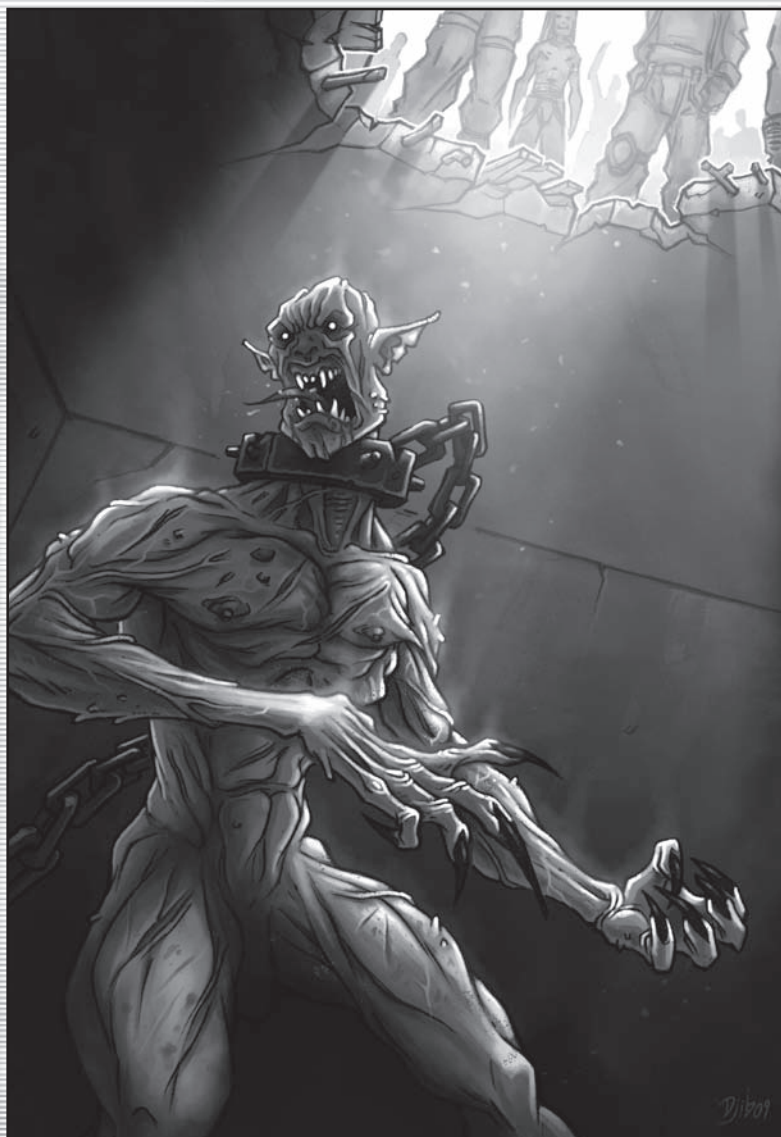
Compétences : Armes à feu (GC) 4, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 2, Infiltration 2, Intimidation 3, Leadership 3, Perception 4, Pistage 3, Survie 4.

Équipement : AK-97 (munitions standard), Kamikaze (1 dose), 2 Grenades HE, Massue, Manteau renforcé (6/4).

Avantages : Endurance à la douleur 1.

Message Urgent...





customisée avec les moyens du bord. Si les runners ne réussissent pas leur test d'Infiltration, ils se font repérer. Dans ce cas, rendez-vous à la partie *Comité d'accueil*, plus bas. En cas de réussite, vos joueurs se retrouvent finalement dans Forbach sans que les écorchés n'en soit informés.

Une fois en ville, les joueurs essaieront probablement d'interroger un habitant pour découvrir où ils peuvent trouver Schrotter. La première réaction des radeux est généralement d'essayer d'éviter les PJ ou de les ignorer. Lorsque ce n'est pas possible, les radeux essaient de ne pas offenser les runners par peur de représailles. Il est donc facile de les intimider pour obtenir une réponse. Cela étant dit, il est également possible qu'un jeune radeux, souhaitant rejoindre le clan des Morts-vivants, aille prévenir les écorchés.

Comité d'accueil

Le premier contact avec les Morts-vivants est tendu, intimidant. Les écorchés, plus nombreux, encerclent les PJ tandis que leur chef, un ork à la musculature aberrante et dont la peau semble entièrement brûlée, n'arrête pas de hurler « Bougez pas ! » sans vraiment articuler. Les PJ doivent sentir que les écorchés sont imprévisibles et que la situation peut très vite déraiser s'ils ne font pas eux-mêmes preuve de calme. Ils doivent

d'ailleurs tous réussir un test de Sang-froid (Charisme + Volonté) contre un seuil de 2 pour éviter un affrontement.

Si les runners ne parviennent pas à garder leur sang froid ou s'ils prennent l'initiative d'attaquer les écorchés, ils courent le risque d'être la cible d'une chasse à l'homme organisée par le reste du clan. Mais s'ils réussissent à imposer suffisamment de respect aux écorchés, ils peuvent peut-être se présenter d'eux-mêmes à Forbach sans que les Morts-vivants n'osent une nouvelle confrontation.

Si au contraire, les PJ parviennent à garder leur sang froid, les écorchés leur mettent la pression pour savoir qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils veulent. Au moment où le nom de Schrotter est prononcé, l'attitude des écorchés change radicalement. Mais ce n'est pas parce que l'ambiance est plus détendue que les runners sont tirés d'affaire. En effet, le chef du groupe d'écorchés veut s'amuser un peu avec les PJ et va leur dire que Schrotter n'accepte de rencontrer que ceux qui réussissent « l'épreuve ».

L'épreuve

L'épreuve consiste à envoyer l'un des PJ, seul et sans arme, participer à l'une des distractions préférées des écorchés.

Dans la cave d'une maison délabrée de Forbach se trouve un impressionnant carni. Celui-ci est retenu là prisonnier par les écorchés qui aiment lui jeter des radeux désobéissants (ou pas) et autres intrus en pâture. Ils observent ensuite le carni les massacrer avant de les dévorer. Tous ont pourtant une chance de s'en sortir : réussir l'épreuve. Pour cela, il suffit d'arracher l'une des oreilles du carni. Jusqu'ici, personne n'a réussi...

Durant le combat, le carni ne cherche qu'une chose : tuer. Mais heureusement pour le joueur relevant le défi, le carni est aussi attaché au bout d'une chaîne. Celle-ci lui laisse une grande liberté de mouvement, mais ne lui permet pas d'atteindre l'extrémité de la cave où se trouve l'escalier.

Si vos PJ spectateurs ont l'idée de lancer un sort depuis leur poste d'observation pour se débarrasser du carni, vous pouvez leur préciser qu'ils ne savent pas quelle sera la réaction des écorchés si ces derniers ne voient pas de corps à corps. Et dans le cas où vos joueurs voudraient tout de même utiliser la magie, laissez-les faire. C'est un moyen comme un autre de remporter l'épreuve. Rappelez-vous simplement que l'endroit possède un champ magique d'indice 2 dû aux radiations, aux scènes brutales qui se sont déjà produites ici dans le passé, et à l'excitation actuelle des écorchés.

Si les PJ parviennent à tuer le carni ou à lui arracher une oreille avant l'arrivée de Sheeva (voir *L'arrivée de Sheeva*, plus bas), alors ils gagneront le respect de tout le clan (ce qui s'avèrera peut-être très utile par la suite).

L'arrivée de Sheeva

La rumeur concernant l'arrivée d'étrangers venus voir Schrotter, et qui seraient en train de participer à « l'épreuve » se répand comme une traînée de poudre parmi les Morts-vivants.

CARNI (ORK)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
11	3	5	9	1	4	2
Vol	Chance	Ess	INIT	PI	MC	
5	2	5	9	1	14	

Compétences : Analyse astrale 2, Combat à mains nues 4, Esquive 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 5, PA 0), Conscience, Créature duale, Endurance à la douleur 2, Sens accru (Oùie, Odorat)

Faiblesses : Allergie (Soleil, Moyenne), Exigence alimentaire (Chair humaine), Sens réduit (Aveugle)

Il ne faut donc pas longtemps pour que la nouvelle parvienne aux oreilles de Sheeva, une écorchée chargée de jouer les intermédiaires entre le clan d'une part et les contrebandiers et autres « fremless » d'autre part. Se doutant qu'on a forcé la main à ces étrangers et ignorant si ce sont ou non des protégés de Schrotter, Sheeva part, furieuse, voir ce qui se passe.

Faites intervenir Sheeva au moment où vous le jugez nécessaire. L'idéal est de laisser suffisamment de temps à vos joueurs pour venir à bout du carni sans pour autant vous sentir obliger d'attendre la fin du combat. Une fois l'épreuve interrompue, la mutante s'excuse auprès des PJ pour le comportement de ses hommes. Elle conduit ensuite les PJ jusqu'au « marché ».

Le marché

Le « marché » est en fait l'ancienne gare de Forbach. Les quais ont été reconvertis en aire de chargement pour les contrebandiers, et on y trouve de nombreuses caisses de fortune remplies de réactifs magiques et de telesma (voir p. 80, *La Magie des Ombres*), ainsi que trois chariots élévateurs préhistoriques. Deux d'entre eux sont complètement désossés tandis que ce qui semble avoir remplacé le moteur du troisième est relié par un câble haute tension à l'un des rails de la gare. Deux motos cross poussiéreuses et quelques écorchés complètent le paysage.

Accompagnés par Sheeva et deux écorchés, les runners montent dans un wagon plus ou moins bien entretenu se trouvant à quai. À l'intérieur, un écorché elfe avec des protubérances osseuses apparentes tente tant bien que mal d'enseigner un jeu de cartes à deux Morts-vivants. À côté de lui se trouve un ordinateur portable du début du siècle, alimenté par une batterie bricolée à partir de micropiles à combustible. Son écran semble indiquer qu'un programme de régulation d'énergie est en train de tourner.

Sheeva connaît bien Schrotter et elle peut introduire les runners auprès de lui. Mais pour cela, elle doit préalablement s'assurer des intentions des PJ. Ces derniers doivent donc la convaincre que Schrotter ne va pas perdre son temps, et que tout le monde trouvera un intérêt dans cette rencontre. Sheeva est assez influente au sein des Morts-vivants, et s'attirer sa sympathie peut s'avérer utile aux runners par la suite. Dans le cas contraire, ou si la mutante se rend compte que les runners tentent de la baratiner ou pire : de l'influencer magiquement, elle risque de faire jeter les personnages dans ce qui fait office de prison aux écorchés, à savoir la vieille tour du Schlossberg, située au milieu des ruines d'un ancien château fort. Résister risque d'envenimer la situation et les joueurs peuvent rapidement se retrouver traqués par les Morts-vivants, ce qui compliquerait d'autant leur rencontre avec Schrotter.

Une autre opportunité d'obtenir un rendez-vous sans pour autant être dans les bonnes grâces de Sheeva réside dans les compétences du hacker du groupe. En effet, la mutante possède un commlink que lui a fourni Schrotter, et bien que ce dernier lui ait montré comment s'en servir, la mutante n'a pas souvent l'occasion de l'utiliser. Aussi garde-t-elle l'objet à sa ceinture sans y prêter la moindre attention. Le hacker des PJ

peut dès lors essayer de pirater le commlink de Sheeva pour joindre directement Schrotter – à moins que les joueurs ne préfèrent carrément subtiliser le commlink de la mutante.

DURCIR LE TON

Plusieurs affrontements peuvent avoir lieu au cours de cette scène, le plus notable étant celui de « l'épreuve ». Pour rendre ce combat plus délicat, n'oubliez pas que ce sont les écorchés qui désignent qui affronte le carni. Cela veut dire que ce n'est pas nécessairement le personnage le plus fort qui sera envoyé dans la cave.

ANTIVIRUS

Baucoup de choses peuvent déraiper lors de cette scène, mais aucune ne devrait être critique. En effet, même si les joueurs se mettent à dos les Morts-vivants, rien n'est perdu. Ils peuvent toujours rencontrer Schrotter en essayant de s'infiltrer chez lui ou en piratant le commlink de Sheeva. Et même s'ils se font capturer, l'incident peut alors remonter à Schrotter qui demande alors qu'on lui présente les PJ.

DÎNER EN VILLE EN BREF

Les PJ rencontrent Schrotter pour la première fois et expliquent la raison de leur présence. Le fixer allemand accepte alors de leur communiquer des informations en échange d'un petit service...

SHEEVA

Sheeva est une mutante dont le corps athlétique est capable de tolérer une forte exposition aux radiations, si bien que la seule marque pouvant révéler sa nature se trouve être l'iris de ses yeux très clairs, presque blancs, ainsi qu'une marque écaillée au visage. Une marque désormais masquée par un tatouage tribal partant d'un sourcil droit absent et descendant le long du cou de la jeune femme pour s'étendre sur son épaule, sur son bras et finir sur sa main droite. En dehors de cela, cette intrigante écorchée possède un solide caractère et ne laisse personne lui marcher sur les pieds. Sa personnalité et son apparence en ont fait la personne idéale pour jouer les intermédiaires pour le compte des Morts-vivants.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	4	3	5	4	3
Vol	Chance	Ess	INIT	PI	MC	
4	3	6	8	1	10	

Compétences : Armes à feu (GC) 2, Armes de trait (Arbalètes) 3 (+2), Armes tranchantes (Couteaux) 2 (+2), Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 2, Escroquerie 1, Furtivité (GC) 2, Informatique 1, Leadership 4, Négociation 3, Perception 3, Plein air (GC) 3.

Compétences de connaissances : Écorchés de la région 4, Jeux de cartes 2, Prix du marché 3, Routes de contrebande en SOX 1.

Compétences de langues : Soxien M, Allemand 3, Anglais 2, Français 3.

Avantages : Immunité naturelle (radiations), Territoire (Forbach).

Défauts : Mal du simsens, Système nerveux sensible.

Équipement : Arbalète légère (avec visée laser), Colt Manhunter (munitions standard), Couteau, Commlink ETC Blue Marble 2066 et son OS (tous les indices à 2), Vêtements renforcés (4/2).



Message Urgent...

DONNANT DONNANT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les joueurs entrent dans le repère de Schrotter, lisez ce qui suit :

Derrière ses murs de trois mètres de haut surmontés de barbelés et de caméras, le repaire de Schrotter n'est autre qu'une ancienne casse automobile. Celle-ci regorge de ferraille et de carcasses en tous genres, ainsi que d'immenses sculptures de métal. Ces sombres silhouettes, étranges et dérangeantes, donnent par ailleurs la désagréable impression de toujours vous observer. Face à vous se trouve un bâtiment sur lequel sont montés de vastes panneaux solaires. Derrière, vous apercevez une vieille grue et un atelier abritant une antique Citroën C4 entièrement poncée, et visiblement en cours de réparation. Des aboiements vous font tourner la tête et vous découvrez la présence d'un chenil, perdu au milieu d'un amas de tôle froissée. Au milieu de toute cette ferraille, vous notez également la présence d'un drone de défense terrestre, un modèle récent à en juger par son design...

« Messieurs. »

L'homme qui vient de vous interpeller avec un léger accent allemand se trouve sur le pas de la porte du bâtiment, un cigare à la main, et vêtu d'une robe de chambre en soie. À ses côtés se trouve un jeune elfe au visage rond, probablement trisomique, et un gros dogue allemand aux aguets.

« Grégory, » fait-il à l'attention de l'elfe. « Sois gentil, apporte une bouteille de cognac au salon pour nos invités. » Puis, se tournant à nouveau vers vous, « Si vous voulez bien entrer... »

Méfiant, vous entrez dans le bâtiment. L'intérieur tranche nettement avec ce que vous avez pu voir dehors. Votre hôte vous accompagne en effet jusqu'à un salon victorien poussiéreux mais relativement bien conservé. C'est la première fois depuis que vous êtes en SOX que vous voyez un tel confort et un tel luxe.

« Alors, racontez-moi la raison de votre visite. »

ATMOSPHÈRE

Cette scène se déroule principalement dans le salon victorien de Schrotter, bercé par la musique classique (Les Maîtres Chanteurs de Nuremberg, de Wagner) sortant des haut-parleurs d'une vieille chaîne hi-fi. Donnez l'impression à vos joueurs qu'ils viennent de retrouver un peu de confort et de civilisation, même si cela semble provenir d'une autre époque.

Au premier abord, Schrotter paraît extrêmement sympathique et traite les PJ comme des invités de marque. Mais sa manière de caresser Wolf, un énorme molosse qui ne semble pas le quitter d'une semelle, et sa manie d'intégrer sans cesse Grégory à la discussion, avec un mélange de tendresse malsaine et de sadisme, devrait finir par arracher un frisson aux shadowrunners. Chaque fois qu'un joueur parle, Schrotter écoute silencieusement tout en passant continuellement sa main sur sa barbe de deux jours. Il prend le temps de réfléchir à chaque réponse, tire sur son cigare et lorsqu'il parle, il semble toujours sûr de lui.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le repaire de Schrotter

Le repaire de Schrotter est une ancienne casse automobile entourée d'un mur de 3 mètres de haut, disposant de caméras et protégée par 6 drones GM-Nissan Doberman (voir p. 350, SR4A) (seuls 4 sont actuellement opérationnels), 15 chiens de garde et quelques écorchés. Le jeune Grégory, qui a une affinité particulière avec ses amis fantômes (esprits de l'homme), peut également constituer une menace pour les PJ en cas de conflit. Enfin, si le besoin s'en fait sentir, Schrotter peut aussi demander de l'aide aux écorchés via son commlink.

En dehors du bâtiment habité par Schrotter, la casse abrite quelques autres structures, certaines en ruine, d'autres utilisées comme atelier. On y trouve donc divers outils ainsi que quelques véhicules et drones en cours de réparation. Les ateliers de Schrotter abritent également plusieurs sculptures étranges et inquiétantes faites de matériaux récupérés ici et là. L'une de ces statues dispose par ailleurs d'un mécanisme qui lui permet de coulisser pour laisser apparaître l'entrée d'un abri. À l'intérieur se trouvent tout un tas de choses de valeur : armes, munitions, essence et équipement divers laissé à votre appréciation.

Un rendez-vous prometteur

Les joueurs vont probablement expliquer directement à leur hôte la raison de leur visite. Et effectivement, ils ont frappé à la bonne porte, car Léoni a bien été en contact avec Schrotter avant de quitter la SOX. L'ancien légionnaire s'est par ailleurs laissé filmer lors d'une soirée bien arrosée chez Schrotter. Léoni révèle suffisamment d'informations dans cette vidéo pour que Schrotter puisse en déduire où l'ork était détenu.

Si Schrotter connaît l'existence du complexe carcéral, appartenant à Revlup Corporation, c'est grâce à l'un des techniciens y travaillant, Micha Brenner. Ce dernier a en effet un vice tenace : il a perpétuellement besoin de satisfaire son appétit sexuel, qu'il dirige plus particulièrement vers les adolescentes. Il y a de cela quelques années, Schrotter lui organisait inlassablement des rendez-vous avec de jeunes radeuses, et parfois même avec des filles qu'il faisait venir de l'extérieur, toujours plus jeunes... Depuis, Micha Brenner a choisi de se passer du fixer et Schrotter n'aura donc aucun scrupule à parler de lui aux runners.

Mais pour le moment, Schrotter se garde bien de révéler tous ces détails : il le fera s'ils réussissent leur mission. Schrotter ne fait jamais rien gratuitement, et il a justement besoin d'une équipe. Le fixer doit en effet retrouver des informations concernant « l'incident » nucléaire de Faulquemont. Et pour cela, il a une piste : l'un de ses contacts au MET lui a récemment confié qu'un membre de la sécurité matricielle de son bataillon, porté disparu depuis quelques jours, est soupçonné d'avoir été impliqué dans « l'incident ». Ce dernier aurait même gardé des informations à ce sujet.

La fuite de Santos

Cet homme, c'est le sergent Maxime Santos, spécialiste en communications et guerre électronique, travaillant pour le MET2000, et accessoirement agent des Disciples du Feu purificateur (voir p. 42). En acceptant de collaborer avec les Disciples – non par conviction, mais par appât du gain – Santos sait qu'il risque gros. Et c'est pour être en mesure de négocier une éventuelle amnistie qu'il a décidé de garder la trace de toutes les communications qu'il sécurise pour le compte des Disciples. Santos possède ainsi les enregistrements de ce qui s'est dit juste avant « l'incident » de Faulquemont, mais également de toutes les opérations auxquelles il a été mêlé.

Malheureusement pour lui, le MET a récemment intercepté un message des Disciples à l'intention de leur agent. Une enquête interne est ouverte et Santos tente vainement de négocier anonymement ses enregistrements et sa position d'agent double. Sentant l'étau se resserrer, il décide finalement de profiter d'une sortie sur le terrain pour disparaître. Il prend rapidement contact avec les Geistratten et son départ est organisé lors des premiers jours de décembre.

Jouant de malchance, le thunderbird des Geistratten est accroché par une batterie de missiles SAM mobiles peu après son décollage. L'appareil se crashe sur les restes d'une supérette à Sarralbe, petite ville fantôme à mi-chemin entre Sarreguemines et Sarre-Union. Les premiers arrivés sur le lieu du crash sont les écorchés d'Hambach, initialement

en maraude dans la région. Les écorchés dégagent alors les corps inanimés de la carcasse et emportent ce qu'ils peuvent avant de fuir une patrouille du MET aux aguets. Depuis, les données se trouvent entassées dans une remorque, au cœur de l'ancienne usine d'assemblage automobile servant de repaire aux écorchés.

Ignorant tout de la mésaventure de Santos, Schrotter envoie un nomade, Tae-gu le Cinglé, faire passer le mot : Santos ne doit pas quitter la SOX avant d'avoir parlé à Schrotter. Cette première mesure permet au fixer de temporiser mais il sait que Santos peut passer entre les mailles du filet.

L'arrangement

L'arrivée des PJ est l'occasion pour Schrotter d'envoyer quelqu'un sur les traces de Santos, aussi leur propose-t-il un arrangement :

« Je me souviens bien de Léoni, il parlait peu mais buvait beaucoup. Le type qui était avec lui, aussi, Benrama, avec lequel il avait rejoint une communauté de radeux avant de me rencontrer. Jamais revu celui-là, tiens. Écoutez, c'est amusant que vous me parliez de tout cela car j'ai un enregistrement vidéo de Léoni qui risque bien de répondre à toutes vos questions. Seulement voyez-vous, un homme m'a récemment volé mon commlink, et tout ce qui vous intéresse se trouvait dessus ... Ramenez-le moi avant qu'il ne quitte notre belle région et je serai en mesure de vous montrer la vidéo, ainsi que de vous indiquer avec précision où Léoni a été retenu prisonnier. »

Bien sûr, Schrotter n'a été victime d'aucun vol mais c'est pour lui un moyen d'impliquer les runners dans la recherche de Santos et de s'assurer de leur motivation. Au cas où les joueurs se montreraient réticents ou s'ils venaient à découvrir le mensonge, Schrotter met en avant le fait que personne d'autre en SOX ne pourra les renseigner sur Léoni et l'endroit où il se trouvait emprisonné. Quoi qu'il en soit, vous devez inciter les joueurs à accepter le marché car la seule autre option des PJ pour obtenir les informations du fixer consiste à les soutirer par la force ou par la magie. Inutile de vous dire que Schrotter risque de ne pas se laisser faire. Sans compter que les joueurs se priveraient ainsi d'un contact à la prison.

Finalement, si les joueurs acceptent la proposition, Schrotter les met sur une première piste :

« D'après mes informations, l'homme qui possède mes données s'appelle Maxime Santos. C'est un hacker du MET et un déserteur. À l'heure qu'il est, il doit probablement chercher à fuir la SOX. » Puis, après une pause : « Mon réseau matriciel étant HS, j'ai envoyé Le Cinglé faire passer le mot comme quoi je recherchais Santos. Personne ne voudra le faire sortir sans m'en parler avant, n'est-ce pas, Grégory ? Le Cinglé doit en principe revenir dans un jour ou deux. Il connaît la localisation du point de rendez-vous utilisé actuellement par les passeurs Geistratten, et je veux que vous l'attendiez pour partir là-bas avec lui. Si Santos n'est pas déjà avec les contrebandiers, ils auront probablement des informations qui vous permettront de le retrouver. »

DURCIR LE TON

Wolf, le chien préféré de Schrotter, peut se sentir menacé par l'un des personnages. Il est alors sur la défensive, grognant tous crocs dehors à la vue du runner. Il peut même sauter sur le personnage si celui-ci approche trop près. Cette situation devrait représenter peu de danger pour les PJ, mais elle peut offrir un cadre intéressant pour les négociations. Schrotter risque en effet de ne pas apprécier si un runner maltraite l'un de ses chiens. Et même de simples grognements devraient rendre Schrotter plus méfiant et moins amical envers les joueurs. Ceux-ci devraient alors sentir qu'il vaut mieux qu'ils jouent sur du velours avec leur hôte s'ils veulent obtenir ses informations.

GRÉGORY

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	1	4	3	2	2	1
Vol	Magie	Chance	Ess	INIT	PI	MC
2	1	4	6	6	1	10

Compétences : Esquive 3, Invocation 3, Mécanique automobile 2, Véhicules terrestres 1

Avantages : Esprit exclusif (esprits de l'homme) (voir p. 24, *La Magie des Ombres*)

Équipement : Couteau de poche

CHIENS DE GARDE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	3	3	3	1	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
1	4	6	6	2	10

Compétences : Athlétisme 2, Combat à mains nues 4, Intimidation 3, Pistage 2

Notes : Certains chiens portent des mutations visibles, ulcères, plaies ouvertes ou excroissances osseuses.

Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes / Morsure : VD 3P, PA 0), Sens accrus (Odorat)

GM-NISSAN DOBERMAN

Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote
0	10/25	75	3
Structure	Blindage	Senseurs	
3	6	3	

Autosofts : Acquisition 3, Clearsight 3, Manœuvrer 3

Équipement : AK-97 (munitions standard), Diffuseur de fumigènes

ANTIVIRUS

Le principal risque de cette scène est de voir les PJ forcer Schrotter à dire tout ce qu'il sait sans avoir à effectuer le reste du scénario. Dans ce cas, assurez-vous d'avoir bien fait comprendre aux joueurs que c'est une décision lourde de conséquences : ils se privent de toute aide future du fixer (notamment pour le scénario final) et surtout, ils se mettent à dos une grande partie de la communauté SOXienne, à commencer par les Morts-vivants et les contrebandiers qui dépendent de Schrotter pour beaucoup de choses.

Dans le cas extrême où Schrotter est tué sans avoir pu donner la moindre information, les PJ pourront tout de même trouver suffisamment d'indications dans les dossiers et le commlink du fixer pour remonter la trace de Léoni – à commencer par des informations assez complètes sur la personne de Micha Brenner, technicien au complexe carcéral P2 de Revlup Corporation dans la zone de « La Décharge ».

LES RUNNERS ET LE CINGLÉ 2 à 3

EN BREF

Les PJ ont désormais une nouvelle mission : retrouver Maxime Santos et ses données. Mais avant de partir à sa poursuite, les runners doivent attendre le retour du « Cinglé ». Ils patientent donc quelques jours à Forbach, où les activités ne manquent pas, puis voyagent en compagnie du Cinglé. Après avoir pillé quelques bâtiments abandonnés, les PJ arrivent finalement au point de rendez-vous des Geistratten. Ils apprennent sur place que Santos a déjà pris un t-bird pour sortir de SOX, mais que celui-ci a été abattu par le MET avant d'avoir franchi le mur.

Message Urgent...



DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les PJ se rendent à Farébersviller, lisez ce qui suit :

Cela fait maintenant deux bonnes heures que le ciel s'est chargé de nuages sombres, et vous n'êtes donc pas surpris par cette pluie fine et glaciale qui commence à tomber. La route que vous empruntez est, comme beaucoup de routes en SOX, dans un piteux état. De nombreux nids de poule ont fait leur apparition au fil des ans, et le bitume craquelé est parsemé de lichens toxiques et autres mauvaises herbes. Bientôt, il faudra aussi ajouter la boue à cette description. Au loin, la silhouette de la cité délabrée de Farébersviller se dresse, sombre et inquiétante.

Quelques minutes plus tard, vous vous arrêtez au pied d'anciens HLM dont la structure de béton semble avoir mal supporté le poids des années. Les vitres des immeubles ont depuis longtemps été brisées, leurs éclats dispersés dans la nature, et des restes de meubles gisent au milieu des gravas.

Le Cinglé descend de voiture et se tourne vers vous. « Bougez pas, je reviens. » Il part alors à pied en direction de l'immeuble le plus proche.

Lorsque les PJ arrivent au point de rendez-vous, lisez ce qui suit :

Vous continuez d'avancer alors que de la neige fondue tombe du ciel depuis maintenant un bon quart d'heure. Le ciel est sombre, la visibilité déplorable et vous avez froid. Un nouveau village abandonné se trouve devant vous. Sur un panneau déchiqueté, vous pouvez lire le nom que portait autrefois cet endroit : « Valette ». Alors que votre véhicule avance lentement sur la route défoncée et dénuée d'éclairage, vous observez les quelques maisons autour de vous, guettant la moindre menace. Le vent siffle au travers des fenêtres brisées. Un volet claque. Vous vous retournez rapidement, tentant de percevoir l'obscurité avec l'unique lampe torche encore en état de marche. Rien.

« On est plus très loin » déclare alors Tae-gu. Soulagé par l'annonce et par la rupture du silence, vous vous détendez. Mais soudain, vous apercevez une silhouette qui se déplace à une centaine de mètres de vous. Le temps semble se figer. Chacun se crispe un peu plus sur son arme. Tae-gu klaxonne alors plusieurs fois puis vous voyez la silhouette répondre en allumant et en éteignant une lampe torche à plusieurs reprises.

ATMOSPHÈRE

Au début de cette scène, les joueurs doivent patienter à Forbach. C'est l'occasion de leur donner beaucoup de liberté : ne vous contentez pas d'enchaîner les scènes, laissez les joueurs décider de ce qu'ils font et n'hésitez pas à décrire des passages de la vie quotidienne en SOX.

N'oubliez pas également que si les joueurs se montrent trop proches des radeux, les Morts-vivants risquent de se méfier d'eux. À l'inverse, des PJ respectés par les écorchés seront probablement craints par les radeux.

L'ENVERS DU DÉCOR

Quartier libre

Une fois l'entretien avec Schrotter terminé, les runners attendent à Forbach le retour du « Cinglé ». Cette attente peut, si vous le décidez, être source de scènes ou de scénarios annexes que les joueurs sont libres de suivre ou non. Voici quelques accroches possibles que vous pouvez développer ici ou garder pour plus tard.

- Alors que les runners marchent dans Forbach, un radeux leur fait signe d'approcher. Cet homme s'appelle Lothar. Il a peur des écorchés et souhaite protéger sa famille. Nerveux et mal à l'aise, il demande aux PJ de faire quitter discrètement la ville à sa famille, puis de les escorter jusque Sarrebrück. Pour cela, il est prêt à donner aux runners tout ce qu'il possède.

- Si les PJ veulent se rendre utile auprès des écorchés, Sheeva peut leur confier une mission : ces derniers temps, les réserves d'eau et de nourriture des écorchés ont tendance à diminuer étrangement. Les soupçons se sont naturellement portés sur les radeux, mais les lynchages publics de quelques habitants n'ont pas empêché les vols de continuer. Seule la présence de nombreux écorchés à proximité des réserves se révèle être une protection efficace. Si les PJ interrogent les radeux, ceux-ci parlent d'une bête mi-fauve mi-démon qui rôde dans la région. Les écorchés, eux, sont plus partagés. Certains soupçonnent les radeux mais d'autres imaginent que des Morts-vivants sont derrière tout ça, ce qui crée des tensions au sein du clan. À votre guise, les voleurs peuvent effectivement être un groupe d'écorchés ayant formé un clan dans le clan, ou une famille de radeux profitant de l'ancien système d'égouts pour atteindre les réserves sans être vue – ou encore une poignée de goules vivant dans ces mêmes égouts.
- Si les PJ sont en bons termes avec les Morts-vivants ou qu'ils ont su se rendre utiles auprès d'eux, ils peuvent être invités à passer la nuit dans le wagon aménagé d'un TGV stationné près du marché. Un runner qui aurait fait particulièrement bonne impression auprès de Sheeva pourrait même passer la nuit avec cette dernière. Quoi qu'il en soit, la nuit est de courte durée. En effet, un petit groupe de Disciples du Feu purificateur attaque le marché pour punir ceux qui traitent avec les Geistratten. Ne s'attendant pas à une telle résistance, les Disciples finissent par fuir et, le lendemain, une expédition punitive est organisée par les écorchés pour retrouver les survivants.
- Si au contraire les joueurs préfèrent passer la nuit auprès des radeux et s'ils se montrent aimables envers ses derniers, les habitants organiseront probablement une fête de bienvenue. La soirée finit alors autour d'un brasero installé au milieu d'un carrefour, à boire une eau de vie locale à base d'algues Éveillées. Il est probable que quelques écorchés finissent par venir semer le trouble pour le plaisir et pour confisquer l'eau de vie. Un peu plus tard dans la nuit, les joueurs pourront entendre des coups de feu en provenance du marché (voir l'idée de scénario ci-dessus).

L'arrivée du Cinglé

Le Cinglé n'est pas parti très loin et doit en principe revenir à Forbach un ou deux jours après la rencontre entre Schrotter et les PJ. Cependant, vous pouvez tout à fait écourter la scène précédente ou, au contraire, la prolonger un peu en faisant arriver le Cinglé plus tard que prévu.

Une fois le Cinglé de retour, un écorché part chercher les PJ. Il les conduit ensuite au wagon du « marché ». Le Cinglé les y attend en dévorant une brochette de viande séchée à l'origine douteuse. Durant tout l'entretien, Tae-gu, visiblement affamé, ne s'arrêtera pas de manger, si ce n'est pour boire une eau terreuse apportée par un écorché.

Physiquement, le Cinglé est un Asiatique de carrure moyenne mais d'apparence relativement robuste. Il porte une sorte de tunique en cuir souple sans manches par-dessus un blouson d'aviateur, et un respirateur pend autour de son cou. Un holster sous chaque aisselle et des mitaines crasseuses laissant dépasser des doigts tout aussi crasseux complètent le tableau.

Les joueurs vont probablement expliquer au Cinglé que Schrotter les a chargés de retrouver un déserteur du MET et qu'ils doivent se rendre au point de rendez-vous des Geistratten. Au départ, Tae-gu, trop occupé avec sa brochette, ne dit pas un mot. Quand il parle enfin, c'est pour changer totalement de sujet et s'intéresser à l'équipement des PJ, donnant ainsi l'impression de n'avoir rien écouté. En fait, le nomade a déjà reçu ses instructions et une fois sa faim un peu calmée, son naturel curieux et bavard commence à reprendre le dessus. Finalement, si les PJ sont prêts à partir, il leur donne rendez-vous quelques heures plus tard et appelle un écorché pour qu'on lui apporte une nouvelle brochette.

TAE-GU « LE CINGLÉ »

Trop préoccupé par l'appât du gain pour être bon ou mauvais, Tae-gu est un Asiatique au passé mystérieux. La façon dont il a fini en SOX n'est pas très claire mais ce qui est sûr, c'est qu'il connaît bien la région désormais. Le Cinglé, comme on l'appelle, doit son surnom aux risques inconsidérés qu'il est capable de prendre dès qu'il y a suffisamment d'argent en jeu. C'est un nomade vivant au jour le jour du pillage de villes fantômes, du troc et de petits boulots qu'il peut trouver auprès de Schrotter, des Geistratten ou de quiconque ayant de quoi le payer.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	3	3	3	4	3
Vol	Chance	Ess	INIT	PI	MC	
4	3	5,7	7	1	10	

Compétences : Armes à feu (GC) 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 2, Escroquerie (Baratin) 5 (+2), Esquive 4, Furtivité (GC) 3, Perception 3, Survie 3, Véhicules terrestres 2.

Compétences de connaissances : SOX 4, Trésors légendaires 3.

Compétences de langues : Coréen M, Allemand 2, Anglais 3, Français 3.

Cyberware : Module sim, smartlink.

Avantages : Ambidextre.

Défauts : Malchanceux.

Équipement : 2 Colts Manhunter (munitions standard), couteau, vêtements renforcés (4/2), Renault Kangoo (modèle utilitaire « La Poste »), trousse à outils, babioles.

RENAULT KANGOO DE LA POSTE

L'utilitaire de Tae-gu est un vieux Renault Kangoo de la Poste. Il est cabossé et percé de plusieurs impacts de balles à l'arrière.

Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote
0	10/20	100	0
Structure	Blindage	Senseurs	
12	5	0	

Remarque : le véhicule est en mauvais état. Considérez que 3 cases sont déjà cochées sur son moniteur de condition.

Chasseurs de trésors

Une fois prêts, les PJ quittent Forbach en direction du campement des Geistratten. Mis à part le temps grisâtre et la route défoncée, le voyage débute sans histoire. Au bout d'une heure, le Cinglé s'arrête pourtant au milieu de la cité délabrée de Farébersviller et descend du véhicule. Les joueurs peuvent alors contraindre le nomade à reprendre la route ou choisir de l'accompagner, de visiter les lieux ou simplement faire une pause en restant près du véhicule.

Accompagner Tae-gu : le Cinglé a en fait récemment volé une très vieille lettre à un groupe de marginaux se faisant appeler les Pillards normands. Dans cette lettre, une femme mourante révèle la combinaison d'un coffre, rempli de bijoux, qui est caché dans un appartement de Farébersviller. Tae-gu part donc à la recherche du coffre en espérant ainsi devancer les Pillard normands. Si les PJ l'accompagnent, il tente d'abord de les éloigner en prétextant qu'il doit juste satisfaire un besoin naturel. Dans tous les cas, Tae-gu met un moment à trouver le bon appartement et s'arrête régulièrement pour fouiller les autres, observer un objet, le jeter par-dessus son épaule ou, au contraire, le glisser dans une poche. Si les joueurs persistent à le suivre, il n'ouvre pas le coffre lorsqu'il le trouve et prétend ne pas avoir la combinaison. Il demande par contre aux PJ de

l'aider à transporter le coffre jusqu'au véhicule. Celui-ci n'est pas très grand mais il est lourd. Il contient effectivement plusieurs bijoux... tous irradiés.

Rester près du véhicule : le temps semble long et l'attente est d'autant plus pénible que le paysage est sinistre. Peu à peu, des flaques se forment autour du véhicule qui se retrouve finalement embourbé. La présence des personnages attire également la curiosité d'un grand lynx mutant. Le fauve est aussi grand qu'un tigre et considère les métahumains comme des proies potentielles. Si des personnages se trouvent près du véhicule, l'animal s'approche lentement et bondit sur l'un d'eux lorsqu'il est suffisamment proche. Si personne n'est resté à proximité, le félin attend patiemment, tapi sous des gravats.

Explorer seuls la cité : Si la plupart des appartements de la cité ont déjà été pillés ou saccagés, d'autres sont restés dans l'état où on les a laissés 60 ans plus tôt. Il reste toutefois bien peu de choses de valeur que le temps n'a pas rendu inutiles dans ces appartements souvent envahis de cafards, de fourmis géantes ou de rats du diable. L'endroit n'est que modérément irradié, mais les HLM regorgent de poussière radioactive dont il vaut mieux se méfier. Attention également à ne pas tomber sur l'immeuble qui abrite les petits du lynx. Ceux-ci ont la taille et l'agilité d'un chat, mais leur mère peut les entendre et sentir leur peur. Dans ce cas, le lynx abandonne les abords du véhicule pour défendre sa progéniture.

Valette : le point de rendez-vous des Geistratten

Le point de rendez-vous des contrebandiers se limite à une grande surface entretenue, recouverte d'un filet de camouflage et bordée d'une poignée de projecteurs alimentés par un petit groupe électrogène. La première maison du village se trouve à 100 mètres de là. On y trouve un confort précaire, surtout en cette saison. L'unique pièce aménagée a été partiellement isolée avec de la laine de verre, et le mobilier se limite à une table, quelques chaises et une demi-douzaine de matelas probablement récupérés dans les maisons voisines. Plusieurs couvertures, un réchaud à gaz et quelques vivres sont également entassés dans un coin de la pièce.

Deux contrebandiers occupent actuellement ce refuge. Interrogés sur Santos, les deux Allemands disent ce qu'ils savent :

« Des gars à nous ont essayé de le faire sortir la semaine dernière, mais juste après avoir décollé, le panzer est tombé sur une de ces foutues batteries antiaériennes mobiles du MET. Depuis, toutes les sorties dans la région ont été annulées et nous, on est coincés ici... »

Les contrebandiers ignorent si les passagers sont encore en vie. Ils ne savent pas non plus où le t-bird s'est écrasé. C'est Tae-gu qui apportera cette information. En effet, le Cinglé a entendu parler de l'incident. D'après lui, c'est au sud de Sarreguemines qu'il faut chercher.

Si les PJ le lui demandent, Tae-gu accepte de déposer les runners dans la région de Sarralbe (non sans avoir tenté de monnayer ce service) mais il refusera de faire plus – du moins pas sans une sérieuse récompense cette fois-ci. Il n'est en effet pas en très bons termes avec les écorchés d'Hambach, et préfère éviter de les croiser.

LYNX MUTANT

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
5	5	5	5	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	8	2	11

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 4, Infiltration 4, Perception 3

Pouvoirs : Armes naturelles (Griffes / Morsure : VD 5, PA 0), Sens accrus (vision nocturne)



DURCIR LE TON

L'attente du Cinglé peut s'éterniser, et quand finalement les joueurs ont des nouvelles de Tac-gu, c'est pour apprendre qu'il a été pris en train de voler de la nourriture transportée par une caravane et que les marchands ont l'intention de le vendre comme esclave à Luxembourg. Il ne reste plus aux joueurs qu'à aller le sauver ou à se passer de lui.

Vous pouvez également pimenter l'arrêt à Farébersviller en faisant débarquer les Pillards normands au moment où Tae-gu est déjà loin de son véhicule. La présence du lynx est alors l'élément qui peut faire basculer une situation déjà tendue vers quelque chose de *vraiment* délicat.

La rencontre avec les Geistratten peut aussi être compliquée : les contrebandiers n'ont vu personne depuis plusieurs jours, leurs réserves de nourriture sont presque épuisées, et ils sont sur les nerfs. Dans ces conditions, l'arrivée des PJ est perçue comme une menace et les joueurs doivent trouver un moyen de les neutraliser sans les tuer, ou de leur faire comprendre qu'ils viennent en amis.

ANTIVIRUS

Si les actions des joueurs irritent les écorchés, ceux-ci ne manquent pas de faire remarquer aux runners que leur présence à Forbach est tolérée uniquement parce que Schrotter leur a confié une mission. Si les joueurs ne comprennent pas l'avertissement et dépassent les bornes, les écorchés ne leur font pas de cadeau. Même Schrotter refuse de les recevoir. Leur seule chance est alors de récupérer ce qui intéresse le fixer, et de s'introduire chez lui pour négocier.

Dans le cas où les PJ décideraient de se passer de l'aide du Cinglé, leur meilleure piste consiste à entrer en contact avec des contrebandiers. Geistratten et Charognards peuvent en effet apprendre aux joueurs ce qui est arrivé au thunderbird utilisé par Santos.

SUR LES TRACES DE SANTOS



EN BREF

Au cours de cette scène, les runners cherchent à savoir ce qui est arrivé aux passagers du panzer. Plusieurs pistes s'offrent

LE CIMETIÈRE, LIEU DE VIE ZENTPEL

Situé de l'autre côté d'un canal abandonné à l'est de la ville, le cimetière de Sarralbe est entouré d'une grande enceinte de tôle et de bois qui englobe également une ferme, un étang et quelques maisons. C'est ici que vivent une poignée de radeux qui vouent un véritable culte aux morts. Les radeux cultivent des champs labourés tout autour du cimetière. Pour cela, ils utilisent d'étranges outils forgés par leurs soins, ainsi qu'un tracteur bicentenaire et deux bœufs rachitiques.

Leur leader, un prêtre Éveillé qui se fait appeler Père Viard, est un homme inquiétant. Il lui arrive fréquemment de marmonner des bribes de phrases en latin, comme s'il parlait à quelqu'un que lui seul peut voir. Il s'agit en fait d'une double personnalité.

HABITANT DU CIMETIÈRE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	6	1	10

Compétences : Armes contondantes 2, Combat à mains nues 2, Perception 2, Survie 3.

Équipement : Massue, Vêtements rembourrés (2/2).

à eux et chacune possède son lot d'indices. Une fois le puzzle des événements reconstitué, les PJ ont une assez bonne idée de l'endroit où se trouvent les données.

DITES-LE AVEC DES MOTS

À l'arrivée des PJ sur le lieu du crash, lisez ce qui suit :

Vous avancez au milieu d'une rue déserte en bordure de Sarralbe quand vous apercevez une longue trainée de débris entre deux maisons délabrées. Les clôtures ont semble-t-il été fauchées et le sol récemment labouré. Un peu plus loin, vous pouvez voir un trou béant dans la paroi de ce qui semblait être un petit supermarché. La carcasse du t-bird gît ainsi au milieu de rayons défoncés et criblé de balles. Le magasin, pillé de ce qu'il contenait d'utile il y a déjà bien longtemps, est jonché de débris et de restes de produits décomposés. Certaines gondoles, toujours debout, abritent encore de vieilles boîtes de conserve périmées, oubliées là par désintérêt, tandis que des cafards circulent au milieu de tâches de moisissure et d'articles disséminés au sol. Partout ailleurs, la poussière a recouvert des étalages presque vides.

ATMOSPHÈRE

Cette scène doit être l'occasion pour les joueurs de se sentir libres de rechercher les indices là où ils le souhaitent, et de remonter la piste comme ils veulent. Laissez-les enquêter par eux-mêmes et découvrir peu à peu ce qui s'est passé.

Lors de l'arrivée des PJ au cimetière de Sarralbe, essayez de rendre les habitants le plus inquiet possible : ce ne sont pas des villageois ordinaires, ce sont des radeux qui vivent repliés sur eux-mêmes. Les joueurs doivent sentir qu'ils ne peuvent pas leur faire totalement confiance, ni qu'ils peuvent dormir tranquillement près d'eux. Ils doivent ressentir un certain malaise.

L'ENVERS DU DÉCOR

Demander son chemin

À moins d'être en mesure d'analyser des images satellites datées de moins d'une semaine, trouver la zone du crash risque d'être un travail long et fastidieux pour les personnages. Cela dit, il existe un moyen d'aller plus vite : trouver quelqu'un qui a vu l'appareil tomber. Par chance, un clan de radeux habite justement à proximité du lieu du crash. Les PJ ont donc de bonnes chances de tomber sur eux tôt ou tard.

Les habitants du cimetière sont méfiants et repliés sur eux-mêmes. Ainsi, ils risquent fort de prendre peur et de courir se réfugier au cimetière à la vue des shadowrunners. Une fois regroupés au centre du cimetière, les radeux n'hésitent pas à ouvrir le feu s'ils se sentent menacés. Ils disposent pour cela d'une demi-douzaine de fusils (modèles équivalents au *Ruger 100*, p. 319, *SR4A*), de deux AK-97 (p. 318, *SR4A*), et de l'aide éventuelle de plusieurs fantômes (esprit Guide de Puissance 3, voir p. 94, *La Magie des Ombres*).

Interroger les habitants du cimetière au sujet du crash et obtenir des réponses est donc un challenge en soi, mais si les joueurs y parviennent – par la négociation ou par la torture – les radeux diront qu'ils se sont tous regroupés au cimetière après le crash du t-bird, afin d'être protégés par leurs ancêtres. Ils ne savent donc absolument pas ce qui a pu arriver à Santos ou à l'équipage du panzer. Les radeux sont toutefois en mesure d'indiquer aux runners l'endroit précis du crash, voir de les y emmener.

Sur les lieux du crash

La supérette de Sarralbe a été le théâtre d'un récent accrochage entre une patrouille du MET et les écorchés d'Hambach en maraude. En effet, ces derniers sont arrivés

sur les lieux peu après le crash du panzer, l'occasion pour eux de mettre la main sur des objets intéressants. Ils ont extirpé les occupants de l'épave tout en emportant un maximum de choses avec eux. À l'arrivée du MET, quelques instant plus tard, il ne restait plus qu'un petit groupe d'écorchés tentant vainement de s'emparer de l'armement léger du t-bird. Une fusillade a éclaté, et un homme du MET et trois écorchés ont été blessés.

Sur place, les PJ se rendent compte sans difficulté que le panzer est vide : aucune trace de Santos ou de l'équipage, et plus aucun effet personnel ou équipement récupérable. Il est donc clair que quelqu'un est passé par là. Il s'agit bien entendu des écorchés qui ont pris ce qu'ils ont pu avant l'arrivée du MET (y compris le commlink de Santos) mais aussi des habitants du cimetière qui ont récupéré ce qui restait, à savoir quelques rations, une trousse à outils et un sac à dos contenant l'uniforme de Santos.

En observant la scène d'un peu plus près, les runners peuvent toutefois en apprendre un peu plus sur ce qui s'est passé. En réussissant un test Intuition + Perception (2), les PJ trouvent des traces de sang au milieu des débris, indiquant que quelqu'un a été blessé ici. Avec un succès excédentaire ou en scannant les émissions WiFi près de l'épave, ils découvrent également les restes d'un médikit abandonné. À en juger par son marqueur RFID, ce médikit appartenait au MET. Enfin, avec un succès excédentaire de plus au Test de Perception, les joueurs trouvent un chargeur de FN-HAR, une arme utilisée par les forces du MET.

En réussissant un jet d'Intuition + Pistage (3), les joueurs qui le souhaitent peuvent également suivre les traces de sang. Ils découvrent alors le corps en décomposition d'un mutant dans les ruines d'une maison voisine. Il s'agit de l'un des trois écorchés blessés, et celui-ci n'a pas survécu à ses blessures lors de sa fuite. Son cadavre a depuis été partiellement dévoré par des rats du diable.

Demander son chemin (bis)

À ce stade, les PJ ignorent encore ce qui s'est passé mais ils ont deux pistes sérieuses : le MET et les écorchés. Suivre cette dernière piste nécessite de trouver des informations sur les écorchés, notamment l'emplacement de leur repaire. Pour obtenir ces informations, les joueurs peuvent revenir au cimetière poser des questions. Les radeux ont déjà été la cible d'attaques et de pillages, parler des écorchés devant eux provoque inévitablement un sentiment de panique. Ils savent tout de même que les écorchés ont installé un poste avancé au nord de Sarralbe et ils savent aussi que leur fief principal se trouve quelques kilomètres plus au nord, de l'autre côté de l'autoroute. Ils sont toutefois plutôt réticents à donner cette information, craignant des représailles, et refusent catégoriquement de conduire les PJ là-bas.

La piste du MET

Après avoir fait fuir les écorchés, l'escouade du MET dépêchée sur les lieux du crash découvre que l'épave est vide. L'unité tente alors de retrouver la trace des écorchés, mais ils ne trouvent qu'un avant-poste abandonné au nord de Sarralbe. Les écorchés ont en effet quitté les lieux après la fusillade, emportant avec eux leur butin jusqu'à leur fief : l'ancienne usine automobile Smart. Jugeant peu probable la survie de l'équipage et estimant qu'un raid sur Hambach n'est pas une priorité, le MET ordonne l'abandon des recherches. Toutes ces informations, et des précisions supplémentaires sur les écorchés d'Hambach, se trouvent dans le rapport du MET.

Ce sont les informations contenues dans ce rapport que les PJ peuvent rechercher après avoir découvert des indices sur le lieu du crash. Les joueurs peuvent en effet se dire que le MET sait quelque chose ou que les mercenaires ont pu capturer Santos et l'équipage. Si les runners songent à attaquer le poste frontière de Sarre-Union ou une patrouille du MET pour interroger des mercenaires, déconseillez-le en leur

L'ÉTRANGE MALADIE DE JÉRÔME

Jérôme est un adolescent très introverti du cimetière de Sarralbe qui souffre régulièrement de migraines, crises d'épilepsies et autres nausées. Tous ces phénomènes sont bien sûr courants en SOX, mais Jérôme est constamment soumis à ce genre de symptômes. Seule la présence immédiate d'un vieux cyberdeck apparemment hors d'usage lui permet de se calmer. Pourtant, depuis le crash du t-bird, Jérôme est étonnamment calme et silencieux. L'adolescent est en fait un technomancien et son esprit est entré en résonance avec l'ordinateur de bord du panzer.

Malgré cela, Jérôme est toujours en « manque » et l'équipement électronique des shadowrunners va fortement l'attirer. Il essaiera peut-être de les voler s'il en a l'occasion, mais surtout, les PJ remarquent régulièrement des tentatives d'intrusion sur leurs commlinks. Le jeune garçon se sentira menacé si les runners approchent de la carcasse du blindé. Si vous le décidez, il peut inconsciemment activer le système d'armement du t-bird et faire feu sur les intrus avec la seule arme encore utilisable : un autocanon rotatif Vigilant (voir p. 127, Arsenal).

Message Urgent...

EXTRAIT DU RAPPORT 13-41C Décembre 2070

Colonel,

Je vous confirme que notre unité de défense aérienne mobile déployée à Sarre-Union a bien abattu un appareil à poussée vectorielle tentant de quitter la Zone administrative spéciale. Une escouade d'infanterie légère a immédiatement été dépêchée sur les lieux du crash. Sur place, notre unité s'est heurtée à un groupe d'écorchés dangereux et armés. Un blessé a été déploré dans nos rangs. Le lieutenant Novac ayant constaté l'absence de l'équipage dans l'épave, une mission de recherche a été organisée. En quadrillant le secteur nord de Sarralbe, le lieutenant a découvert un avant-poste abandonné ayant vraisemblablement été utilisé par les écorchés d'Hambach. Nous avons de bonnes raisons de penser que l'équipage du VBA n'a pas survécu au crash de l'appareil, et que leurs corps se trouvent désormais aux mains des écorchés, à Hambach.

-- Capitaine Stefen Petersen, 3^e compagnie, 1^{er} bataillon frontalier

expliquant que c'est une méthode de suicide bien compliquée (mais ne les empêchez pas de le faire s'ils s'entêtent). Il existe néanmoins plusieurs autres façons d'obtenir des informations grâce au MET. Les PJ peuvent tenter une approche sociale, et essayer de soudoyer une patrouille. À moins qu'ils ne préfèrent hacker le commlink d'un officier pour accéder au rapport du MET.

DURCIR LE TON

Les joueurs qui parviennent à nouer contact avec les habitants du cimetière peuvent se voir offrir l'hospitalité. Leurs hôtes tentent alors d'empoisonner les PJ dans l'espoir de les sacrifier en hommage aux esprits des morts du cimetière.

ANTIVIRUS

Si vos joueurs ont du mal à faire le lien entre les différents éléments dont ils disposent et se sentent perdus, aiguillez-les en menant les personnages jusqu'au camp avancé abandonné des écorchés : les PJ se rendent compte qu'une épaisse fumée noire s'élève dans le ciel au nord de Sarralbe. Il s'agit d'un habitant



Classification : écorchés**Objet :** Hambach**Nombre :** environ 40, métatype majoritaire ork.**Localisation :** ancienne usine Smart, sud d'Hambach.**Indice de menace :** élevé.**Niveau technologique :** modéré.

Notes : d'après nos observations, les écorchés d'Hambach contrôlent une grande partie du secteur situé au sud de Sarreguemines. Leurs habitudes consistent à envoyer régulièrement des groupes de pillards attaquer les villages environnants. Leur rivalité avec le clan d'écorché « Brûleurs de loups » de Sarreguemines semble les obliger à franchir de plus en plus souvent l'autoroute dans le but d'explorer la région de Sarralbe, à la recherche de nouveaux villages à piller.

Les écorchés d'Hambach n'ont aucun contact connu avec un quelconque groupe de contrebandiers, et semblent utiliser un armement datant du siècle dernier. Toutefois, un récent rapport indique qu'ils auraient pu mettre la main sur de l'armement moderne, initialement destiné aux Brûleurs de loups de Sarreguemines.

du cimetière qui a mis le feu à l'ancien campement. Il cherche ainsi à « purifier » l'endroit après le passage des écorchés. Une fois là-bas, les PJ découvrent les restes d'un écorché mort au milieu des cendres. Ils trouvent également la plaque d'identification d'un certain « S. G. Kuschnerus, » ainsi qu'une petite boîte renfermant plusieurs puces sur le tuning édité par un magazine spécialisé allemand. Cela devrait suffire à mettre vos joueurs sur la piste des écorchés.

DANS LE BROUILLARD, LES DONNÉES

EN BREF

Les runners ont à présent assez d'informations pour savoir que les écorchés d'Hambach ont eu entre leurs mains Santos et son commlink. Ils vont donc devoir trouver un moyen de récupérer ce dernier.

DITES-LE AVEC DES MOTS

À l'approche du repaire des écorchés, lisez ce qui suit :

Sortant des fourrés, vous sentez un vent froid vous fouetter le visage tandis qu'un léger brouillard tombe sur les restes craquelés de l'A4. L'une des voies de l'autoroute est complètement déserte tandis que l'autre est encombrée de véhicules abandonnés là soixante ans plus tôt. Au-delà de l'autoroute, vous apercevez un véritable mur d'épaves. Des centaines de petites voitures compactes, toutes identiques, ont été empilées et couchées sur le côté pour former un rempart de métal et de plastique. D'imposants bâtiments se dressent derrière cette fortification improbable. Vous remarquez ce qui ressemble à un mirador sur le toit de l'un d'entre eux et, un peu plus loin, un mince filet de fumé s'élève dans le ciel gris de la SOX.

ATMOSPHÈRE

Les écorchés d'Hambach sont au centre de cette scène. Essayez de les rendre le plus mystérieux possible : à moins qu'ils n'aient eu accès aux rapports de la Garde de la zone et de S-K, les joueurs ignorent leur nombre ainsi que la façon dont ils sont équipés. Les habitants du cimetière dressent un

portrait terrifiant des écorchés, racontant que ceux-ci n'ont pas de visage, ne sentent pas la douleur et boivent le sang des morts. Même après les avoir observés, veillez à toujours laisser planer le doute quant aux capacités réelles de ce clan d'écorchés. Les PJ peuvent par exemple avoir l'impression que les écorchés ne sont armés que de vieux fusils et d'armes rudimentaires, et apercevoir soudain deux orks armés d'Ares Alpha.

Essayez également d'offrir à cette scène une ambiance hivernale : il fait de plus en plus froid, le brouillard est tenace et un vent glacial balaie le paysage.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les écorchés d'Hambach

Regroupant une quarantaine d'individu dont une majorité d'orks, les écorchés d'Hambach sont le résultat indirect d'une expérience corporatiste lancée il y a plus de 10 ans. Celle-ci consistait à bombarder régulièrement de radiations la petite ville de Roth, située juste au nord d'Hambach, pour étudier sur le terrain les effets de la radioactivité. On trouve ainsi dans la ville témoin des cages contenant des rats, des lapins ou des singes, morts ou mutants, mais aussi des combinaisons antirads et divers objets bourrés de capteurs. Quoi qu'il en soit, ces expériences ont également irradié la ville d'Hambach, entraînant la mort d'une grande partie de la population ainsi que d'horribles mutations chez beaucoup de survivants.

Avec la mort d'un grand nombre de femmes et des cultures désormais inexploitables, les radeux se sont instinctivement déplacés au sud de leur ville, dans l'ancienne usine Smart, un secteur moins affecté par les radiations. Et surtout, avec le temps les habitants d'Hambach sont devenus plus agressifs : ils dépendent désormais principalement du pillage pour assurer leur survie et organisent régulièrement des raids auxquels une douzaine de pillards participent. Radeux à l'origine, les habitants d'Hambach sont donc devenus des écorchés par la force des choses.

Le rideau de fer

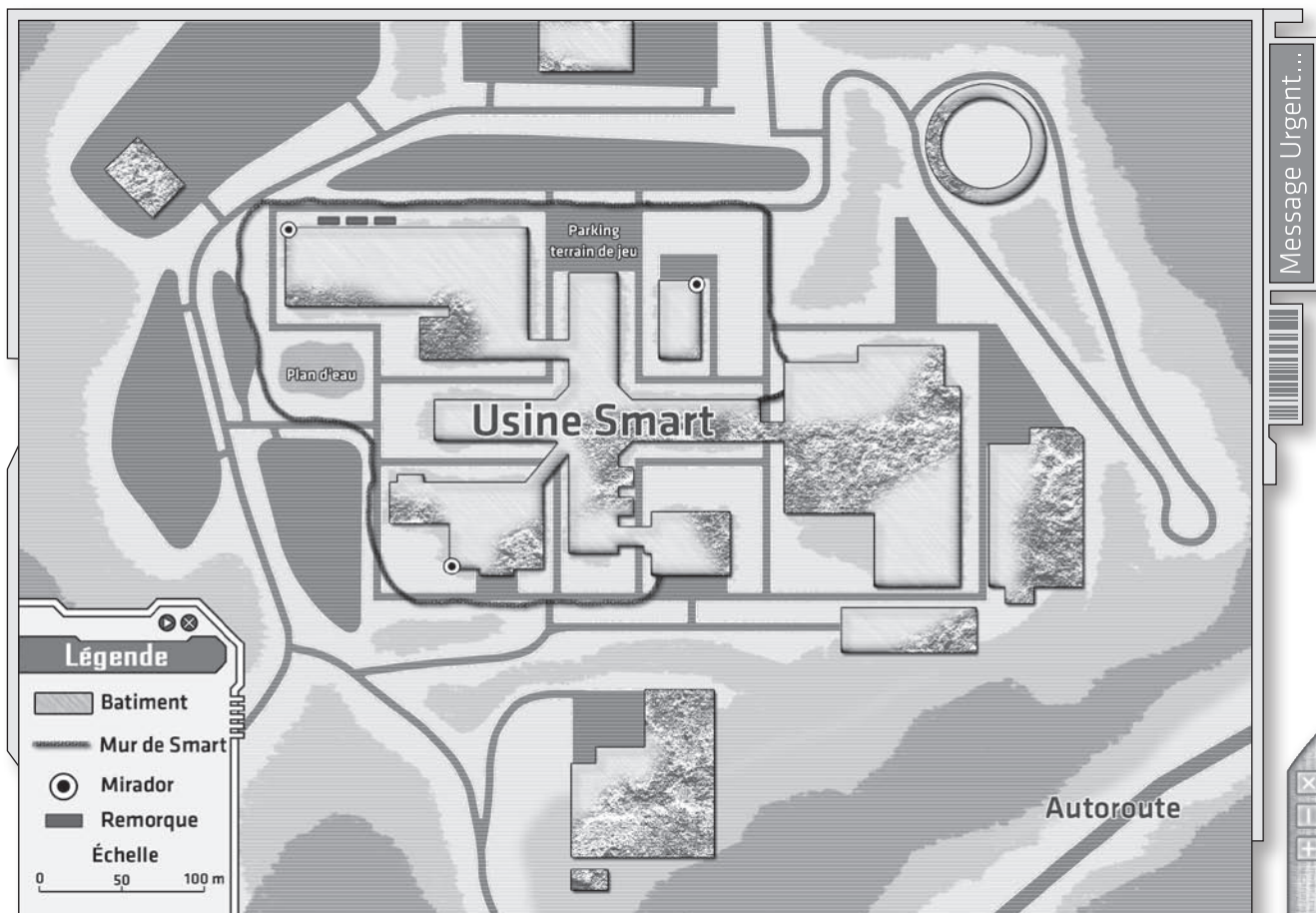
Bien trop attachés à leur ville pour la quitter malgré la présence des radiations et d'un champ magique (Indice 3), les écorchés d'Hambach ont solidement fortifié leur fief pour se protéger des attaques d'animaux et d'autres pillards. L'ancienne usine de montage Smart est ainsi entourée d'une enceinte formée de nombreux véhicules couchés sur le côté, et renforcée avec divers débris. Des miradors de fortune ont également été installés sur le toit de trois des bâtiments.

En dehors de cela, le camp des écorchés d'Hambach est également un lieu de vie. L'un des anciens parkings du site sert de terrain de jeu pour les quelques enfants des écorchés, tandis que de vieilles remorques rouillées gardées en permanence par trois ou quatre orks servent de coffres, de garde-manger et de prison. C'est d'ailleurs là que se trouve le commlink de Santos.

Négocier avec les écorchés

Que les joueurs sachent où se trouvent les données ou qu'ils n'en soient pas encore sûrs, il est probable qu'ils essaieront tôt ou tard d'entrer en contact avec les écorchés.

Les habitants d'Hambach considèrent quasiment tous les étrangers comme des ennemis ou des proies. Tenter une approche diplomatique implique donc de faire une démonstration de force convaincante pour se faire respecter, tout en évitant d'en faire trop pour éviter de provoquer une frénésie défensive incontrôlable. N'oubliez pas que les écorchés ont souvent une notion très particulière du danger et de l'instinct de survie. Il faut ensuite passer la barrière de la langue. En effet, les écorchés d'Hambach utilisent un dialecte parfois incompréhensible, qui rend difficile toute



communication. Plus important encore : les écorchés ignorent qui est Santos ou ce qu'est un commlink.

En échange d'un prisonnier, les écorchés demandent à ce qu'on leur livre 2 femmes, jeunes de préférence. Quelle que soit la demande des PJ, le premier « prisonnier » qui leur est apporté est le squelette du pilote des Geistratten. Ce sera ensuite le tour du cadavre à moitié dévoré de Santos et les écorchés demandent jusqu'à 4 radeux en échange de Kushnerus.

Les écorchés ne font pas le tri dans leurs butins, et si les joueurs demandent l'équipement retrouvé dans le panzer, ils n'obtiennent en échange que quelques objets pillés ici et là sans garantie que cela provienne bien du t-bird. Même contents, les PJ doivent s'en contenter ou lancer de nouvelles négociations pour avoir une chance d'obtenir ce qu'ils cherchent. En échange de ces objets, les écorchés demandent des vivres, des médicaments ou des armes. S'ils s'aperçoivent de l'importance que peut avoir un objet précis, ils essaient d'en tirer profit au maximum, en demandant des femmes et des vivres par exemple.

Dans le cas où, malgré le champ magique présent, les joueurs tentent d'utiliser la magie pour manipuler les écorchés, n'oubliez pas que ceux-ci ne connaissent pas l'identité

de leurs prisonniers ni à quoi peut ressembler un commlink. Dans ces conditions, il risque d'être difficile pour les PJ d'obtenir ce qu'ils souhaitent. La magie peut en revanche être un bon moyen d'impressionner les écorchés lors du premier contact, ou de faciliter les négociations en vue de ne livrer aux écorchés que ce que les PJ veulent bien donner.

S'infiltrer discrètement

Plutôt que de perdre leur temps à négocier, les PJ peuvent tenter de s'infiltrer discrètement pour voler ce qui les intéresse. S'ils disposent de contacts ayant des informations sur les diverses tribus de la SOX ou s'ils ont réussi à obtenir un rapport du MET, les joueurs peuvent apprendre de précieuses informations sur les écorchés. Ces informations incluent une estimation de la population de l'usine Smart, ainsi que le niveau de danger que représentent les écorchés d'Hambach. La meilleure source d'information pour mener une infiltration reste toutefois l'observation directe.

Outre les fortifications et les postes d'observation, on trouve toujours quatre ou cinq écorchés armés de fusils d'assaut en patrouille – parfois de façon désordonnée – autour de l'enceinte. S'y ajoutent en journée les allées et venues de nombreux écorchés. L'usine est devenue un véritable village avec ses dortoirs, ses ateliers et ses parties communes. Quelques écorchés quittent parfois l'usine à la recherche d'eau, de fruits ou pour se rendre dans le village d'Hambach à proprement parler. C'est d'ailleurs au sommet du clocher de l'église d'Hambach que les PJ ont la meilleure vue sur le fief des écorchés. De là, ils peuvent même apercevoir les remorques gardées nuit et jour...

À partir de là, les joueurs sont libres d'organiser leur infiltration comme ils le souhaitent. Cela dit, mieux vaut ne pas se faire prendre car même si les écorchés sont peu entraînés et mal organisés, c'est toute la population qui se met en chasse en cas d'alerte.

SEBASTIAN G. KUSCHNERUS

Seul survivant du crash, Sebastian G. Kushnerus opère pour le compte des Geistratten comme copilote. C'était du moins le cas avant qu'il ne soit retenu prisonnier dans une remorque par les écorchés d'Hambach. Sans nourriture et sans protection antirads, Kushnerus commence à subir les premiers symptômes d'une irradiation et est très affaibli. Le secourir permettrait aux joueurs de se faire un bon contact chez les Geistratten, mais cela implique aussi de s'occuper de lui quelques temps.

PILLARD (ORK)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
6	3	3	5	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	4	6	6	1	11

Compétences : Armes à feu (GC) 3, Combat rapproché (GC) 3, Infiltration 2, Survie 3.

Équipement : Fusils de chasse (modèles équivalents au Ruger 100, p. 319, SR4A) ou Ares Alpha (munitions standard, grenades HE), Couteau, Massue, Manteau renforcé (6/4) ou Veste pare-balles (8/6), masque de guerre (+1/+1).

FEMME (ORKE)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
5	4	3	4	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
3	3	6	6	1	11

Compétences : Armes tranchantes 2, Fusils 2, Esquive 2, Survie 3.

Équipement : Fusils de chasse (modèles équivalents au Ruger 100, p. 319, SR4A), Couteau, Vêtements rembourrés (2/2).

ENFANT (ORK)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	3	4	4	2	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	2	6	7	1	10

Compétences : Armes à feu (GC) 1, Combat rapproché (GC) 2, Esquive 2, Infiltration 2, Survie 2.

Équipement : Massue, Vêtements rembourrés (2/2).

LES DONNÉES DU COMMLINK

Une fois le commlink récupéré au milieu d'autres objets jugés sans importance par les écorchés, les joueurs voudront probablement savoir ce que sont les fameuses données, ou au moins s'assurer qu'elles sont bien présentes sur l'appareil. En se connectant au commlink, le hacker du groupe peut facilement trouver plusieurs fichiers utilisant des algorithmes de cryptage complexes sur plusieurs niveaux (Cryptage d'Indice 5). Une fois les données décryptées, les runners découvrent des fichiers correspondant aux communications des Disciples du Feu purificateur. Les PJ découvrent ainsi les détails de l'opération ayant mené à l'« incident » qui a détruit l'arcologie d'ESUS à Faulquemont, ainsi que des preuves accablantes de l'implication des Disciples. Une certaine « Cathédrale des Quatre éléments » est mentionnée à plusieurs reprises. Ces informations sont utiles dans le cadre de la campagne allemande de SOX, *Hoffnungstrahlen*.

Lancer un assaut

Au vu du nombre d'écorchés vivant dans l'enceinte de l'usine, lancer un assaut frontal est suicidaire pour les PJ. Ils ont donc tout intérêt à trouver du renfort s'ils veulent envisager cette option.

Tenter de s'assurer le soutien des habitants du cimetière n'est pas évident. Les radeux sont nettement inférieurs en nombre, et ne sont ni armés, ni entraînés et surtout, ils sont terrifiés à l'idée de croiser un écorché. Même en réussissant à les convaincre, les runners ne peuvent compter que sur l'aide d'une demi-douzaine de radeux, qu'il faut ensuite équiper et briefer.

Si les joueurs entretiennent de bonne relation avec Sheeva et / ou les Morts-vivants de Forbach, les PJ peuvent tenter

de recruter ces derniers. Dans ce cas, ils vont devoir trouver une bonne raison pour inciter les Morts-vivants à attaquer des écorchés aussi loin de Forbach...

Quelle que soit la nature de leurs renforts, les runners doivent encore choisir entre deux options : tenter de raser le fief des écorchés pour fouiller ensuite les décombres, ou bien se servir de l'assaut comme d'une diversion pour faciliter une infiltration.

DURCIR LE TON

Vous pouvez rendre cette scène plus ou moins difficile en augmentant ou diminuant les défenses des écorchés, la qualité de leurs équipement ou leur nombre. Vous pouvez également corser la situation en incluant quelques goules parmi des écorchés. Toute tentative de manipulation magique lors des négociations est forcément perçue par ces créatures duales, sans compter qu'elles constituent de redoutables adversaires en cas d'affrontement.

Si vous êtes vraiment sadique, le commlink de Santos peut même avoir été revendu ou troqué à des marchands itinérants qui l'ont depuis convoyé jusqu'à... Luxembourg. Si les runners y retournent, ils pourront sans trop de difficultés le retrouver chez un marchand de l'église Saint Michel, et le lui racheter.

ANTIVIRUS

Si les runners se font prendre en train de s'infiltrer ou si l'attaque frontale ne donne pas de résultat, les PJ peuvent se retrouver dans de sales draps. N'oubliez pas que l'usine et ses alentours regorgent de zones où se mettre à couvert. N'oubliez pas non plus que les écorchés ne sont pas tous des combattants. L'apparition du brouillard, courant en cette saison, peut aussi venir en aide aux joueurs. Enfin, en dernier recours, vous pouvez faire intervenir les forces du MET qui auraient reçu l'ordre de déloger les écorchés afin de retrouver l'équipage et les passagers du panzer. Leur arrivée devrait créer un chaos suffisant pour que les PJ aient le temps de fuir.

Alternativement, vous pouvez également recourir à l'« option luxembourgeoise » présentée dans *Durcir le ton*, plus haut : les runners doivent retourner à Luxembourg et perdre un temps précieux, mais ils peuvent éviter un combat potentiellement mortel.

RAMASSER LES MORCEAUX

Maintenant que les PJ ont les données en poche, il est probable qu'ils se mettent rapidement en route pour Forbach. Là-bas, Schrotter les attend avec impatience. Une fois les données en mains, le fixer tient sa promesse et invite les PJ à dîner pour leur parler du complexe carcéral P2 de Revlup. Il leur donne alors sa localisation approximative, du côté de Creutzwald dans la « Décharge, » et leur montre une vidéo sur un lecteur blu-ray du début du siècle. Cette vidéo a de toute évidence été prise quelques années plus tôt. L'image tremble et le cadre est mauvais, mais elle montre clairement un ork à la peau brûlée, Léoni, discutant avec Schrotter. Léoni semble ivre et débâtlère sur « la prison où il était enfermé depuis trente ans », sur « Larbi Benrama qui s'est échappé avec lui en 64, à travers la lande dévastée, avec lequel il s'était réfugié chez des radeux, et qu'il a perdu de vue quelques mois plus tard, », sur « ceux qui sont morts, c'est sûr » et sur « les autres qui sont restés coincés en taule, et qui y sont sûrement encore, dans ce foutu complexe corpo ». Visiblement, Léoni fit la connaissance de Schrotter quelques temps après son évasion du complexe P2. Sur la fin de la vidéo, l'ork parle aussi de « ces salopards de nobles, d'aristos et de sangs bleus » et affirme en savoir assez pour « faire péter le pays tout entier si seulement le peuple savait ce que je sais, et ce que *nous* avons fait ». À peine la vidéo terminée, des bruits d'hélicoptères commencent à se faire entendre...

KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Karma
Rapporter les données à Schrotter	1
Réussir l'épreuve avant l'arrivée de Sheeva	1
Aider Lothar à faire sortir sa famille de Forbach	1
Traiter avec les habitants du cimetière sans violence	1
Sauver Kuschnerus	1

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Karma
Survie	2
Le reste du karma individuel est attribué normalement en fonction des actions du personnage et de la qualité d'interprétation du joueur.	

DISTRIBUER LE KARMA

Les récompenses en Karma sont détaillées dans les tables de Karma d'équipe et de Karma individuel.

INVESTIGATIONS

La plupart des informations que peuvent obtenir les joueurs sont déjà décrites dans le scénario. Les joueurs pourraient toutefois tenter de se renseigner à Luxembourg sur Schrotter et Forbach et plus tard sur Maxime Santos.

Forbach

Contacts : marchand ou habitant de Luxembourg

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« C'est pas une zone de test corpo ? »
1	3	« C'est dans le sud mais les caravanes n'y vont plus, je sais pas pourquoi. »
2	6	« C'est un repère d'écorchés maintenant. Paraît que les habitants ont tous été tués. »
3	12	« Forbach ? Ouais je connais, y a une bande d'écorchés qui contrôle la ville

depuis un moment. Ils ont réduit les habitants en esclavage et depuis plus personne veut aller là-bas, trop dangereux... »

« Les écorchés contrôlent la ville, oui, mais ils ont des contacts avec les contrebandiers. Et puis ils protègent Schrotter... »

Schrotter

Contacts : marchand ou habitant de Luxembourg

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Eh, toi-même ! »
1	3	« Non, je vois pas, il est pas d'ici je pense. Essaie de demander aux Allemands. »
2	6	« Ça me dit quelque chose, doit être important ce type. »
3	12	« Un homme très influent en SOX. Un marginal aussi. Il vit dans une casse à Forbach... »
4	—	« ... Et autre chose : il est protégé par un groupe d'écorchés... »

Maxime Santos

Contacts : personnel du MET, membre des Disciples du Feu purificateur ou des Frères et Sœurs de l'esprit.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« C'est pas le député de la NCEE qu'était avec les huiles la semaine dernière ? »
1	3	« Aucune idée, désolé... »
2	6	« Ça me dit quelque chose, oui, un type du bataillon frontalier je crois... »
3	12	« C'est un lieutenant du 2e bataillon. Un crack en communication. Paraît même qu'il a cassé le cryptage de communication d'une arco fantôme une fois... »
4	—	« Un expert en communication. Il est porté disparu depuis une semaine... Des rumeurs disent qu'il espionnait pour le compte d'un groupe toxique... »





AVANT DE JOUER

Grâce à Schrotter, les PJ ont appris l'existence et la localisation des compagnons d'Alexandre Léoni. Les runners doivent contacter leur employeur à l'extérieur du Mur pour lui faire leur rapport. Le réseau de la SOX étant extrêmement précaire et surtout fonctionnant en circuit fermé, les PJ doivent trouver un relais matriciel capable de communiquer avec la Matrice mondiale. Schrotter en possède bien un, mais celui-ci est actuellement hors service, aussi a-t-il indiqué aux PJ la localisation du relais le plus proche qu'il connaisse : celui-ci se trouve près de la gare de Faulquemont dans une petite installation qui a servi de base de rapatriement à ESUS après l'explosion de leur arcologie. Le mini-bloc d'ESUS est situé à 30 kilomètres environ, soit une bonne journée de marche, et le moyen le plus simple pour s'y rendre est de suivre la voie ferrée.

RÉACTIONS

Malgré toutes les précautions prises par Idriss Basso pour garder son enquête secrète, la Cabale des aristocrates a fini par en apprendre l'existence. Parmi les collègues et supérieurs de Basso, nombreux sont ceux qui sont au service des aristos, et ses actions, bien que discrètes, attirent l'attention. Les forces de la Cabale approchent puis achètent l'un des collaborateurs de Basso qui parvient à mettre la main sur ses dossiers confidentiels dans lesquels figurent des rapports concernant une enquête sur des survivants du Projet Présage.

L'existence du cadavre de Léoni fait prendre conscience aux dirigeants de la Cabale que la purge du Projet Présage n'a pas été complète. Ils dépêchent une équipe sur Marseille, avec pour mission de découvrir où Léoni avait disparu toutes ces années et s'il était seul. Lorsqu'il devient clair pour les agents de la Cabale qu'un groupe de shadowrunners les a devancés dans leur mission, leur objectif change. Leur priorité devient de retrouver les runners, de les interroger pour obtenir des informations sur Léoni et d'éventuels survivants, puis de les éliminer.

L'équipe de la Cabale localise la trace des runners dans la SOX. Leurs supérieurs leur obtiennent le soutien du lieutenant-colonel Chantal Dutreil (voir p. 21), qui les fait pénétrer dans la zone. Dutreil met à disposition de l'équipe de la Cabale une escouade de la Garde de la zone sous la direction du sergent Joseph Bulcker (l'un de ses fidèles et nombreux amants). Pour ce faire, elle prétexte que les agents de la Cabale sont en fait des membres de Proteus AG à la poursuite de dangereux terroristes, les PJ, qui se sont introduits dans la SOX et sont parvenus à voler des données sensibles d'une des installations de la corpo. Proteus AG, ne souhaitant pas que la nouvelle que des données importantes se promènent dans la nature se répande, exige de la part de Dutreil, et par extension de Bulcker, la plus grande discrétion.

Les agents de la Cabale, ainsi aidés par la Garde de la zone, se lancent à la poursuite des runners dans les territoires hostiles de la SOX. Pendant ce temps, en France, d'autres émissaires des aristos tentent de remonter la piste des employeurs des PJ et de découvrir l'identité des intermédiaires de Basso.

SYNOPSIS

Alors que les PJ préparent leur voyage vers Faulquemont, l'équipe de la Cabale accompagnée de la Garde débarque à Forbach et commence à se renseigner sur les runners. Rapidement, ces derniers

sont repérés et pris en chasse par les hélicoptères de la Garde. Poursuivis, livrés à eux-mêmes dans une zone où chaque recoin peut révéler un nouveau danger, les nerfs des PJ sont mis à rude épreuve.

L'objectif des runners les conduit à Faulquemont dont les dangers permettent de semer momentanément leurs poursuivants. En effet, cette région est tellement irradiée que les agents de la Cabale, et surtout de la Garde, n'osent pas y pénétrer. Là, les PJ infiltrent le mini-bloc d'ESUS et découvrent que les murs de béton ne protègent pas forcément de la folie qui règne dans la SOX.

Les runners parviennent à utiliser le relais matriciel et à entrer en contact avec leur employeur. Ils lui transmettent les informations qu'ils ont obtenues, après quoi celui-ci leur donne rendez-vous avec le capitaine Alain Delcourt, officier de l'unité française qui participe aux Rad Wars sur l'ancienne base de Frescaty près de Montigny-lès-Metz. Puisque la Garde (et donc le MET) semble les poursuivre, il paraît préférable que le rendez-vous ait lieu en dehors du campement des Rad Wars dont la Garde assure la sécurité.

Malheureusement pour l'employeur des PJ, les forces de la Cabale en France ont appris les coordonnées du rendez-vous et les communiquent à leurs agents sur place via Dutreil et le réseau du MET. Dutreil parvient à retarder Delcourt, tandis que l'équipe de la Cabale fonce au lieu de rendez-vous et prépare une embuscade aux PJ.

À l'aide d'un véhicule trouvé dans le mini-bloc, les PJ partent en direction de Montigny, située à quelques 40 kilomètres à l'ouest. Là, ils doivent déjouer la ruse des tueurs et se débarrasser d'eux. Après quoi Delcourt parvient enfin à rejoindre les PJ et prépare la suite des événements avec eux.

GÉRER LES POURSUIVANTS

Une grande partie de ce scénario repose sur le fait que les PJ sont poursuivis par une équipe d'agents de la Cabale assistée par la Garde de la zone. Tout votre art de meneur de jeu doit être employé à faire en sorte que les agents de la Cabale soient une réelle menace *tout au long* du scénario. Si les runners les suppriment dès leur première rencontre, vous passez à côté de l'ambiance « road movie » de cette partie. En même temps, les joueurs apprécient mal d'avoir l'impression qu'ils n'ont aucune marge de manœuvre et aucune liberté d'action. C'est pourquoi il est conseillé de gérer les adversaires, et surtout les forces de la Garde, comme une réserve dans laquelle vous pouvez piocher des opposants. Si vos joueurs ont de bonnes idées, ou se défendent bien, faites en sorte qu'ils parviennent à éliminer une partie de leurs poursuivants. Leur nombre se réduira ainsi au fil des rencontres jusqu'à la scène finale. N'oubliez pas que malgré l'importance de leur mission, les agents de la Cabale (et particulièrement ceux de la Garde) sont avant tout préoccupés par leur propre survie. Si les choses tournent trop à leur désavantage, ils n'hésitent pas à fuir.

En même temps, il est difficile d'imaginer que des runners à pieds puissent semer des hélicoptères. Il est donc préférable de faire en sorte que les PJ ne soient que rarement repérés, et leur laisser l'opportunité d'entendre arriver de loin leurs poursuivants pour les éviter. Les runners ne devraient donc être découverts que lorsqu'ils possèdent une bonne opportunité de les semer à nouveau.

Il est possible que les PJ parviennent lors d'une des altercations avec leurs poursuivants à capturer l'un d'entre eux. S'il s'agit d'un membre de la Garde, les runners ne sont pas bien avancés : ceux-ci sont persuadés qu'ils sont à la recherche de terroristes qui ont volé des données à Proteus AG et que les agents de la Cabale sont des hommes au service de ladite corporation. Capturer un membre de la Cabale est déjà plus intéressant, dans le sens où celui-ci pourra leur dire que des gens haut placés dans l'aristocratie française poursuivent le même objectif qu'eux : en apprendre plus sur Léoni.

CHRONOLOGIE

Voici, à titre indicatif, le déroulement temporel probable du scénario. Bien entendu, vous devrez l'adapter en fonction des actions des joueurs.

J - 1 : dîner chez Schrotter.

J, 10h : les PJ quittent le repaire de Schrotter et préparent leur voyage.

J, 11h : la Cabale et la Garde de la zone survolent Forbach, les runners fuient la ville.

J, 18h : épisode du lac, les PJ sèment les agents de la Cabale.

J, 19h : arrivée à Faulquemont.

J, 22h : les PJ contactent Soprano via le relais du mini-bloc.

J+1, 4h : rendez-vous avec Delcourt

LES AGENTS DE LA CABALE

L'équipe lancée aux troussees des PJ a été recrutée par un fixer parisien affilié à l'aristocratie et connu sous le nom de « Petit Prince ». Ce dernier a l'habitude de faire le lien entre des équipes financées par les aristos et les huiles de la Cabale. Les compétences, les talents et surtout la capacité à travailler en n'en sachant que le minimum et sans poser de question de l'équipe de Kane a conduit la Cabale à faire appel à eux pour ce travail.

Maxime Kane, dit MaK

Ancien espion du Service de documentation d'Esprit International (SDEI), Maxime Kane est entré en contact avec la Cabale aristocratique à l'issue d'une mission de partenariat entre le SDEI et la DGSE (Direction générale de la sécurité extérieure, les services secrets français opérant à l'étranger). Les soutiens de la Cabale au sein des services secrets français l'ont repéré et lui ont proposé de quitter son travail et de les rejoindre. Depuis, Kane a accompli toutes sortes de missions pour les aristos.

D'origine franco-britannique, proche de la quarantaine, son autorité ne souffre d'aucune contestation au sein de son équipe. Intelligent, habitué aux méthodes de la DGSE, Kane représentait le leader parfait pour cette mission, jusqu'à ce que la trace des PJ le conduise dans la SOX. En effet, il est plus habitué à évoluer dans les milieux urbains et sociaux que dans les vastes territoires vierges de la SOX. Sa méconnaissance du terrain peut donc jouer en faveur des runners lors de ses prises de décision.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	4(5)	3	5	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
4	4	4	4,6	8(9)	1(2)

Compétences actives : Athlétisme (G) 2, Armes automatiques 2, Armes tranchantes 1, Combat à mains nues 2, Esquive 3, Falsification 1, Furtivité (G) 3, Influence (G) 4, Intimidation 4, Perception 4, Pistolets 3, Premiers soins 1, Recherche de données 3, Serrurerie 1, Véhicules terrestres (voitures) 1(3)

Avantages : Mémoire photographique, Première impression

Défauts : SiNner

Cyberware : Commlink Hermes Ikon implanté avec OS Iris Orb, Compartiment digital, Oreilles cybernétiques Indice 2 (Amplification auditive 3, Amortisseur sonore, Filtre sonore sélectif 4), Yeux cybernétiques Indice 3 (Amplification visuelle 3, Compensation anti-flash, Smartlink, Vision nocturne, Vision thermographique)

Bioware : Booster synaptique 1, Phéromones adaptatives 1, Poche corporelle

Équipement : Ares Predator IV (2 chargeurs de balles explosives), Combinaison NBC, Couteau, Gilet pare-balles (6/4), HK 227X (smartgun, 2 chargeurs), Streetline Special (smartgun)

Suite p. 120

Message Urgent...

LES CROCS DE LA CABALE.....

Valentin de Savigneux

Né d'une famille noble, Valentin a grandi dans la conviction que son sang était supérieur à celui des autres. Conviction qui s'est renforcée lorsque le Talent s'est déclaré chez lui. Mais la déchéance de ses parents, à la suite d'un revers boursier, a brisé ses rêves de grandeur et Valentin a dû se tourner vers le mercenariat au service de ceux à qui il veut ressembler.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	2	4	4	5
Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI	
5	3	6	5	7	1	

Compétences actives : Analyse astrale 3, Armes automatiques 2, Athlétisme 1, Conjuración (G) 4, Contresort 5, Esquive 3, Etiquette (Aristocratie) 3(5), Infiltration 2, Lancement de sorts 5, Perception 2.

Avantages : Magicien (hermétique)

Sorts : Altération de la mémoire, Boule étourdissante, Brouillage de zone, Contrôle des actes, Éclair mana, Invisibilité améliorée, Lévitación, Orgasme, Soins

Équipement : Combinaison NBC, Commlink Hermes Ikon avec OS Iris Orb, Gilet pare-balles (6/4), HK 227X (smartgun, 2 chargeurs), Jumelles, Lunettes (Compensation anti-flash, smartlink, thermographique), Lunettes OptiMage (10 m)

Éloïse et Bruno Alguesar

Frère et sœur orks, Éloïse et Bruno ont servi un temps dans l'Armée française avant d'être approchés par la Cabale et placés dans l'équipe de Kane. Ils n'ont jamais été séparés et veillent l'un sur l'autre depuis toujours, ce qui provoque parfois de violentes réactions chez l'un quand l'autre est en danger.

Éloïse est spécialisée dans le rigging de drones de combat, alors que Bruno est expert en armes à feu. Ce dernier a toutefois développé une dépendance au cram (voir p. 257, SR4A) et, bien qu'il ait apporté de quoi tenir un moment, son état pourrait vite se détériorer s'il venait à manquer de came.

Bruno Alguesar

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
8(12)	4	4(6)	7	2	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	3	4	1,45	8(10)	1(3)

Compétences actives : Armes à feu (GC) 4, Armes de jet 2, Armes lourdes 3, Armurerie 1, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Esquive 3, Explosifs 3, Infiltration 2, Perception 2, Premiers soins 2, Survie 3.

Avantages : Tripes, Dur à cuir.

Défauts : Dépendance modérée au cram.

Cyberware : Amortisseur sonore, Commlink Hermes Ikon implanté avec OS Iris Orb, Réflexes câblés 2, Yeux cybernétiques Indice 3 (Amplification visuelle 3, Compensation anti-flash, Smartlink, Vision nocturne, Vision thermographique).

Bioware : Augmentation de densité osseuse 4, Synthécara 3, Régulateur de sommeil.

Équipement : Ares Alpha (3 chargeurs de balles explosives, 1 chargeur de mini grenades), Armure corporelle intégrale (10/8) avec isolation chimique, Couteau de survie, 1 Flash-Pak, 2 grenades fumigènes, 2 grenades à fragmentation, 2 grenades hautement explosives, Ingram Smartgun X (3 chargeurs explosifs), Aztechnology Striker (1 roquette à fragmentation), Mossberg AM-CMDT (2 chargeurs), 1 kg de plastic (Indice 10), 2 détonateurs.

Suite p. 121

DANS LA LIGNE DE MIRE



EN BREF

Alors que les PJ s'apprentent à partir en direction de Faulquemont et du relais matriciel, les agents de la Cabale, soutenus par la Garde de la zone, débarquent à Forbach à leur recherche. Comprenant qu'ils sont la cible de ces investigations, et largement dépassés en nombre, les runners quittent Forbach, les forces de la Cabale sur leurs talons, pour rejoindre le mini-bloc ESUS.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les PJ sortent de chez Schrotter, lisez ce qui suit :

Depuis que vous avez accepté ce run, vous avez déjà pas mal bourlingué et visiblement ça n'est pas près de s'arrêter. Une bonne nuit de sommeil dans la planque de Schrotter vous a permis de récupérer un peu. Le lendemain matin, le ciel est chargé de nuages, comme si la nuit refusait de céder sa place au jour. Schrotter vous fait ses dernières recommandations en guise d'adieux, alors que dans son ombre Grégory agit en souriant un mouchoir taché de cambouis et de sang.

Le deal avec le mécano allemand s'est avéré profitable : non seulement vous avez les infos que vous cherchiez, mais en plus vous vous êtes fait un allié influent. Reste à mettre au courant votre employeur, ce qui signifie s'enfoncer plus profondément dans les régions irradiées de cette terre maudite. D'après Schrotter, une petite installation d'ESUS sur le point d'être abandonnée, située dans les ruines de Faulquemont, renferme votre Graal : un relais matriciel permettant de communiquer avec l'extérieur de ce foutu enfer muré.

Lorsque les forces de la Cabale et de la Garde arrivent à Forbach, lisez ce qui suit :

Depuis quelques secondes maintenant vous entendez un curieux vrombissement. Un bref coup d'œil autour de vous, et vous constatez que toutes les personnes présentes ont la tête levée vers le ciel. Dans les cieux menaçants, vous apercevez trois formes de métal venant du nord dans votre direction. Trois ? Les contrebandiers ne se déplacent jamais aussi nombreux, ça attire trop l'attention. Rapidement, le son s'amplifie tandis que les trois silhouettes des hélicoptères se découpent sur les éoliennes rapiécées de Forbach.

Les radeux commencent à s'agiter et à courir en tous sens. Une mère attrape son petit et se précipite dans un vieux bâtiment surmonté d'un logo jaune et d'une flèche bleue. L'enfant se met à hurler alors qu'il abandonne derrière lui son ours en peluche rapiécé. Un Mort-vivant à côté de vous arme son vieux fusil d'assaut et lâche sur un ton empli de crainte et de colère : « les Mureux ».

Bordel, que vient foutre ici la Garde de la Zone ?

ATMOSPHÈRE

Cette scène fonctionne sur la rupture de ton. Jusqu'à présent les runners sont allés au-devant du danger, dans celle-ci c'est le danger qui les rattrape. Si les runners en ont besoin, laissez-les préparer convenablement leur voyage vers Faulquemont avant de faire monter la tension petit à petit avec l'arrivée de la Cabale.

Insistez sur la confusion qui s'empare des radeux de Forbach, et la détermination des écorchés à défendre leur territoire. Cette séquence peut rapidement se transformer en scène de guerre urbaine où la tension est palpable entre les deux factions belligérantes, et où les radeux – et les runners – sont pris entre deux feux.

Essayez d'insister sur des détails connus des joueurs, le Forbach de 2070 ressemble beaucoup à celui du début du siècle en version post-apocalyptique. Par exemple, dans leur fuite

Éloïse Alguesar

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
7	4	5(10)	4	2	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
4	3	4	0,65	9(14)	3

Compétences actives : Appareils volants 2, Armes à feu (GC) 3, Armes de véhicules 3, Armes lourdes 3, Armes tranchantes 2, Armurerie 2, Athlétisme (GC) 2, Electronique (GC) 1, Esquive 2, Infiltration 2, Lance-flammes 3, Mécanique (GC) 2, Perception 2, Piratage (GC) 2, Premiers soins 1, Survie 2, Véhicules aquatiques 1, Véhicules terrestres 3.

Cyberware : Accroissement de réaction 3, Amortisseur sonore, Commlink Hermes Ikon implanté avec OS Iris Orb, Réflexes câblés 2, Simrig, Yeux cybernétiques Indice 3 (Amplification visuelle 3, Compensation anti-flash, Smartlink, Vision nocturne, Vision thermographique).

Bioware : Régulateur de sommeil, Synthécarde 3

Équipement : Armure corporelle intégrale (10/8) avec isolation chimique, Couteau de survie, Fusil à éléphants PJSS (10 balles), Ingram Smartgun X (3 chargeurs explosifs), Lance-flammes Aztechnology F3a (voir *Arsenal*).

Drones : 2 MCT Fly-Spy (Senseurs 2 [caméra avec zoom], revêtement caméléon [voir *Arsenal*]), 6 Shiawase Kanmushi (Senseurs 1 [déecteur de mouvement]), 2 Steel Lynx (mitrailleuse légère, Défense 3, Acquisition 3, Clearsight 3, Senseurs 3 [caméra thermo])

les runners traversent le terrain de jeux d'un vieux McDonald's et doivent s'abriter derrière un Ronald décapité en salopette jaune. N'hésitez pas pour une fois à user de références familières pour les joueurs. Ils doivent avoir le sentiment que cette petite ville dévastée, ce quartier où se déroule une guerre urbaine après la fin du monde, pourrait être chez eux.

L'ENVERS DU DÉCOR

À l'issue de leur conversation avec Der Schrotter, les PJ ont un nouvel objectif : rejoindre le relais matriciel du mini-bloc d'ESUS à Faulquemont. Il est probable qu'ils souhaitent préparer leur voyage. Après tout, la région de Faulquemont est l'une des plus irradiées de la SOX depuis l'incident de l'arcologie ESUS.

Suivant la manière dont les PJ ont géré leurs relations avec les Morts-vivants, et notamment Sheeva, ceux-ci peuvent s'avérer d'une aide précieuse. Les PJ ont la possibilité de négocier avec eux pour se ravitailler en équipement et en nourriture nécessaires à leur voyage. Ils peuvent troquer des rations de nourriture, de l'eau presque potable, un vieux compteur Geiger, des vêtements, deux masques à gaz encore fonctionnels, ainsi qu'une antique combinaison antirads (l'équivalent d'une combinaison NBC équipée d'une isolation chimique et d'un réservoir d'air de 5 litres) mais pour celle-ci, il faudra mettre le prix : une bête de somme ou un véhicule. Des armes, des munitions, des médikits et du carburant sont aussi disponibles, tant que vos PJ ont les moyens.

N'hésitez pas à vous servir de la *Table d'Exemples de troc dans la SOX*, p. 48, comme base de négociation et n'oubliez pas que certains habitants peuvent se montrer particulièrement crédules, ou au contraire très méfiants, face aux objets dont ils ignorent l'usage. Si vos joueurs n'ont pas grand-chose à troquer, vous pouvez éventuellement les faire rencontrer un contrebandier de passage à Forbach et disposé à leur céder un peu de matériel contre des euros, à un prix prohibitif (multipliez par 3 ou 4 le coût de base).

La Cabale entre en scène

Au moment que vous jugerez le plus opportun, les agents de la Cabale accompagnés de l'escouade de la Garde arrivent à

Forbach en hélicoptère. Bulcker était contre ce débarquement en fanfare au milieu des Morts-vivants, mais Kane l'a persuadé qu'il n'y avait pas de temps à perdre – et sa méconnaissance des locaux et de la situation n'y est pas étrangère. Cette arrivée provoque un vent de confusion chez les habitants de Forbach : les radeux courent se mettre à l'abri, les quelques contrebandiers présents se font tout petits, et les Morts-vivants se mettent en position de défense, prêts à réagir à un assaut.

Les hélicoptères de la Garde font un premier survol des ruines de la ville, à une altitude relativement élevée, à la recherche des PJ. Si les runners se montrent discrets, il y a peu de chances qu'ils se fassent repérer. Les Morts-vivants et Sheeva, rendus nerveux, pressent les runners et les quelques contrebandiers présents de quitter la cité (ce qui peut servir de diversion aux PJ). Les agents de la Cabale atterrissent aux abords de la ville, sur le parking d'un ancien supermarché Cora pillé depuis longtemps, et entament des pourparlers avec les Morts-vivants, tandis que De Savigneux, resté en retrait, passe en projection astrale pour fouiner un peu dans Forbach. Si les PJ assistent à la rencontre, ils découvrent six personnes en discussion avec quelques Morts-vivants ; des radeux curieux se sont aussi approchés. Les runners remarquent clairement qu'au moins deux des intervenants ne portent pas d'uniforme de la Garde (il s'agit de Kane et Bruno Alguesar) et que l'un des militaires semble plus gradé que les autres (Bulcker). La situation est extrêmement tendue, les deux parties se tiennent en joue mutuellement. Les membres de la Garde semblent particulièrement mal à l'aise. Le sergent Bulcker, nerveux, se tient près de Kane et n'a de cesse de lui murmurer à l'oreille. Bruno Alguesar, le fusil d'assaut pointé sur le groupe d'écorchés, affiche un sourire en coin qui dévoile l'une de ses canines et qui semble dire « venez les petits, je vous attends », mais sa main est prise de tremblements caractéristiques du camé. Kane paraît beaucoup plus serein, et en fin négociateur il parvient à persuader les écorchés de leur livrer des informations sur les runners, en jouant sur d'éventuelles représailles de la part des forces de la zone. La nature de ces informations varie grandement en fonction du rapport que les PJ ont entretenu avec les Morts-Vivants, ainsi que de ce qu'ils ont lâché au gré de leurs conversations.

Si les PJ se montrent lors de cette petite « réunion », la tension risque de monter encore d'un cran. Kane la joue fine est tente de convaincre les PJ qu'il est là pour les aider dans leur mission de manière à les éloigner de Forbach, et ainsi pouvoir les faire parler tranquillement. En cas de refus des runners, la conversation s'achève sur un « Vous savez, nous vous avons déjà retrouvés une fois » lourd de promesses.

Attaquer les agents de la Cabale alors qu'ils discutent avec les Morts-vivants est une très mauvaise idée. En fait, c'est le meilleur moyen de se mettre à dos les écorchés qui, même s'ils détestent la Garde, n'ont vraiment pas envie d'engager un conflit ouvert avec eux.

ET SI LES RUNNERS POSSÈDENT DE QUOI COMMUNIQUER ?

Au cours des précédents scénarios, les runners ont pu mettre la main sur du matériel de communication, ou trouver une astuce pour joindre Soprano. Dans ce cas, vous avez plusieurs possibilités, parmi lesquelles :

- Vous faites intervenir les agents de la Cabale dès que les runners tentent d'entrer en contact avec le fixer, les forçant à fuir et trouver un endroit plus tranquille pour discuter.
- Soprano peut être indisponible au moment où les PJ cherchent à le joindre.
- Une anomalie magnétique ou mana coupe momentanément les connexions.
- Les runners parviennent effectivement à joindre Soprano, mais celui-ci a besoin de temps pour préparer la suite des opérations et suggère aux runners de se trouver un coin peinard où patienter.

LES HÉLICOPTÈRES DE LA GARDE DE LA ZONE (TYPE HUGHES STALLION)

Maniabilité	Accél.	Vitesse	Autopilote
-1	15/50	190	3
Structure	Blindage	Senseurs	
14	8	2	

Armes montées : 2 Ultimax HMG-2 (munitions normales), Mitsubishi Yakusoku MRL.

Si les runners sont restés en plein milieu de la rue lors du passage des hélicoptères au dessus de la cité, ou s'ils n'ont pas passé leurs commlinks en mode caché, il y a de fortes chances qu'ils se fassent repérer. Dans ce cas, ils sont pris en chasse par les forces de la Cabale et de la Garde, dont la tactique est simple : tout faire pour isoler, puis immobiliser les runners afin de les capturer vivants. Les hélicoptères sont au nombre de trois, chacun transportant quatre hommes pour un total de 12. Bulcker et Kane partagent le même, Valentin est dans le second tandis que les Alguesar occupent le dernier. Le reste des équipages est composé de gardes de la Zone.

Les PJ bénéficient cependant de plusieurs atouts pour échapper à leurs poursuivants. Tout d'abord le décor post-apocalyptique de Forbach lui-même. Les ruines des bâtiments partiellement écroulés, la végétation, les carcasses de véhicules – et de wagons à la gare – sont autant d'opportunités pour les PJ de semer les agents de la Cabale et de la Garde. Les locaux, ensuite, et notamment les Morts-vivants réagissent violemment à tout échange de coups de feu. Sans aller jusqu'à couvrir volontairement les runners, leur animosité envers la Garde les conduit à riposter par les armes à ce qu'ils vivent comme une intrusion dans leur territoire. Cette diversion peut permettre aux PJ de prendre le large car, devant l'agressivité des écorchés les agents de la Cabale ne peuvent pas atterrir, et tôt ou tard Bulcker parvient à persuader Kane de battre en retraite.

Si les runners sont découverts, n'hésitez pas à mettre en scène la poursuite à grand renfort de descriptions plutôt qu'avec les dés pour mettre les PJ sous pression. Les forces de la Cabale et de la Garde sont nombreuses, bien entraînées et bien équipées, mais leur objectif est de prendre les PJ vivants. C'est pourquoi ils tentent de les orienter vers un terrain dégagé, à l'écart des Morts-vivants, à coup de roquettes sur les ruines des bâtiments et de rafales de mitrailleuse soulevant des gerbes de poussière à quelques mètres des PJ. Ménagez-leur cependant quelques occasions de quitter la ville sans avoir les hélicoptères directement sur leurs talons.

Des joueurs téméraires et bien armés peuvent, avec l'aide des Morts-vivants, opposer une telle résistance que les forces de la Cabale soient contraintes d'abandonner. Kane, et surtout Bulcker, n'est pas prêt à laisser trop de plumes dans cette première tentative. Il sait qu'à un moment ou un autre les PJ vont devoir quitter Forbach et qu'il est préférable de les intercepter lorsqu'ils seront seuls. Dans ce cas, les runners ne sont pas pour autant sortis d'affaire. Les Morts-vivants ont bien compris que les PJ sont la cible de la Garde, et les écorchés ne sont pas prêts à mettre en péril le statu quo qui les lie aux forces de la Zone pour des étrangers, même s'ils ont dealé avec Schrotter. Les Morts-vivants sont parvenus à trouver un accord tacite avec la Garde pour que chacun ignore les affaires de l'autre et ils ne sont pas disposés à ce que cela change. C'est ainsi que les PJ sont fermement invités à quitter Forbach le plus tôt possible.

En route pour l'enfer

La manière dont les PJ quittent Forbach est largement influencée par la façon dont ils ont réagi à l'arrivée des forces de la Cabale et de la Garde. S'ils ont été repérés, il y a de fortes chances que les hélicoptères soient déjà derrière eux, ou ne tardent pas à l'être. S'ils se sont montrés discrets, Kane et les autres mettent un certain temps à obtenir des radeux et des écorchés les informations

nécessaires pour remonter leur piste, ce qui devrait leur permettre de prendre un peu d'avance : entre 15 minutes et 2 heures.

Dans tous les cas, les PJ se savent suivis et voyager à découvert ou en véhicule sur les routes est le meilleur moyen de se faire remarquer par les hélicoptères de la Garde qui ne manquent pas de se lancer à leur recherche. Ils ont donc intérêt à quitter les sentiers battus et à se déplacer à l'abri de la végétation s'ils veulent éviter d'attirer l'attention.

DURCIR LE TON

Si les runners ont besoin d'une phase de préparation pour leur voyage vous pouvez compliquer les négociations avec les Morts-vivants et les radeux. Par exemple, les écorchés demandent plus que le cours du troc ou exigent des PJ quelque chose de particulier (« T'vois l'tourme là-bas. M'a piqué mon collier d'os cont' la Morverste. S'tu l'récupères, j'te donne ton truc. »).

L'arrivée des agents de la Cabale peut, suivant la manière dont elle est gérée, s'avérer particulièrement complexe pour les joueurs. Vous pouvez par exemple faire intervenir les hélicos alors que les PJ sont séparés ou loin de leur matériel. Ils doivent alors se retrouver tandis que certains sont poursuivis, ou rebrousser chemin sous le feu des forces de la Garde pour aller récupérer leur sac à dos.

Vous pouvez aussi décider qu'un petit groupe de radeux ou d'écorchés a décrété que remettre les PJ aux mains de la Garde de la zone est la meilleure chose à faire pour les apaiser. Les runners se retrouvent alors à devoir gérer les hélicos et les locaux en même temps.

Enfin, vous pouvez bien évidemment gonfler le nombre d'adversaires et leur équipement, si votre groupe de PJ dispose d'une force de frappe importante.

Vous pouvez également avancer la partie *Wanted!* (voir p. 137) présentée dans la prochaine aventure.

ANTIVIRUS

Beaucoup de joueurs ne connaissent pas la peur et sont bien plus courageux que leur personnage. La principale difficulté que vous risquez de rencontrer dans cette scène est que vos joueurs décident d'affronter tous les agents de la Cabale et de la Garde plutôt que de les fuir. Commencez par insister sur le rapport de force : leurs adversaires sont pour beaucoup des militaires, disposent d'un équipement et d'armes performantes, et sont probablement en liaison avec le quartier général de la Garde pour obtenir des renforts (même si ce n'est pas le cas, les joueurs l'ignorent). Faites ensuite intervenir les locaux pour dissuader les runners de mener un conflit ouvert avec la Garde de la zone sur leur territoire. Les Morts-vivants peuvent très bien forcer les joueurs à quitter la ville en les intimidant ou en s'en prenant directement à eux. Après tout, la présence des PJ leur cause bien des ennuis. Si les runners n'osent pas quitter la ville par peur de se faire immédiatement repérés, des Morts-vivants peuvent éventuellement organiser une diversion.

Il est aussi possible que les PJ soient acculés, voire capturés, par les forces de la Garde. Dans ce cas, utilisez les écorchés ou les radeux comme diversion ou comme cavalerie pour aider les PJ à s'en sortir.

Les PJ pourraient, à l'aide des informations données par Schrotter, vouloir se rendre directement au complexe carcéral pour délivrer les survivants. Faites-les réfléchir un instant : ils sont seuls, le complexe est probablement bien protégé, ils n'en ont pas les coordonnées exactes, et même s'ils parvenaient à en faire sortir les prisonniers il leur faudrait encore trouver un moyen de fuir la SOX avec eux. Non, vraiment, les PJ ont tout à gagner à tenter de joindre leur employeur.

Un autre problème peut survenir si les runners cherchent à joindre Soprano d'une autre manière que celle indiquée et ne prennent pas le chemin du mini-bloc ESUS. S'ils essaient



TRANSMISSION.....

d'utiliser le pouvoir de Recherche d'un esprit pour entrer en contact avec leur fixer dans l'astral (communication rapide mais peu fiable vu les dangers astraux que renferme la SOX), rappelez-leur que chacune de leurs rencontres a eu lieu au Clapier, que Soprano n'y réside pas et qu'ils ignorent sa localisation exacte. Le seuil de réussite du pouvoir de recherche augmente de +1 par kilomètre séparant la cible de l'esprit (voir p. 297, *SR44*). Il est donc impossible de retrouver Soprano de cette manière. De plus, les PJ peuvent subir un « impondérable » magique comme il y a en a dans la SOX (esprit toxique, champ magique, vide astral...).

Les PJ peuvent aussi essayer de se connecter à la Matrice extérieure via leurs propres moyens de communication. Dans le cas peu probable où un runner disposerait d'un commlink avec un signal d'Indice 6 (portée 10 km), pensez que les radiations perturbent le wifi et que la distance séparant Forbach de la frontière est à peine inférieure à celle menant au mini-bloc. Si les PJ s'obstinent à partir dans la mauvaise direction, utilisez la Garde pour les faire rebrousser chemin.

TRAQUÉS !

EN BREF

Cette section couvre le voyage qui sépare Forbach du mini-bloc ESUS de Faulquemont. Outre le fait qu'ils sont poursuivis par les agents de la Cabale, les PJ doivent faire face aux dangers et autres étrangetés de la SOX pour enfin parvenir à destination.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les PJ parviennent au lac, peu avant Faulquemont, lisez ce qui suit :

Courir, encore et toujours. Les décombres de Faulquemont, vous le savez, ne sont plus très loin. La nuit commence à

tomber, la fatigue tire sur vos jambes et vos combis antirads sont de plus en plus difficiles à supporter. L'antique voie ferrée que vous suivez débouche sur ce que vous avez appris à craindre le plus depuis le début de cette journée interminable : un vaste espace dégagé. Vous piquez un nouveau sprint. Sur votre droite, vous longez un petit lac qu'une vieille papeterie en ruine, devant vous, devait utiliser du temps où la vie n'avait pas encore quitté ces terres. Sur votre gauche, des champs à l'abandon dont la monotonie n'est brisée que par un antique tracteur – épouvantail improbable d'un monde oublié. Soudain, le bruit maintenant devenu familier des hélicoptères de la Garde se fait entendre. Alors que vous vous apprêtez à accélérer un peu plus pour vous mettre à l'abri dans les ruines de la papeterie, un monstrueux tentacule de boue, d'algues, et de déchets surgit des profondeurs des eaux sombres du lac pour vous barrer la route.

ATMOSPHÈRE

Les joueurs n'en sont pas à leur premier voyage dans la SOX, mais celui-ci a de particulier qu'il se déroule sur une distance relativement courte, avec un tempo élevé. Pressez vos runners, ne leur laissez pas de repos, utilisez des menaces réelles ou imaginaires pour les épuiser autant physiquement que moralement.

L'une des difficultés de ce type de scène est que les joueurs ont parfois le sentiment d'être dirigés par le meneur de jeu. Offrez-leur régulièrement des choix : traverser ce champ à découvert – et risquer d'attirer l'attention de la Garde – ou passer à travers les ruines de ces bâtiments, protectrices, mais qui peuvent abriter d'autres dangers.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette section doit mener les PJ de Forbach jusqu'au relais matriciel situé dans le mini-bloc ESUS de Faulquemont. La distance que doivent parcourir les runners est d'à peu près 35 km, la géographie du terrain est à l'image de la SOX : léger

LES CROCS DE LA CABALE.....



relief de côtes, forêts denses et champs retournés à l'état sauvage. Les arbres ont pour la plupart perdu leurs feuilles, il fait froid, le ciel est gris, menaçant, et de petites averses de neige mêlée à la pluie éclatent de temps à autre. Sans oublier les phénomènes liés à l'Éveil et aux radiations qui, combinées, donnent lieu à toutes sortes de bizarreries.

Si les PJ disposent d'un moyen de transport, ils peuvent utiliser la vieille A320 puis les antiques nationales pour rejoindre le mini-bloc. Les routes sont dans un état pitoyable et encombrées de nombreuses carcasses de voitures mais bien que cela soit difficile, il est possible de les emprunter. Cependant, cela attire très vite l'attention des hélicoptères de la Garde. Si les PJ ont quitté Forbach sans se faire repérer, comptez un petit quart d'heure avant que les forces de la Garde ne remarquent leur présence sur les routes et les prennent en chasse. Sur un terrain aussi difficile à manœuvrer pour un véhicule terrestre, les PJ n'ont aucune chance de distancer des hélicoptères et feraient bien d'abandonner les routes.

En effet, les runners ont de bien meilleures chances d'échapper à la surveillance de leurs poursuivants en se déplaçant à couvert des bois. La ligne de chemin de fer qui relie Forbach à Faulquemont est pour cela idéale : non seulement elle conduit tout droit à destination, mais la suivre à l'abri des sous-bois permet d'éviter les contrôles aériens.

Durant toute cette séquence, vous devez vous appliquer à mettre vos joueurs sous pression à l'aide des hélicoptères de la Garde. Ils doivent se sentir traqués comme du bétail. À chaque fois qu'ils se sentent en sécurité, faites-leur faire un Test de Perception sans leur annoncer le seuil, ainsi ils ignorent s'ils ont réussi à entendre le bourdonnement des hélicoptères, ou s'il n'y a tout simplement rien. Chaque traversée d'espace dégagé doit leur provoquer des sueurs froides et la crainte d'être surpris.

Vous trouverez ci-dessous une succession de petites scènes pour agrémenter le voyage jusqu'à Faulquemont et maintenir l'ambiance. Celles-ci n'ont pas pour vocation d'être réellement dangereuses (à l'exception de la dernière), mais plutôt de garder les joueurs dans un état de stress et de paranoïa lié à leur situation. N'hésitez pas à les adapter en fonction de vos envies et de rajouter les vôtres.

Champignons

Alors que les PJ se déplacent dans les bois, ils traversent un coin où poussent de nombreuses vesses-de-loup. Les vesses-de-loup sont des champignons dépourvus de pied, de couleur blanche ou grisâtre, qui, lorsqu'ils sont vieux, se transforment en sacs remplis d'une poussière brune, véritables petits volcans quand on les écrase. Les radiations et le mana les ont fait muter, et lorsqu'on les piétine, ils libèrent un important mélange de gaz et de poussière. Certains font partie d'une espèce géante, et ont la taille d'un ballon de foot – sorte d'œuf difforme et brunâtre. Les autres sont beaucoup plus petits et difficiles à percevoir sous les feuilles et l'humus.

Faites faire un Test de Perception + Chance (3) aux joueurs : ceux qui échouent écrasent par mégarde des champignons. Traitez le gaz répandu comme une toxine (Vecteur : contact, inhalation ; Vitesse : 1 Tour de combat ; Pénétration : 0 ; Puissance : 5) dont les effets peuvent varier selon vos envies : Désorientation, Nausée, voire Cécité partielle ou Hallucinations (ce qui peut être un bon moyen de faire monter encore un peu plus le stress).

Le piège

Un petit groupe de radeux a vécu pendant quelque temps non loin de là où se trouvent actuellement les PJ. Ils avaient pour habitude de chasser les animaux des bois pour subsister et ont ainsi mis au point quelques pièges pour se faciliter la tâche. L'un d'entre eux est une fosse de 3 mètres de profondeur et d'à peu près 4 mètres carrés dont l'origine remonte à l'effondrement d'une galerie souterraine. Les radeux l'ont recouverte

de bois mort et de feuilles pour la camoufler. Ainsi, quand une bête venait à passer, le bois céda sous son poids et l'animal tombait dans la fosse où elle demeurait prisonnière. Les radeux n'avaient plus qu'à venir achever leur proie. Mais celles-ci sont devenues rares, et les radeux sont partis, laissant derrière eux leur piège.

Faites secrètement un Test de Perception (3) pour les runners en tenant compte du fait qu'ils ne sont pas forcément attentifs à l'endroit où ils posent leurs pieds. S'ils échouent, personne ne remarque la présence du piège et il y a alors un risque pour un ou plusieurs d'entre eux de tomber dans la fosse. Effectuez un Test d'Initiative (3) pour permettre aux PJ de sauter au dernier moment. S'ils échouent, ils chutent et doivent résister à une VD de 4 (voir *Dommages dus aux chutes*, p. 163, *SR4A*).

Selon votre humeur vous pouvez décider que les radeux ont placé au fond de la fosse des pieux de fortune composés de bouts de métal récupérés à droite à gauche, augmentant ainsi la VD de +2, et éventuellement vecteurs de maladies. De même, vous pouvez imaginer qu'un couple de couleuvres s'est terré ici pour passer l'hiver. Elles sont inoffensives, mais leurs écailles d'un vert maladif n'inspirent pas confiance et tomber nez à nez avec des serpents n'est jamais rassurant.

La mue

Les PJ doivent s'enfoncer dans un tunnel s'ils suivent la voie ferrée, ou dans une vieille usine afin d'échapper à la vue de leurs poursuivants. Lorsqu'ils pénètrent dans l'obscurité, ils sont saisis par une odeur infecte qui les prend à la gorge et leur remue l'estomac. Le sol est jonché d'ossements et de cadavres de petits animaux – rats, écureuils, mulots, taupes, chats – et même d'une vache, dont les restes pourrissent, grouillants de vers. Au milieu de ces immondices, les PJ peuvent découvrir une enveloppe de peau pigmentée de quelques poils blancs, d'environ 1m de long, évoquant la forme d'une belette ou d'une hermine. Un Test de Médecine (2) permet de réaliser que la créature n'a pas été dépecée, mais a tout simplement abandonné sa peau, comme dans un processus de mue. Un personnage disposant d'une compétence se rattachant à la parazoologie pourra déterminer que ce qui reste de cette créature appartient à l'espèce des hermines bulldog. Curieusement, aucun ver ou mouche ne s'est attaqué à cette « peau », et pour cause : son degré d'irradiation est extrêmement important.

La créature qui a mué a quitté les lieux depuis plus d'une semaine maintenant, mais les PJ ne sont pas censés le savoir. Multipliez les bruits étranges et les Tests de Perception pour faire monter la tension jusqu'à ce que les joueurs quittent l'obscurité. Si vos PJ sont en manque d'action, vous pouvez décider que l'hermine mutante n'est pas si loin que cela, qu'elle a flairé leur odeur et qu'elle se lance à leur poursuite.

HERMINE BULLDOG MUTANTE

L'hermine bulldog est une variante Éveillée de l'hermine ordinaire *Mustela erminea*. Ce spécimen unique mesure près d'un mètre de long, avec une queue d'environ 40 cm, et doit peser dans les 10 kg. Les radiations lui ont fait perdre sa fourrure et pousser une sorte de carapace d'os et de chair à vif.

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	4	2	2	3	2
Vol	Ess	Mag	INIT	PI	MC	
2	6	3	7	2	9	

Déplacement : 10/45.

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Perception 3, Pistage 5.

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Armure (4/4), Créature duale, Dissimulation.

Message Urgent...

La vieille chapelle

Les runners traversent un petit village abandonné (par exemple, Petit Ebersviller s'ils suivent les rails du train), les ruines des maisons délabrées gémissent sous l'effet du temps et du vent qui s'engouffre dans leurs toitures qui se sont affaissées. À l'intérieur de ces bâtisses, tout est saccagé.

Que ce soit pour faire une pause, échapper aux hélicoptères de la Garde, parce qu'ils sont à la recherche de matériel ou de vivres, ou encore parce qu'ils entendent une voix d'enfant les appelant à l'aide, les runners sont amenés à s'approcher d'une vieille chapelle. L'édifice est ancien, construit en pierre. Ses origines doivent remonter au XV^e siècle et, comparé au reste des bâtiments du hameau, il est plutôt bien conservé. Du lierre, desséché par l'hiver, grimpe le long des murs, donnant l'impression d'enserrer la chapelle dans une étreinte de bois mort. La grande double porte en chêne qui marque l'entrée est légèrement entrouverte, et l'un de ses battants, à moitié sorti de ses gonds, penche vers l'extérieur, alors que la porte est censée s'ouvrir vers l'intérieur.

Dans la chapelle, le sol est jonché des restes des bancs qui servaient aux fidèles, d'éclats de vitraux et d'ossements. Deux corps inertes portant des armures du MET2000 reposent sur les dalles. Sur les touches d'un vieil orgue à vent se tient un gros corbeau noir. Lorsque les PJ entrent dans l'édifice, celui-ci s'envole par l'une des fenêtres dont le vitrail est brisé, laissant échapper une série de notes dissonantes de l'instrument de musique. Un cierge allumé, malgré le courant d'air qui devrait l'éteindre, trône sur l'autel des cérémonies. Au-dessus de celui-ci, une corde munie d'un nœud coulant est attachée à une poutre. Sur le mur de l'abside faisant face à l'entrée, est écrit en lettres capitales d'une main tremblante : « Pardonnez-moi mon père car je les ai mangés ».

Durant la Seconde guerre mondiale, la chapelle de Petit Ebersviller a été le théâtre d'atrocités sans nom. Le pasteur de l'époque, sous couvert de dissimuler de jeunes juifs des Nazis, assouvissait sa passion pour l'anatomie humaine sur ses protégés. Peu après l'Éveil, le passé du lieu, la détresse et la peur des habitants de ce petit village qui avaient survécu à l'Incident de Cattenom ont attiré une Pénombre (voir p. 142, *La Magie des Ombres*). Au fil des années, l'esprit s'est nourri de l'abandon des villageois, les influençant, les poussant au suicide, et les dressant les uns contre les autres. Petit à petit, il a conduit la poignée de survivants à s'enfermer dans la chapelle du village puis à s'entretuer, ne laissant en vie que le prêtre qu'il a amené à se nourrir des cadavres avant de se suicider. Ces actes ont accru le champ magique de la chapelle déjà souillé par son histoire (domaine d'Indice 4 orienté pour la tradition de magie noire).

Depuis, l'esprit hante la chapelle, tel le fantôme du pasteur, et fait son possible pour attirer à lui de nouvelles proies. À l'aide de son pouvoir d'Influence, il persuade les voyageurs de s'arrêter dans la chapelle pour faire une pause, ou un enfant d'appeler à l'aide à l'intérieur. Les deux hommes de la Garde se sont ainsi fait piéger. Sur leurs cadavres, les PJ peuvent d'ailleurs trouver un peu d'équipement (à la discrétion du meneur de jeu : armes, munitions, médikit, voire une combinaison antirads encore en état si les joueurs en ont besoin).

En fouillant les décombres de la chapelle, les runners peuvent découvrir le journal de Hervé Peterchen, le prêtre en charge de la chapelle lors de l'incident de Cattenom. Il relate l'histoire de la petite communauté, comment elle s'est organisée autour de Peterchen pour sa survie, puis comment au fil des années, un mal étrange les a frappés, les conduisant au désespoir et au suicide. Dans les dernières pages, le prêtre raconte son combat intérieur avec celui qu'il appelle l'« ange de la mort », la pénombre, qui tente de l'inciter à se repaître des cadavres de ses anciens compagnons.

Le lac

Peu avant la nuit, la voie ferrée et les PJ longent les berges d'un petit lac aux alentours de Pontpierrre. À l'extrémité, devant eux, une vieille papeterie abandonnée depuis longtemps projette son reflet sur les eaux sombres. La végétation aux

LA PÉNOMBRE (PUISSANCE 3 + EFFET DU CHAMP MAGIQUE)

La pénombre apparaît sous les traits d'un pasteur des années 1940, la quarantaine, sec, les cheveux gris poivre et les yeux ternes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	6	3	5	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI	MC
3	3	3	3	9	2	9

Init / PI astrales : 6 / 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse Astrale, Combat astral, Combat à mains nues, Escroquerie, Esquive, Intimidation, Perception.

Pouvoirs : Chape d'ombre, Compulsion (peine), Conscience, Drain d'énergie (Karma, CDV, Dommages étourdissants), Forme astrale, Garde magique, Influence, Matérialisation, Pacte spirituel, Résistance au bannissement, Silence.

Message Urgent...

L'ESPRIT TOXIQUE DE FANGE (PUISSANCE 6)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	5	8	9	6	6	6
Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI	MC
6	6	6	6	14	2	15

Init / PI astrales : 12 / 3.

Déplacement : 10 / 25.

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat astral, Combat à mains nues, Esquive, Perception.

Pouvoirs : Accident, Anaphylaxie, Attaque élémentaire (Eau : VD 6P, PA voir p. 158, *MdO*) Collage, Conscience, Engoutissement (eau), Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche.

Faiblesses : Allergie (terre pure et eau pure, Grave).

Message Urgent...

abords directs du lac semble noircie, comme morte. Faites un Test de Perception (4) pour les PJ ; ceux qui réussissent aperçoivent des remous étranges sur les eaux lisses du lac.

La vieille usine de papier a servi pendant un temps de repaire à un groupe des Disciples du Feu purificateur et le lac est le domaine d'un puissant esprit toxique de Fange (voir p. 140, *La Magie des Ombres*). Celui-ci, dont la forme physique est celle d'un gigantesque poulpe de boue et de déchets, attaque les PJ dès qu'il en a l'occasion. Dans un même temps, les forces de la Cabale et les hélicoptères de la Garde effectuent une ronde et repèrent les runners. Ceux-ci doivent donc traiter la double menace simultanément, mais pour une fois, les agents de la Cabale s'avèrent être des alliés de circonstance. En effet, bien que leur objectif soit la capture des personnages, l'esprit toxique menace leur vie autant que celle des PJ.

Faites durer le combat contre l'esprit quelques Tours de combat avant de faire intervenir les hélicoptères de la Garde. Après quoi, l'esprit toxique s'en prendra principalement aux engins volants. Les PJ devraient pouvoir utiliser la confusion de la situation à leur avantage pour semer une nouvelle fois les forces de la Cabale, qui risquent de subir de lourdes pertes dans ce combat.

DURCIR LE TON

Chaque scène de cette section propose un moyen de compliquer un peu plus la vie des PJ. Mises bout à bout, ces complications peuvent sérieusement raccourcir leur espérance de vie.

LES CROCS DE LA CABALE.....

Tenez compte des radiations et de l'équipement : par exemple, si un personnage chute dans la fosse et se blesse sur les pieux, il y a de fortes chances que sa combinaison antirads ne soit plus vraiment hermétique. Jouez aussi sur la fatigue (voir p. 164, SR4A) : les PJ ne devraient pas avoir le temps de se reposer durant ce voyage, et vous pouvez leur infliger des malus de circonstance.

ANTIVIRUS

Les différentes péripéties de cette scène fonctionnent mieux si les PJ n'ont pas de véhicule. Vu la faible distance qui sépare Forbach de Faulquemont, le trajet peut être accompli en moins de 2 heures si les PJ sont véhiculés, alors qu'il faut 7 à 9 heures à pied en comptant les détours et en tenant compte du relief accidenté. La surveillance aérienne des hélicoptères de la Garde devrait dissuader les PJ d'emprunter les routes, mais si malgré tout ils y persistent multipliez les embûches. Routes bloquées par des carcasses de voitures, pneus qui crèvent, guépens d'écorchés, voire barrage routier de la Garde.

L'une des difficultés de ce type de scène est d'amener les épisodes de manière discrète en les noyant dans de faux rebondissement. Par exemple, les épisodes de *La mue* ou de *La vieille chapelle* ne fonctionneront pas si vos joueurs les sentent venir car ce sont les seuls que vous prenez le temps de décrire. Si au contraire vous avez déjà conduit vos runners à pénétrer dans d'autres coins sombres et à s'en sortir sans réel danger pendant leur cavalcade, ils ne s'en méfieront que moins.

Encore une fois, vous risquez d'être confronté au courage des joueurs, souvent bien supérieur à celui de leurs personnages. Les PJ peuvent vouloir tendre une embuscade à leurs poursuivants. C'est tout à fait possible et s'ils s'y prennent bien, ils peuvent mettre en déroute une partie de leurs adversaires. Débrouillez-vous simplement pour que les pertes soient des membres de la Garde et non les agents de la Cabale.

Si les runners ne sont pas de taille à affronter leurs poursuivants et insistent pour le faire de front, ils méritent de se faire capturer – ou tuer. Dans ce cas, la Cabale les met au secret, et recourt à tous les moyens pour les faire parler avant de se débarrasser de leurs cadavres dans la SOX. Donnez aux runners quelques occasions de s'évader – mais s'ils ont parlé, la mission a échoué.

LE RELAIS MATRICIEL



EN BREF

Les PJ parviennent enfin à Faulquemont et au mini-bloc ESUS qui abrite le relais matriciel. Les agents de la Cabale, affaiblis par la rencontre avec l'esprit toxique, ne les poursuivent pas dans une zone aussi dangereuse. Les runners doivent s'introduire à l'intérieur pour pouvoir communiquer avec leur employeur tout en gérant ses habitants. Après leur entretien, les PJ se voient attribuer un nouvel objectif : rejoindre l'officier Alain Delcourt à Montigny-lès-Metz.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les PJ arrivent aux alentours de Faulquemont, lisez ce qui suit :

Une éclaircie passagère laisse filtrer la lumière de la lune sur le paysage désolé qui s'étend devant vous. Vous avez pris un peu de hauteur pour repérer plus facilement votre destination et la vue a quelque chose d'irréel. Ici, les stigmates de la folie humaine sont récents : un cercle de destruction dont le centre devait abriter l'arcologie ESUS balafre les ruines de Faulquemont. Votre compteur Geiger s'affole : cette plaie ne cicatisera jamais.

Une grande partie de la ville n'est plus qu'un amas de ciment, de brique et de béton ou rien ne pousse, sorte de paysage lunaire désertique. La partie la plus éloignée de l'explosion, bien que moins exposée, en a quand même subi les conséquences : des bâtiments se sont effondrés, des rues affaissées, la

ÉBRANLER LES AGENTS DE LA CABALE

Des runners particulièrement perspicaces peuvent se douter du destin qu'a connu Léoni. Après avoir passé des années à servir la cause des aristos, le légionnaire ork a été trahi par ceux pour qui il travaillait et a fini incarcéré et oublié dans une prison au cœur de la SOX. Son histoire n'est pas unique, et nombreux sont ceux qui ont été, ou seront, sacrifiés à la cause de la Cabale. Les membres de l'équipe de Kane font partie de ces pions.

Des runners habiles et particulièrement éloquents peuvent parvenir à convaincre certains des agents de la Cabale que ce qui s'est produit pour Léoni pourrait bien leur arriver à eux aussi. Si Kane et De Savigneux paraissent difficilement influençables de part leur professionnalisme, leur motivation et leur caractère, ce n'est pas forcément le cas des Alguesar. Ils sont tous deux militaires, ce qui leur fait un point commun supplémentaire avec Léoni, et possèdent un lien émotionnel fort. Les runners peuvent persuader l'un des deux que la vie de l'autre est en danger tant qu'ils servent les intérêts d'un groupe d'aristocrate sans scrupules. De la même manière, les PJ peuvent mettre en avant le fait que l'État français enquête sur la Cabale, et que cette organisation ne sera peut-être bientôt plus en mesure d'assurer leur protection et leur soutien.

Dans tous les cas, gardez à l'esprit qu'un tel retournement des motivations des agents de la Cabale n'est possible qu'à condition que les runners fassent preuve d'intelligence, de finesse, et d'un roleplay admirable.

rivière a changé le cours de son lit et sinue à présent à travers la ville. Ça et là, les restes des tours de la cité s'élèvent à travers une étrange brume verdâtre, tels des monolithes noirs à la gloire de dieux déments.

D'après Schrotter, le mini-bloc ESUS doit se trouver près de l'ancienne gare ferroviaire, au sud de l'épicentre de l'explosion. Vous réajustez vos combinaisons antirads, priant pour que celles-ci fonctionnent correctement, et vous vous élancez vers le relais matriciel tant convoité.

Lorsque les PJ parcourent Faulquemont, lisez ce qui suit :

Vous traînez les pieds dans le cimetière de désolation qu'est devenu Faulquemont à la recherche du mini-bloc. Sous vos pas, l'herbe noire produit un crissement étrange, comme des insectes écrasés. Une chape de brouillard verdâtre semble sortir du sol. Les ruines des bâtiments, les carcasses de véhicules, la végétation, les gravats et débris semblent avoir fusionné en une sculpture surréaliste et intemporelle. Toutes ces silhouettes ont quelque chose de déformé, de différent, à la fois familier et pervers. Malgré vos masques à gaz, vous pouvez sentir la mort tout autour de vous.

Les rails du chemin de fer vous conduisent à passer près des restes d'une installation inachevée qui paraît moins ancienne. Probablement une usine qu'une quelconque corpo espérait construire ici pour gagner des thunes sur le dos de Mère Nature. Une grue de construction dont le métal a fondu, sans doute sous l'effet du souffle d'une explosion, forme désormais une sorte de gigantesque main griffue dont les doigts sont composés de fer rouillé. Alors que vous approchez, il vous semble apercevoir du mouvement à l'intérieur. Vos amplificateurs de vision font le point sur la silhouette d'un cadavre, empalé par la tête, une tige de métal lui sortant de la bouche. Le mouvement que vous aviez perçu provient des deux caricatures d'êtres humains qui se tiennent accroupis près du pantin de chair, et qui semblent se nourrir de l'abdomen du cadavre.

Lorsque les PJ atteignent le mini-bloc d'ESUS, lisez ce qui suit :

Vous parvenez finalement au mini-bloc ESUS qui se dresse parmi les restes de la ville, tel un phare au cœur d'une tempête

Message Urgent...





TRANSMISSION.....

de radiations. L'installation porte bien son nom : il s'agit d'un vulgaire cube de béton armé noir, de la taille d'une maison de plain-pied, ceint d'un grillage qui délimite son périmètre extérieur. Reste à pénétrer à l'intérieur...

ATMOSPHÈRE

Faulquemont est un lieu *vraiment* étrange. Les PJ ont pu s'habituer à l'environnement de la SOX, mais ils doivent ici avoir l'impression qu'ils pénètrent dans un autre univers. Toutes les choses et les objets qu'ils connaissent sont différents, déformés, menaçants. L'herbe haute qui a envahi la ville ressemble à des épines noires, les arbres à des créatures difformes, les bâtiments à des monolithes dressés à la gloire de quelque dieu malfaisant, les épaves de voitures semblent avoir fusionné avec le sol ou entre elles, et font penser à des monstres de métal et de rouille. Les couleurs sont aussi altérées, tirant sur le verdâtre et le jaune pisseux du fait d'une brume omniprésente issue de l'explosion d'une usine de colorant chimique.

Une fois à l'intérieur du mini-bloc, essayez de faire apparaître la pathologie de ses occupants. Ne les traitez pas comme de

simples adversaires prêts à se sacrifier pour défendre leur bout de béton, mais comme des hommes et des femmes dont la solitude et l'environnement ont fait apparaître les instincts les plus vils.

L'ENVERS DU DÉCOR

Faulquemont est l'une des zones les plus irradiées de la SOX. L'explosion de l'arcologie ESUS en 2068 a rajouté une couche de radiations à celle déjà présente suite à l'Incident de Cattenom. En termes de jeu, l'épicentre de l'explosion est un « point zéro » (voir la *Table des Zones et doses de radiations dans la SOX*, p. 60), le reste de la ville de Faulquemont oscille entre des zones 1 et 2. Autant dire que si les PJ ne sont pas correctement équipés, ils n'ont aucune chance de survivre dans cet environnement. L'espace astral a aussi beaucoup souffert de la catastrophe, la plus grande partie de la ville est couverte de distorsions mana et de vides astraux.

Les goules

Une bande de carnis vivait à Faulquemont avant l'explosion de l'arcologie d'ESUS. L'incident a libéré une dose massive de radiations qui a considérablement affecté leur esprit. Les goules sont quasiment dénuées d'intelligence, mais possèdent une sorte d'instinct primaire et un sens aigu du clan. Depuis quelques mois, les agissements de Serran et de ses hommes (voir plus bas) ont réduit leur nombre, et elles n'ont jamais été en mesure de riposter. Mais en enlevant plusieurs des leurs, Serran a provoqué leur colère et, surtout, leur a permis de remonter sa piste et celle du mini-bloc.

Tandis qu'ils parcourent les ruines de Faulquemont les runners tombent sur deux goules en train de se repaître du cadavre d'un radeux qui a eu la mauvaise idée de vouloir piller les décombres de l'ancienne cité. En fonction des agissements des PJ, elles peuvent les repérer et les prendre en chasse, ou au contraire, les runners peuvent se contenter de les esquiver.

ET SI LES RUNNERS N'ONT PAS BESOIN D'UN RELAIS MATRICIEL ?

Si les runners sont parvenus à joindre Soprano et obtenir le lieu du rendez-vous, ils n'ont que peu de raisons de s'aventurer dans les ruines de Faulquemont. Vous pouvez cependant déplacer géographiquement le mini-bloc Esus : la SOX regorge de ruines plus ou moins irradiées.

Les runners peuvent alors avoir besoin d'infiltrer le mini-bloc à la recherche d'une pièce d'équipement, de vivres, de soins, ou tout simplement d'un endroit où souffler à l'abri de leurs poursuivants.

LES CROCS DE LA CABAIE.....

Une fois les PJ arrivés au mini-bloc, une douzaine de carnis se rapprochent de l'installation et se tapissent dans les ombres. À la moindre occasion, elles pénètrent dans le mini-bloc pour libérer leurs compagnons et surtout dévorer les habitants.

Le mini-bloc ESUS

Cette petite installation située près de l'ancienne gare ferroviaire de Faulquemont a servi de base d'exploration, de reconnaissance et de récupération à la corporation ESUS après l'explosion de l'arcologie il y a deux ans. La corpo a en effet tenu à vérifier que rien n'avait survécu à la destruction. Son activité s'est peu à peu réduite au fur et à mesure que la corpo retirait ses billes de la ville, si bien qu'actuellement elle n'est plus occupée que par une petite poignée de personnes. Sa fermeture définitive est prévue dans les trois prochains mois.

Un vide astral (Indice 9) se meut actuellement aux abords du mini-bloc. Une partie du bâtiment est prise dans ce vide astral (voir plan). Ce vide se déplace très lentement, de l'ordre d'un mètre par demi-heure, dans une direction laissée à l'appréciation du meneur de jeu.

Le périmètre du mini-bloc est délimité par un grillage d'environ 2,5 m de haut surmonté de barbelés. Un portail verrouillé par un maglock (Indice 3) muni d'un clavier à code permet d'accéder au périmètre intérieur. Des caméras de sécurité balaient les environs, reliées par câble au système de surveillance du bâtiment, les radiations altérant fortement les ondes wifi. Reportez-vous au plan pour connaître leur localisation exacte.

Le mini-bloc en lui-même est scellé hermétiquement pour protéger ses occupants du danger des radiations et dispose de trois entrées. La première est la porte principale, fermée par un maglock (code, Indice 3), qui donne sur un sas de décontamination. Lorsque la porte extérieure est ouverte, la porte intérieure se verrouille automatiquement pour préserver l'intégrité du bâtiment (bien qu'il soit possible par hacking de forcer son ouverture). Une fois la porte extérieure refermée, le processus de décontamination se déclenche, et dure près d'une minute durant laquelle les deux ouvertures sont verrouillées hermétiquement. Après quoi, la porte intérieure s'ouvre d'elle-même. Le processus de décontamination déclenche un voyant dans la salle de contrôle s'il n'est pas court-circuité par hacking.

La double porte blindée du garage constitue la deuxième entrée. Son ouverture est contrôlée par un maglock (code, Indice 3). Elle donne directement sur l'intérieur du bâtiment, le garage faisant office de grand sas de décontamination. De la même manière que pour la porte d'entrée, l'accès à l'entrepôt est automatiquement fermé en cas d'ouverture sur l'extérieur. Le processus de décontamination du garage, du fait de la superficie à couvrir, est plus long : environ 5 minutes.

La troisième et dernière entrée se situe sur le toit du mini-bloc. Celui-ci fait en effet office de piste d'atterrissage pour véhicule aérien, il est donc équipé d'un monte-charge, totalement isolé, qui le relie à l'entrepôt. L'accès au monte-charge est sécurisé par un maglock à code d'indice 3. La procédure de décontamination est la même que pour la porte d'entrée. À noter qu'une échelle fixée au mur permet d'atteindre le sommet de l'installation depuis l'extérieur.

L'intérieur du mini-bloc est austère : murs gris, quelques rares projections RA simulant de fausses fenêtres donnant sur un paysage de montagne, lumière néon blafarde, tout donne le sentiment d'être dans un bunker. Le **garage** abrite un véhicule de type GMC Bulldog Step-Van (p. 348, *SR4A*) modifié pour l'environnement de la SOX (système de survie de niveau 2, voir p. 147, *Arsenal*), utilisé lors des expéditions à l'extérieur. La pièce est équipée d'un bras mécanique servant à charger et décharger le matériel. Deux compartiments antiradiations

CARNIS MUTANTS

Les goules de Faulquemont, bien que résistantes aux radiations, ont subi de profondes mutations : certaines possèdent des membres supplémentaires ou au contraire atrophiés, d'autres peuvent avoir développé des capacités spéciales comme Armure, Collage, Salive corrosive ou Souffle nocif...

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
6	3	4	5	1	4	2
Vol	Ess	Mag	INIT	PI	MC	
4	5	1	8	1	11	

Compétences : Analyse astrale 2, Combat à mains nues 3, Infiltration 4, Perception 3.

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes VD 4P, PA 0), Conscience, Créature duale, Sens accrus (Oùie, Odorat).

Faiblesses : Allergie (Soleil, moyenne), Exigence alimentaire (Chair métahumaine), Sens réduits (Aveugle).

permettent de stocker de manière sécurisée du matériel irradié. L'**entrepôt** est une vaste salle, désormais quasiment vide à l'exception de quelques caisses contenant principalement du matériel d'analyse issu du labo en cours de démantèlement. On y trouve également des combinaisons antirads et des réservoirs d'air. Trois espaces grillagés fermés avec des maglocks (code, Indice 2) sont isolés du reste de la pièce. Le premier renferme les denrées alimentaires, les deux autres sont respectivement occupés par Viviane et une goule (voir *Les habitants du bloc et ce qu'il s'y passe*).

Le **dortoir** abrite 8 lits superposés pour un total de 16 couchettes, des armoires métalliques permettent aux occupants de stocker leurs affaires personnelles. Des douches et des toilettes procurent le nécessaire pour l'hygiène. La **salle de repos** sert à la fois de cuisine, de réfectoire et de salle de détente pour les habitants du bloc. On y trouve le nécessaire pour manger ainsi qu'une grande quantité de revues sur puces à charger dans un commlink, de films tridéos et de musique pour passer le temps.

Le **laboratoire de recherche** n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. Avec la fermeture imminente du mini-bloc, il a été démantelé et la plupart de l'équipement qui le composait et de l'équipe qui y travaillait ont déjà quitté la SOX. Sur une table de travail gît le corps disséqué d'une goule. Il ne reste actuellement plus que deux postes de travail, celui de Viviane Quezel et celui de Quentin Farbier. Sur celui-ci, des runners curieux peuvent toutefois découvrir des notes de recherches sur la réaction des goules face aux radiations, informations qui peuvent se monnayer dans les ombres (2 à 3 000 €). Le labo est muni d'un sas

de décontamination, régi par le même fonctionnement que les autres. La **salle de surveillance** abrite le cœur du réseau du mini-bloc, le poste de contrôle vidéo et des sas de décontamination, ainsi qu'un poste de travail coupé du reste du réseau et relié à la matrice mondiale via les antiques lignes de communication filaire : le relais matriciel. Une armoire métal-

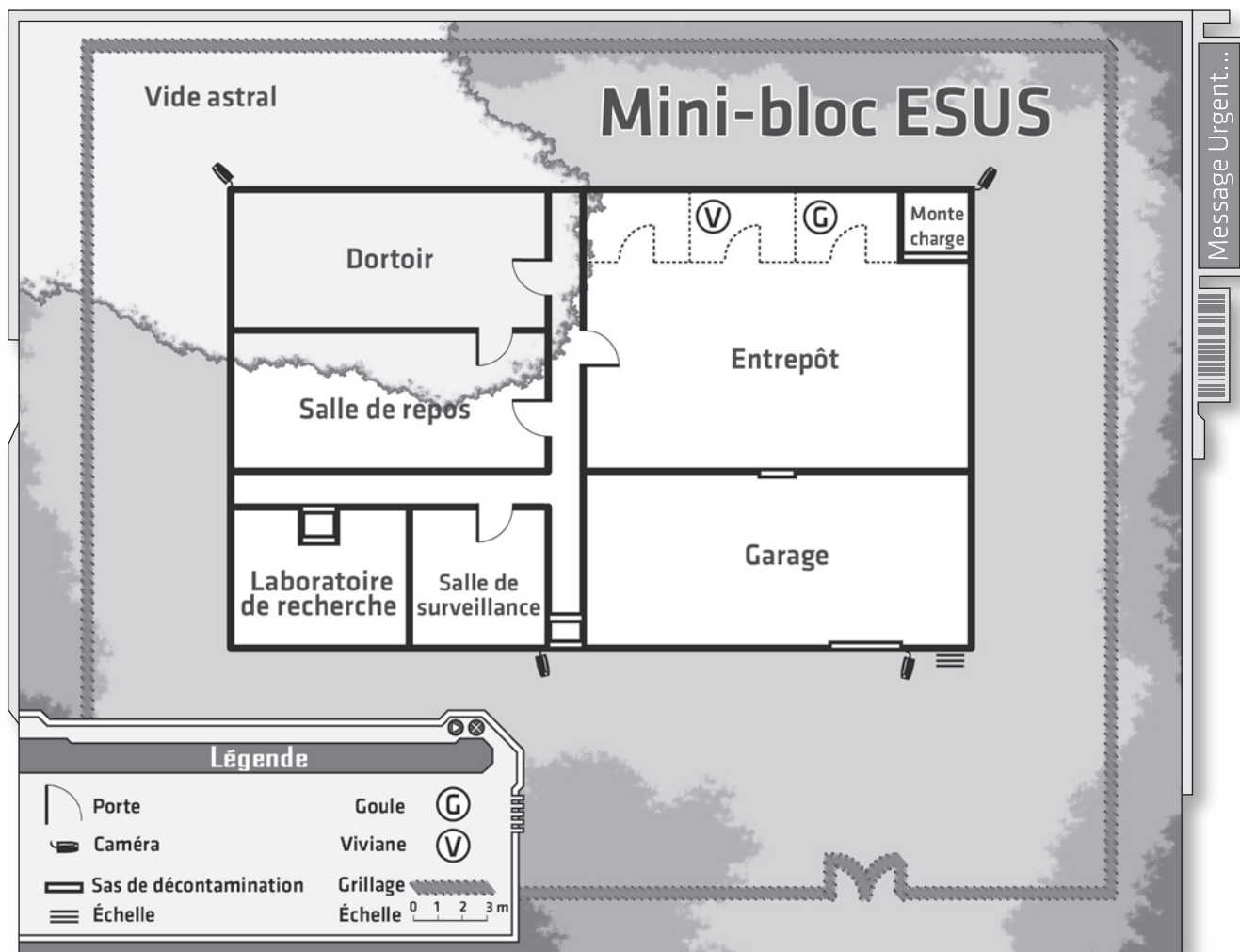
lique fermée par un maglock (code, Indice 3) contient diverses armes et chargeurs laissés à la discrétion du meneur de jeu.

Les habitants du bloc et ce qu'il s'y passe

Le mini-bloc est actuellement habité par cinq personnes. Deux d'entre elles sont des agents de sécurité de la corpo ESUS : William Serran est le plus haut gradé et fait office de chef l'installation, Pierre Lemai est sous ses ordres directs. Serge Chenot occupe le poste de technicien de maintenance. Les deux autres personnes à occuper les lieux sont Viviane Quezel et Quentin Farbier, des chercheurs en génétique.

LE SYSTÈME MATRICIEL DU MINI-BLOC

Système	Réponse	Firewall	Signal
3	3	3	2
Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 2, Attaque 3, Armure 3.			



Le groupe vit seul depuis 6 mois maintenant et l'isolement, l'environnement et les perturbations mana ont causé des bouleversements dans leur comportement. En effet, livrés à eux-mêmes et sans réelle occupation, Serran et Lemai se sont mis à traquer les goules mutantes qui peuplent les ruines de la ville. Ce qui au départ n'était qu'un jeu pour passer le temps est devenu peu à peu une sorte de mission divine : Serran est persuadé qu'il est de leur devoir d'exterminer cette engeance abominable, fruit de la perversion des radiations. Lemai, qui idolâtre Serran depuis longtemps, coopère avec plaisir. Quezel et Farbier se sont peu à peu intéressés aux agissements de Serran mais pour d'autres raisons. Les chercheurs ont trouvé dans ces goules un sujet de recherche passionnant et ont demandé à Serran de leur rapporter des échantillons. Au fur et à mesure que leurs expériences avançaient, leur point de vue sur leurs recherches s'est modifié. Tandis que Farbier éprouvait de plus en plus de dégoût par rapport aux goules, Quezel au contraire s'est mise à ressentir une sorte d'admiration pour ces êtres capables de survivre aux radiations.

Chenot, quant à lui, ne participe pas aux expéditions de Serran, d'abord, parce qu'il n'est pas un homme de terrain, et surtout parce que son intérêt personnel se trouve dans le bloc : Viviane. Le technicien s'est épris de la chercheuse, mais cela ne semble pas réciproque et son désir a tourné peu à peu à l'obsession.

Trois semaines avant l'arrivée des PJ au mini-bloc, Quezel et Farbier se sont violemment disputés à propos de la manière dont ce dernier traitait les spécimens goules. Ne supportant plus les perpétuelles remontrances de sa collègue, Farbier est allé trouver Serran et l'a convaincu que Quezel avait choisi le camp de « l'ennemi » et se préparait à les trahir au profit des goules. Serran n'a pu se décider à se débarrasser définitivement de la chercheuse, mais l'a fait enfermer dans l'une des cages de l'entrepôt. Chenot s'est aussitôt porté volontaire pour s'occuper de la prisonnière,

espérant ainsi rentrer dans ses bonnes grâces, mais celle-ci l'a une nouvelle fois repoussé. Terriblement frustré, le technicien a décidé de satisfaire son désir par la ruse et la force. Depuis, Chenot drogue les repas de Quezel avec un sédatif et la viole régulièrement. Viviane a bien tenté d'avertir ses anciens collègues mais personne ne fait plus attention à cette pauvre folle.

Des habitants du mini-bloc, seul Farbier est au courant : il a surpris une nuit les agissements de Chenot, mais il s'est bien gardé de le dire et est de toute façon trop préoccupé par son état. En effet, quelques jours à peine après s'être débarrassé de Quezel, Farbier a commis une erreur de manipulation lors d'une expérience sur une des goules et s'est retrouvé contaminé par le virus VVHMH. Depuis, il cherche désespérément un antidote en multipliant les recherches sur les spécimens que lui fournit Serran. Farbier est profondément bouleversé par sa situation, il est en train de devenir l'une des créatures qu'il a en horreur, et ne dispose d'aucun soutien dans le mini-bloc. Pour le moment, tout le monde ignore son état, mais les premiers symptômes commencent à apparaître : sa peau se décolore et il perd de plus en plus de cheveux.

Pénétrer dans le mini-bloc

La manière de pénétrer dans l'installation et d'atteindre le relais est particulièrement libre. Adaptez la situation aux idées des joueurs et faites-la évoluer à l'aide des informations fournies ici et dans les sections précédentes.

Les PJ disposent de plusieurs moyens pour entrer dans le mini-bloc et parvenir au relais matriciel. Si les runners sont bien équipés et sûrs d'eux, ils peuvent tenter la manière forte. L'installation ne dispose pas de système de défense particulier, le plus gros problème est de faire sauter les portes blindées, ce qui compromet l'intégrité du mini-bloc, laissant le champ libre aux radiations. Serran, Lemai et Chenot se relaient pour monter

LES HABITANTS DU MINI-BLOC

William Serran

Con 4	Agi 3	Réa 4(5)	For 4	Cha 3	Int 4
Log 3	Vol 4	Chance 3,7	Ess 8(9)	INIT 2	PI 10

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Leadership 3, Perception 2, Pistage 2, Véhicules terrestres 3.

Cyberware : Réflexes câblés (Indice 1), Yeux cybernétiques (Indice 2) (avec Compensation anti-flash, Smartlink et Vision thermographique).

Équipement : Ares Predator IV (munitions normales), Armure corporelle intégrale (10/8) avec Isolation chimique, FN HAR (munitions normales).

Pierre Lemaï

Con 5	Agi 3	Réa 4(6)	For 5	Cha 2	Int 3
Log 2	Vol 2	Chance 5,7	Ess 7(9)	INIT 1	PI 11

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Armes contondantes 3, Combat à mains nues 4, Esquive 1, Perception 2, Véhicules terrestres 4.

Cyberware : Accroissement de réaction (Indice 2), Yeux cybernétiques (Indice 2) (avec Compensation anti-flash, Smartlink et Vision thermographique).

Équipement : Ares Predator IV (munitions normales), Armure corporelle intégrale (10/8) avec Isolation chimique, FN HAR (munitions normales).

Serge Chenot

Con 3	Agi 3	Réa 3	For 3	Cha 3	Int 3
Log 4	Vol 3	Chance 6	Ess 7	INIT 1	PI 10

Compétences : Armes contondantes 1, Hardware 4, Informatique 3, Mécanique automobile 3, Mécanique industrielle 5, Pistolet 2, Véhicules terrestres 3.

Équipement : Clef à molette ((For/2)E), Fichetti Security 600 (munitions normales).

Viviane Quezel et Quentin Farbier

Utilisez les caractéristiques du *Scientifique corporatiste*, p. 13 du livret *Contacts et Aventures*.

la garde, aussi une action violente attire inévitablement leur attention. Ils accueillent alors leurs visiteurs arme au poing. Créer une brèche dans le mini-bloc offre l'opportunité aux carnis, qui guettent à l'extérieur, de pénétrer eux aussi dans l'installation.

Les PJ peuvent aussi se présenter à la porte et essayer de baratiner Serran pour qu'il les laisse entrer. Celui-ci est extrêmement méfiant – les visiteurs sont plus que rares – et les runners ont intérêt à trouver quelque chose de véritablement pertinent. Si les PJ orientent la discussion sur la présence des goules ils peuvent se rendre compte de l'intérêt qu'elles provoquent chez Serran et en tirer profit.

S'introduire furtivement dans le mini-bloc est une autre possibilité. Pour cela, les PJ doivent déjouer les caméras, pirater les maglocks et hacker le réseau de l'installation pour l'empêcher de signaler la mise en route du système de décontamination. Une fois à l'intérieur il leur faut encore neutraliser les habitants, ce qui ne devrait pas être trop compliqué s'ils ne se sont pas fait repérer.

Si les PJ sont amenés à croiser Viviane Quezel, enfermée dans l'entrepôt, celle-ci en profite pour leur demander de

l'aide. Les agressions qu'elle a subies ont fini de la faire basculer dans la folie. Elle est maintenant persuadée que la race humaine ne vaut rien et que les goules représentent son évolution naturelle. D'une voix rendue pâteuse par les sédatifs, elle tente de persuader les joueurs de la libérer, leur expliquant les sévices qu'elle a subis. Une fois sortie de sa cage, son objectif est d'ouvrir grand les portes du garage tout en maintenant ouvert le sas de l'entrepôt puis de libérer la goule enfermée près d'elle. Si elle y parvient, les goules à l'extérieur sautent sur l'occasion pour pénétrer dans le bâtiment. Viviane, elle, finit dévorée.

Si le mini-bloc est envahi par les goules au cours de l'opération, n'oubliez pas qu'une partie de l'installation se trouve actuellement dans un vide astral. Les goules étant des créatures de nature duale, le vide astral représente un véritable danger pour elles, puisqu'il les tue. Les runners peuvent donc se « réfugier » dans une partie du mini-bloc enveloppé dans le vide, tandis que les goules gémissent sans pouvoir les approcher. Attention toutefois au vide qui se déplace, même lentement : cette échappatoire n'est que de courte durée.

Communication avec l'extérieur

L'objectif des PJ, le relais matriciel, se trouve dans la salle de surveillance, coupé du reste du réseau de l'installation. Il s'agit d'un terminal connecté à l'antique réseau de télécoms qui court sous la SOX (le mini-bloc est en fait bâti sur les ruines d'un vieux centre France Télécom). Il dispose d'un accès restreint au SOX-Net, et, par son biais, à la Matrice mondiale. Mais la ligne est lente, très lente. Impossible de l'utiliser pour sortir en RV ou pour de gros transferts de données. En fait, sa seule utilité était de permettre aux occupants du mini-bloc de pouvoir communiquer avec leurs supérieurs à l'extérieur du Mur. Et ça tombe assez bien, c'est exactement ce que veulent faire les PJ.

Soprano est heureux d'avoir des nouvelles de ses recrues. Après s'être rapidement inquiété de leur état, il leur demande de faire leur rapport sur les avancées de leur enquête. Soprano se montre exigeant et réclame le maximum de détails, de manière à prendre toutes les précautions nécessaires pour la suite des événements. Si les PJ lui font part du fait qu'ils sont poursuivis par des agents inconnus ainsi que les forces de la Garde, Soprano ne se montre pas surpris, d'après lui : « C'était prévisible. ». Tout en parlant avec les PJ, Soprano ouvre une autre communication avec Hadida et lui transmet les informations au fur et à mesure. Après une série de coups de fil auprès de ses différents contacts qui se tenaient prêts à agir à son signal, celle-ci ordonne à Soprano d'orienter les PJ vers l'officier Alain Delcourt. Soprano relaie les ordres et leur apprend qu'ils doivent maintenant rejoindre Montigny-lès-Metz, où siègent les troupes participantes aux Rad Wars. Pour être exact, ils ont rendez-vous avec Delcourt au niveau d'une ancienne station-service, à l'intersection de l'A4 et de l'A314, près du campement des Rad Wars. Si le MET est impliqué dans leurs affaires, et vu que la corpo a la responsabilité de la sécurité du show, Soprano ne tient pas à ce que les PJ se jettent dans la gueule du loup. Adaptez l'heure du rendez-vous de manière à ce que les runners n'aient que quelques heures pour s'y rendre et doivent quitter l'installation sur-le-champ.

Si les runners insistent pour avoir une description de leur contact, Soprano n'est pas en mesure de leur fournir et leur rappelle que le temps est compté.

DURCIR LE TON

Si l'infiltration du mini-bloc vous paraît trop simple pour votre équipe de joueurs, vous pouvez ajouter à la défense externe un système d'armes automatisées (autosoft Acquisition, p. 246, SR44) couplé aux caméras et / ou piloté depuis la salle de surveillance. Ne pas se faire repérer devient alors vital. Vous pouvez aussi augmenter l'indice des différents maglocks qui verrouillent l'installation, augmenter le nombre de CI du nœud ou leurs indices.

Vous avez aussi la possibilité de faire intervenir les goules plus tôt, par exemple avant que les PJ ne pénètrent dans le

mini-bloc. Ils sont alors contraints d'agir dans la précipitation s'ils ne veulent pas finir en dîner. Ou encore, vous pouvez augmenter le nombre de goules et faire en sorte que celles-ci organisent un siège de l'installation, essayant de défoncer les portes pendant que les PJ se démènent avec les occupants.

ANTIVIRUS

Les runners pourraient se montrer réticents à l'idée d'entrer dans l'une des zones les plus irradiées de la SOX, encore plus s'ils ne sont pas correctement équipés. Les deux séquences précédentes doivent vous permettre de préparer le terrain : si les PJ manquent de moyens de lutter contre les radiations, faites-leur trouver des combinaisons antirads à Forbach ou lors de leur cavalcade jusqu'à Faulquemont.

Si les runners se font maîtriser durant leur tentative pour entrer dans le mini-bloc, ils peuvent encore s'en sortir en discutant avec ses occupants. Ceux-ci ont des failles dans leur comportement que les PJ peuvent exploiter pour se tirer d'affaire. Serran est tellement obnubilé par les goules que les PJ peuvent le persuader qu'ils sont là pour l'aider dans sa quête divine ; Lemai idolâtre Serran et souhaite devenir comme lui, au point qu'il peut être convaincu qu'il ne pourra vraiment lui ressembler que lorsqu'il l'aura supprimé ; si les PJ ont eu le temps de parler à Vivianne, ils peuvent révéler les agissements de Chenot ou le faire chanter ; les runners peuvent découvrir la transformation de Farber et procéder de la même façon qu'avec le secret de Chenot...

Une intervention des goules peut aussi créer une diversion suffisante pour les relancer, les runners pouvant même participer à la défense du bâtiment après qu'on leur ait redonné leurs armes.

La plus grosse bourde que pourraient commettre les runners serait de détruire involontairement le terminal matriciel *avant* de l'avoir utilisé. Si celui ne peut pas être réparé à l'aide de l'équipement disponible dans le mini-bloc, faites découvrir aux PJ par le biais des rapports de Serran l'existence d'un autre complexe similaire au mini-bloc et situé à quelques kilomètres à peine.

TOTAL WARS

EN BREF



Les PJ partent en direction de Montigny-lès-Metz pour y rencontrer le capitaine Delcourt. Sur les lieux du rendez-vous, les agents de la Cabale leur ont tendu une embuscade en se faisant passer pour leur contact. Les PJ doivent se défaire de leurs adversaires avant de rencontrer le véritable Delcourt.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners arrivent à la station-service, lisez ce qui suit :

Les lueurs s'élevant du campement des Rad Wars à l'ouest illuminent le ciel telle une aurore boréale. Vous roulez à tombeau ouvert sur la bande d'arrêt d'urgence de l'antique A4, longeant des files d'épaves qui sont autant de stèles à la mémoire des personnes qui ont perdu la vie ici. Votre compteur Geiger est enfin revenu à des valeurs plus saines – enfin, autant qu'il est possible dans la SOX.

Un vieux panneau routier annonce la jonction imminente avec l'A314 et vous apercevez sur votre droite la vieille station-service. Un grand pylône penche dangereusement, surmonté d'un antique slogan publicitaire : « Vous ne viendrez plus chez nous par hasard ». Vous souriez intérieurement. Décidément non, si vous n'aviez pas rendez-vous dans ce trou pourri oublié de tous et quant la mort à plein nez, vous n'auriez jamais mis les pieds ici.

Vous gardez votre véhicule à côté de carcasses rouillées et vous approchez des archaïques pompes à essence. Devant celles-ci se tient un homme en uniforme de l'armée française, les bras croisés, visiblement inquiet. « Enfin, vous voilà », lance-t-il.

ATMOSPHÈRE

Les runners devraient être soulagés de quitter enfin l'enfer radioactif de Faulquemont pour se rapprocher d'une zone plus civilisée. Laissez les PJ souffler un peu pendant le trajet, s'ils se détendent suffisamment, ils n'en seront que plus surpris à la station.

DANS LES COULISSES

Après avoir discuté avec Soprano, les PJ ont un nouvel objectif : se rendre à l'ancienne base de Frescaty, en banlieue de Montigny-lès-Metz, pour y rencontrer l'officier des forces françaises engagées dans les Rad Wars. Le campement des Rad Wars est situé à quelque 40 km du mini-bloc. Heureusement pour les PJ, un vieux fourgon Eurovan (utiliser les caractéristiques du GMC Bulldog Step-Van, voir p. 348, SR44) est stationné dans le garage et, s'il n'a pas subi de dégât, ils peuvent l'utiliser pour gagner au plus vite le lieu du rendez-vous. Si le véhicule est hors service, ils sont bons pour une nouvelle escapade à pied, ou pour trouver une (très) vieille bagnole encore en état de marche dans les ruines de Faulquemont.

Suivant la manière dont s'est déroulée la scène précédente, quitter l'installation d'ESUS peut s'avérer aussi difficile que d'y rentrer. Si les goules ont pris d'assaut le mini-bloc, les PJ vont devoir se frayer un chemin jusqu'au véhicule, puis foncer tambour battant pour abandonner le bâtiment à son triste sort. S'ils sont à pied, ils ont tout intérêt à utiliser le vide astral pour empêcher les goules de les suivre trop vite.

Le trajet jusqu'à la station-service de Montigny est laissé à votre appréciation. Les PJ ont déjà pas mal bourlingué durant cet épisode, et le voyage ne devrait pas présenter une difficulté trop importante. Continuez cependant à les maintenir sous tension à l'aide de descriptions des paysages qu'ils traversent. Les PJ laissent progressivement le brouillard verdâtre de Faulquemont derrière eux et s'enfoncent sur des routes qui peinent à contrer l'avancée de la végétation. Les épaves de véhicules et les animaux sauvages sont fréquents. Ils traversent des villages désertés où ils peuvent parfois apercevoir du mouvement à l'intérieur des bâtiments, comme si quelqu'un les regardait passer. Une fois l'A4 rejointe, les PJ sont en mesure d'avancer plus vite, car une partie des voies a été dégagée.

La Cabale ne lâche pas prise

Malheureusement pour les PJ, les agents de la Cabale en France sont nombreux. Parmi les contacts qu'Hadida a appelé après le débriefing des runners l'un d'entre eux était affilié aux aristos. Même si cette balance n'a pas appris grand-chose sur le fond de l'affaire, elle est parvenue à apprendre l'existence du rendez-vous des runners avec Delcourt. Cet agent a aussitôt fait remonter l'information à ses supérieurs qui l'ont ensuite transmise à Kane et aux agents sur place dans la SOX.

En concertation avec Dutreil, les forces de la Cabale ont élaboré le plan suivant. Dutreil organise au pied levé un contrôle administratif de l'unité française auquel appartient Delcourt. Ce contrôle a pour objectif de vérifier la conformité de l'équipement employé par l'unité lors des Rad Wars, et en tant qu'officier, Delcourt est tenu d'être présent. Il est ainsi retardé pour aller au rendez-vous. Durant le contrôle, un agent de Dutreil en profite pour voler des uniformes de l'unité française.

Après avoir fait un crochet par le campement des Rad Wars pour récupérer uniformes et véhicule, Kane et ce qui reste de son équipe se rendent à la vieille station-service et préparent le lieu pour y tendre une embuscade aux runners. Valentin est chargé de se faire passer pour Delcourt et obtenir un maximum d'informations avant l'intervention du reste de l'équipe.

Rendez-vous

Le lieu de rendez-vous donné par Delcourt est une vieille station-service désaffectée. Un grand pylône de métal penche



dangereusement au-dessus de l'autoroute. De nombreuses carcasses de véhicules, abandonnées ici par leurs occupants ou déblayées de l'A4 par les forces du MET2000 lors de la préparation de la région pour les Rad Wars, jonchent l'ancienne aire de repos. Certaines d'entre elles contiennent encore les restes de leurs propriétaires. L'avent qui protégeait les pompes – vides depuis longtemps – s'est partiellement écroulé d'un côté, écrasant l'épave d'un poids lourd, tel un rat pris dans un piège géant. La boutique de la station a été pillée lors de la panique qui a suivi l'incident de Cattenom. Toutes ses vitres sont brisées, les rayons ont été renversés, des squatters ont fait des feux à l'intérieur noircissant le sol et les murs.

Les agents de la Cabale et de la Garde qui les accompagnent ont laissé leurs véhicules plus loin à l'ouest, vers Montigny. Ils se sont dispersés et cachés dans les ruines de la station pour attendre les PJ. Leur nombre est laissé à votre discrétion en fonction des actions précédentes des runners, mais ils devraient représenter une réelle menace (Bulcker a pu obtenir des renforts de la part de Dutreil). Seul le véhicule dont est censé se servir Delcourt est visible, avec deux membres de la Garde vêtus d'uniformes de l'unité française à l'intérieur. Certains sont positionnés à l'intérieur de la boutique de la station, d'autres sur le toit et d'autres encore parmi les carcasses des véhicules qui se trouvent derrière les pompes. Des explosifs ont été placés sur les épaves de voitures devant les pompes de manière à couper la retraite des PJ. Le mage du groupe de la Cabale a aussi demandé à l'un de ses esprits de se cacher près de la station et de guetter l'arrivée des PJ dans l'astral.

Si les runners foncent tête baissée à la station, Kane, déguisé, les attend devant les anciennes pompes à essence. Son objectif est de donner le change aux PJ en se faisant passer pour Delcourt et leur soutirer le maximum d'informations avant de faire intervenir le reste de ses alliés. Une fois qu'il en sait assez, ou s'il se rend compte que les runners ont du mal à marcher, il actionne le détonateur d'une charge d'explosifs située derrière les PJ, déclenchant le signal de l'attaque.

Des runners prudents risquent d'effectuer une reconnaissance astrale avant de se rendre au rendez-vous. Si l'esprit de Valentin s'en rend compte, les agents de la Cabale passent au plan B. Kane et Valentin se replient dans la boutique de la station, puis le mage en projection astrale part avertir les PJ qu'ils ont pris en otage Delcourt et qu'ils souhaitent négocier avec eux. Le but est de faire approcher le plus possible les runners de la station et des explosifs afin de pouvoir les prendre en tenaille.

Si les PJ ne se font pas repérer, ils disposent alors d'un coup d'avance sur leurs opposants et peuvent en tirer profit pour les

prendre à leur propre piège. De la même manière, bien que les commlinks des agents de la Cabale et de la Garde soient en mode caché et que leur signal soit réduit au strict minimum pour l'opération, un hacker peut parvenir à les détecter à l'aide de sa compétence de Guerre électronique.

Encore une fois, les agents de la Cabale, de même que ceux de la Garde, ne sont pas des machines et s'ils sentent que le vent tourne en leur défaveur lors du combat, il est probable qu'ils choisiront de fuir ou de se rendre.

DURCIR LE TON

L'objectif des agents de la Cabale est d'obtenir les informations que possèdent les PJ. Aussi peuvent-ils axer leur tactique sur la capture de l'un d'entre eux et s'en servir comme otage auprès des autres. Vous pouvez bien entendu gonfler le nombre ou les caractéristiques des adversaires des PJ, mais vous pouvez aussi faire intervenir un hélico de la Garde et utiliser les charges d'explosifs placées sur le lieu du combat.

ANTIVIRUS

Dans le cas où les runners décident de ne pas se rendre au lieu du rendez-vous, ou s'ils ont réussi à déjouer l'embuscade de la Cabale et préfèrent les planter là et foncer vers Montigny, voire de rebrousser chemin, faites en sorte que Kane et ses hommes, inquiets de ne pas voir arriver les PJ, lancent un hélico à leur recherche. Ils les engagent alors dans une nouvelle course-poursuite sur l'A4 et les forcent à la confrontation.

Une mauvaise gestion de l'embuscade peut-être fatale pour les runners. Utilisez alors Delcourt et ses hommes comme *deus ex machina* dans le combat pour prêter main-forte aux PJ.

RAMASSER LES MORCEAUX

Alors que les flammes des explosions se meurent dans la nuit, le capitaine Delcourt, accompagné d'une dizaine d'hommes de son unité, arrive à la station-service. Après s'être excusé auprès des runners pour son retard et les conséquences qu'il a entraînées, il leur fournit des uniformes de l'unité française des Rad Wars et les invite à le suivre au campement pour la suite des événements.

De son côté, Dutreil enterre soigneusement l'affaire. Elle détruit les preuves de sa collaboration avec les agents de la Cabale et charge Bulcker de toute la responsabilité. S'il y a des survivants chez les membres de la Garde, ils auront la désagréable surprise d'apprendre qu'ils sont coupables de haute trahison et de contrebande.

Si des agents de la Cabale survivent au dernier affrontement, il est possible qu'ils cherchent à se venger des runners, ou à contacter leurs supérieurs pour leur faire part de leurs découvertes. S'ils sont parvenus à apprendre l'existence des compagnons de détention de Léoni, la Cabale peut tenter d'intervenir lors du prochain scénario, et bouleverser les plans des runners.

DISTRIBUER LE KARMA

Les récompenses en Karma sont détaillées dans les tables de *Karma d'équipe* et de *Karma individuel*.

En raison du caractère exceptionnellement dangereux de la SOX et de ce scénario, survivre à cette aventure est récompensé de 3 points pour la survie.

INVESTIGATIONS

Ce scénario tient de la guerre urbaine, du film de zombies et du *survival horror* de série B, pas de l'enquête policière. Il est peu probable que les runners aient le temps ou le besoin de mener de quelconques investigations.

KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Karma
Quitter Forbach en bons termes avec les écorchés	1
Infiltrer le mini-bloc et contacter Soprano	1
Déjouer l'embuscade sans livrer d'infos aux agents de la Cabale	1
Rejoindre Delcourt	1

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Karma
Survie	3
Le reste du karma individuel est attribué normalement en fonction des actions du personnage et de la qualité d'interprétation du joueur.	

...MESURES DE CONFINEMENT...

C'est la dernière ligne droite : les runners savent où se trouvent les prisonniers, ils doivent maintenant procéder à leur extraction, et quitter enfin l'enfer de la SOX.

AVANT DE JOUER

Le capitaine Alain Delcourt a reçu l'ordre de rencontrer les runners, et de les accueillir discrètement dans le campement des unités françaises participant aux Rad Wars, sur l'ancienne base militaire de Frescaty dans les ruines de Montigny-lès-Metz. Cela doit à la fois lui permettre de debriefier les shadowrunners, et de les garder sous la main pour éviter qu'ils n'en fassent qu'à leur tête.

Delcourt sait seulement que les runners doivent lui livrer des données sur une cible encore non identifiée, et que son unité va devoir mener une mission spéciale en marge de l'une des opérations de manœuvres militaires.

Une fois la mission de son unité déterminée grâce aux infos livrées par les PJ, Delcourt discute de la façon dont doivent être menées les opérations avec son supérieur, le colonel dirigeant le contingent français interarmées engagé dans les Rad Wars. Les runners passent les jours qui suivent à se faire accepter par les militaires, cantonnés à Frescaty.

Les PJ doivent également se lancer sur la piste de Micha Brenner, le technicien du centre carcéral de Revlup dont leur a parlé Schrotter (voir la fin de l'aventure *Donnant donnant*), et qui doit leur faciliter la tâche. Ils contactent également Schrotter pour qu'il active l'équipe allemande, qui doit mener une opération de sabotage sur la centrale nucléaire de Sarreguemines peu avant le lancement effectif de l'extraction.

De son côté, la Cabale a appris grâce à ses membres hauts placés dans l'Armée que les runners sont aux bons soins des militaires, et cherche activement à dévoiler le pot aux roses.

Finalement, la date de l'opération est fixée : ce sera le soir du 24 décembre, date à laquelle les unités françaises doivent disputer les demi-finales des Rad Wars face aux forces de Ruhrmetall. Deux chasseurs furtifs appuyés par des drones ont pour mission de quitter le terrain d'opérations en échappant à la détection de la Garde de la zone, et de procéder à des frappes ciblées sur des installations corporatistes. Les runners, accompagnés par des militaires français, doivent trouver un moyen de pénétrer dans la prison de Revlup Security et d'en extraire les témoins survivants du Projet Présage. Les runners n'ont alors plus qu'à les emmener en lieu sûr.

Malheureusement pour les runners, et surtout pour les militaires, la Cabale a vent du plan d'action, et tuyaute le MET2000 juste avant le lancement de l'opération. Les frappes ont lieu, provoquant un tollé au Conseil administratif de la SOX et à Bruxelles.

L'IMPORTANT, C'EST DE PARTICIPER



EN BREF

Les runners sont escortés à Frescaty par Delcourt et ses hommes. Ils y sont débriefés, et disposent de quelques jours pour planifier l'opération finale de libération des prisonniers. Pour cela, ils doivent à la fois contacter Schrotter qui doit leur donner un coup de pouce, influencer Micha Brenner, le technicien de la prison, et se faire accepter par les militaires qui voient d'un mauvais œil des criminels vivre sous le même toit qu'eux.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les runners arrivent sur l'ancienne base militaire, lisez ce qui suit :

Vous vous tenez face à la baie vitrée du principal bâtiment formant le campement français, et vous observez avec fascination le va et vient des drones à l'extérieur, chargeant les caisses de munitions à bord des camions de transport, circulant entre les rangées de chars et d'hélicoptères de transport, filmant les préparatifs en prévision de la prochaine étape de la compétition. À côté de vous, le direct de Sol Media est retransmis dans la fosse holo : les forces de Renraku sont en train de flanquer une raclée à celles de Proteus AG, dont le flanc est débordé par une nuée de drones volants et une escouade de Samouraïs rouges en armures de combat. La colonne de blindés de la corporation allemande essuie deux tirs de roquettes et un feu de barrage continu interdisant toute progression.

Les unités de Proteus se mettent immédiatement à diffuser un code blanc – forfait – et les ordres de cessez-le-feu sont transmis sur-le-champ. Les fantassins de Renraku se précipitent vers le camp de base des Allemands pour s'emparer de leur drapeau RFID. La manche est terminée.

Un mouvement détourne votre attention du spectacle. Un officier d'une quarantaine d'années, l'air peu amène, béret bleu nuit vissé sur son crâne rasé, traverse la salle d'un pas décidé, flanqué de Delcourt et d'un autre soldat. Il se campe face à vous, vous fixant du regard, et salue sèchement.

« Colonel Saintourens, je dirige ce détachement. Je crois que nous avons une opération à planifier, et pour je ne sais quelle raison, on m'a ordonné de vous faire participer au briefing. Suivez-nous. »

ATMOSPHÈRE

Les Rad Wars sont des manœuvres militaires, mais elles sont aussi et surtout un mégashow tridéo dont l'audience dépasse toutes les espérances. Les Rad Wars sont un grand spectacle, et les producteurs de Sol Media sont bien déterminés à mêler ce qui a fait le succès des Guerres du Désert (les manœuvres et les combats militaires) avec le meilleur (ou le pire) de la tridéo-réalité.

Tourner dans la SOX coûte cher, et toutes les images diffusées par Sol Media sont au préalable approuvées par le Conseil administratif. Pour compenser ces contraintes, la production a décidé de mettre le paquet sur les séquences qui ne coûtent pas cher et qui marchent à tous les coups : les coulisses. La vie des militaires au quotidien, avec ses joies, ses drames, ses conflits de personnalité et ses histoires de fesses.

Du coup, l'ambiance médiatique des Rad Wars est à mi-chemin entre le camp militaire post-apocalyptique, le village olympique sportif et un soap opera décalé. Des nuées de drones caméras survolent les installations à toute heure du jour et de la nuit, et les « journalistes » de Sol Media ont accès pendant quelques heures chaque jour aux installations

de chaque délégation nationale ou corporatiste. Histoire de ne rien rater, tous les repas sont pris en commun par les différentes unités à la « Cantine, » le gigantesque réfectoire doublé d'une salle de détente dans lequel toutes les délégations se retrouvent. Elles s'y regardent de travers, et échangent de temps en temps noms d'oiseaux et poings dans la figure, au grand bonheur des producteurs qui filment la Cantine 24 heures sur 24.

Évidemment, ce battage médiatique n'est pas du tout du goût des militaires, habitués à la discrétion, au secret et à la discipline. Si certaines unités corporatistes, comme Renraku ou Esprit, sont plus à l'aise face aux caméras, la plupart des soldats sont exaspérés par leur omniprésence. Mais ils doivent faire avec, car les votes du public influencent les scores réalisés lors des opérations militaires. La tension est palpable, les soldats commencent à ressentir la fatigue, ils supportent mal la nature oppressante de la SOX, sans compter les divers incidents au cours desquels plusieurs soldats ont été gravement contaminés ou irradiés, et qui pèsent sur le moral des troupes. L'atmosphère est extrêmement tendue, et les runners ne sont clairement pas les bienvenus.

DANS LES COULISSES

À leur point de rendez-vous, les runners embarquent dans un hélicoptère de transport de l'armée française. On leur donne des uniformes réglementaires équipés de marqueurs RFID de sécurité qui leur permettront de se déplacer dans diverses zones du camp sans être inquiétés.

Les vacances au Club Rad

Le campement des Rad Wars est un univers plein de contrastes. Dans chacun des douze contingents formant les délégations nationales et corporatistes, il reste pour les phases finales de la compétition environ 250 hommes qui participent aux opérations, toutes spécialités confondues, entre unités combattantes, logistiques et de commandement. Les camps des différents contingents sont bâtis en préfabriqué isolé chimiquement et contre les radiations, au beau milieu de l'ancienne base aérienne française de Frescaty : une partie des accès et des bâtiments sont en surface, reliés par des tubes hermétiques en densiplast, et le reste des installations est souterrain. Chacun des 12 camps délimités par des blocs de béton et des grillages barbelés occupe une portion de l'ancienne base désaffectée, et dispose de blocs habitables, d'une salle de briefing et de hangars (pour plus de détails sur les participants, voir *Courir les Ombres de la SOX*, p. 46).

En marge des camps corporatistes et nationaux, plusieurs autres bâtiments ont été érigés :

- le centre de presse, qui accueille les journalistes et les équipes de production qui couvrent le spectacle, et où des briefings quotidiens sont organisés par les participants et les consultants de Sol Media,
- la Cantine, où tous les militaires se retrouvent pour prendre leurs repas et se détendre,
- les blocs habitables de tous les professionnels gravitant autour des Rad Wars.

Les runners peuvent se déplacer librement dans le camp français, et prendre leur repas à la Cantine. On leur demande évidemment de faire profil bas. S'ils commettent l'erreur de se faire remarquer, ils risquent de se retrouver en prime time sur toutes les tridéos du monde. En règle générale, on leur demande de n'adresser la parole à personne en dehors de Delcourt, du colonel Saintourens et d'une poignée de soldats habilités.

Débriefing

Après s'être vus attribués des quartiers (un dortoir indépendant) et offertes quelques heures de repos, les runners sont priés de se présenter en salle de débriefing et faire leur

rapport au colonel François Saintourens, le responsable du contingent français à qui on a ordonné, bien malgré lui, d'assister les runners dans la préparation de l'opération Mauvais Présage.

Les runners doivent expliquer toute l'affaire aux militaires, les péripéties qu'ils viennent de traverser, et leur donner toutes les informations dont ils disposent sur l'installation carcérale. Les militaires ont des informations partielles : ils savent qu'ils vont devoir procéder à la libération de prisonniers détenus dans un complexe, vraisemblablement corporatiste. Ils sont également conscients que cela implique une opération clandestine, avec une double ingérence sur deux territoires souverains (celui de la SOX et celui de la corporation en question).

Le débriefing est l'occasion pour le leader de l'équipe (ou son membre le plus « social ») de récapituler l'avancement de l'intrigue, de démêler ce qui doit encore l'être, de faire un point sur l'opposition qu'ils ont rencontrée, et par-dessus tout de se faire accepter par les militaires, qui ne font que peu de cas de shadowrunners.

Une fois débriefés, l'un des hommes de Delcourt leur explique comment fonctionne le camp, comment accéder aux diverses installations, et leur conseille de ne parler à personne d'autre que Delcourt, Saintourens, et une poignée d'autres soldats.

Les runners sont convoqués pour un nouveau briefing le lendemain matin – d'ici là, ils sont libres de visiter le camp, d'assister aux manœuvres ou de se reposer. Les salles de repos de la Cantine retransmettent les opérations militaires, avec des directs, des analyses de spécialistes, des rediffusions des meilleurs moments et des interviews des soldats les plus populaires. Des runners entreprenants peuvent profiter de leur présence sur place pour récolter discrètement une multitude de détails sur les dessous des Rad Wars, des informations sur les nouveaux prototypes militaires employés, etc. Ces données pourront être revendues plus tard, pour un prix compris entre quelques centaines et quelques milliers d'euros, à la discrétion du meneur de jeu.

Sous les drapeaux

Les militaires se chargent d'organiser des opérations de reconnaissance aériennes discrètes à l'aide de drones furtifs.

De leur côté, les runners doivent faire un peu de *social engineering*, et obtenir la coopération de Micha Brenner, le technicien de la prison.

La collecte d'informations et la mise en place de l'opération prend environ une semaine, à l'issue de laquelle la France doit disputer sa demi-finale face à Ruhrmetall. C'est en marge de ces manœuvres que l'assaut doit être lancé le plus discrètement possible.

Les militaires entendent mener l'opération à leur guise, et les runners doivent faire preuve de diplomatie et de leadership pour ne pas perdre les rênes. Si les PJ contactent Soprano, celui-ci leur rappelle qu'ils doivent absolument garder le contrôle des événements et des décisions stratégiques et tactiques : les militaires sont à leur service, pas l'inverse. Ce qui ne veut pas dire qu'ils accepteront cette position humiliante facilement. Profitez de cette tension pour exploiter les opportunités de roleplay entre les runners et les militaires.

Une fois la date fixée, les runners doivent également entrer en contact avec Schrotter pour « commander » le sabotage de la centrale de France Énergie. Ce n'est qu'une simple formalité pour lui et l'équipe allemande qui peut obtenir un black out de quelques heures. Une telle coupure permet de priver le site des Rad Wars de courant, et de retarder de plusieurs dizaines de minutes précieuses l'arrivée de renforts.

Une fois les prisonniers libérés, les PJ ont pour ordre de les filtrer de la SOX et de les livrer sur un site sécurisé quelque part en France, qui leur sera communiqué dès leur sortie de la Zone.

À L'ISSUE DU DÉBRIEFING

Ce que savent les runners : plusieurs prisonniers sont retenus dans une prison corporatiste, nom de code P2, gérée par la société Revlup Security. Le Johnson veut faire libérer ces individus, emprisonnés depuis très longtemps, et qui ne sont peut-être plus en vie. La prison se trouve dans la zone de « la Décharge, » un site où déchets bactériologiques, chimiques et nucléaires sont stockés à ciel ouvert, à proximité des ruines de la petite ville de Creutzwald.

L'employeur des runners ne semble pas être le seul à vouloir mettre la main sur les prisonniers : un mystérieux groupe de tueurs a été envoyé aux trousses de l'équipe, et leur commanditaire est assez influent pour obtenir qu'une partie de la Garde de la zone leur prête main-forte.

Sans connaître formellement l'identité de leur employeur, les runners savent qu'il est suffisamment influent pour obtenir qu'une unité spéciale de l'Armée française procède à leur libération.

Pour faciliter la tâche des militaires, les runners disposent de deux atouts potentiels : une coupure de courant que peut leur arranger Schrotter pour retarder l'arrivée de renforts au complexe, et Micha Brenner, un technicien travaillant pour Revlup qui, moyennant un peu d'intimidation, sera en mesure de leur fournir de l'aide pour mener à bien leur opération.

Ce que savent les militaires : les runners savent où se trouve la prison, et doivent leur fournir un maximum de détails permettant de planifier l'opération de libération. Les militaires doivent participer à l'opération et assister les runners, afin que ceux-ci fassent ensuite sortir discrètement les prisonniers du territoire de la SOX.

Ce que savent les Johnsons (Basso et Hadida) : Léoni est mort, Benrama a disparu, mais il est probable que leurs compagnons de captivité se trouvent encore dans la prison de la SOX – ils y étaient encore en 64. L'installation a été identifiée, charge dorénavant aux runners et aux militaires de procéder à leur extraction, et d'assurer leur sécurité jusqu'à un point de livraison sécurisé par des loyalistes de Kervelec, quelque part en France. Les Johnsons préviennent les runners que tout ce que l'on sait des codétenus est qu'ils ont probablement été emprisonnés en même temps que Léoni, au milieu des années 30. Le témoignage de ces anciens membres du Projet Présage doit permettre de faire imploser la Cabale aristocratique qui tient le pays, et aux partisans de Paladines, Kervelec et leurs alliés corporatistes de raffermir leur autorité.

Les Johnsons insistent : les runners doivent rester maîtres de l'opération, et ne pas laisser les militaires prendre le leadership de la mission. Hadida souhaite également que les runners ramènent toutes les pièces incriminantes qu'ils trouveront sur place (dossiers, documents, vidéos...) et qu'ils documentent autant que possible l'intervention (vidéo, tridéo, simsens...)

À ce stade, si les runners demandent à leur employeur qui sont les tueurs à leurs trousses, Hadida leur répondra que toute une partie de l'élite française a peur de perdre ses privilèges, voire le pouvoir, et que cela se produira certainement si les runners libèrent les prisonniers.

Ce que sait la Cabale : la Cabale a fini par creuser les archives de LLR Finance, et a conclu qu'il est bien possible que d'anciens membres du Projet Présage encore vivants soient détenus dans la SOX. Incapable d'obtenir leur élimination, la Cabale apprend cependant grâce à ses sympathisants hauts placés dans l'Armée que les militaires préparent une opération clandestine dans la SOX. À peine l'opération Mauvais Présage est-elle lancée que la Cabale, par l'intermédiaire de Dutreil, en informe le MET, Ruhrmetall et Saeder-Krupp, dans l'espoir de faire capoter la libération, et de « nettoyer » l'installation pour effacer toute trace du projet Présage.

Message Urgent...

MESURES DE CONFINEMENT

DURCIR LE TON

Cette scène est avant tout un passage d'exposition pendant lequel les runners peuvent nouer des contacts, se reposer un peu et se préparer au bouquet final.

Il n'est pas nécessaire de durcir le ton, mais si vous voulez rendre la vie dure à vos joueurs, les militaires peuvent se montrer moins coopératifs, voire carrément hostiles, refusant que les runners quittent leurs quartiers en les maintenant sous bonne garde.

Un militaire d'une autre délégation peut également prendre en grippe l'un des runners « qui l'a regardé de travers, » et déclencher une rixe. Les runners doivent calmer le jeu pour ne pas se faire remarquer par les caméras (les producteurs ne rateraient pour rien au monde une bonne bagarre de bar) et menacer leur couverture.

ANTIVIRUS

Les choses peuvent difficilement mal tourner, à moins que les runners se comportent de façon particulièrement stupide. Il est en revanche possible que les joueurs s'emmêlent les pinces lors de leur débriefing, au point de donner de fausses informations aux militaires.

Si vous repérez une incohérence, faites en sorte que les PNJ posent aux PJ les bonnes questions pour les remettre sur les rails, histoire que tout le monde dispose d'une vision claire de la situation.

Les runners peuvent s'opposer à l'opération Mauvais Présage de deux manières : malgré les ordres de leurs employeurs, ils peuvent refuser de coopérer avec ses militaires pour la libération des prisonniers, ou au contraire refuser de prendre part à l'opération. Dans le premier cas, ils n'ont pas vraiment le choix, et s'ils se montrent trop réticents, les militaires les garderont à l'œil jusqu'au lancement de l'opération. S'ils refusent de participer à la libération, Soprano leur passe un savon. Il leur explique que c'est *leur* opération, que les militaires ne sont là qu'en soutien, et qu'ils doivent garder le contrôle des événements. Si pour une raison ou une autre ils s'entêtent (ils veulent quitter la SOX pour de bon, ils sont trop faibles pour assurer la fin de la mission, ou décident pour une raison ou une autre de jeter l'éponge), les militaires se chargeront de l'opération de A à Z, avec des conséquences imprévues qui garantissent quasiment l'échec de la mission (voir *Opération Mauvais Présage*, p. 76).

LA TAUPE EN BREF

Les runners doivent entrer en relation avec Brenner et le convaincre de faciliter leur entrée dans la prison pour libérer les prisonniers. Malheureusement pour les runners, la Cabale ne s'est pas tournée les pouces, et maintenant qu'elle a identifié les runners, elle a fait en sorte que les runners soient recherchés pour meurtre et terrorisme.

Cette partie du scénario n'est pas indispensable, mais fortement recommandée.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après la première journée passée à pister Brenner, quand les runners sont à la Cantine, lisez ce qui suit :

Vous vous êtes douchés et changés, et vous entrez dans la Cantine juste à temps pour le dîner de 19 heures 30. Décidément, le simple fait de pouvoir vous balader dans un simple uniforme sans porter cette fichue combinaison de protection en permanence vous fait un bien fou.

Vous faites la queue avec vos plateaux en tentant d'apercevoir ce qu'il y a au menu ce soir, et vous regardez un peu

autour de vous. Vous n'auriez jamais cru vous sentir aussi *bien* en présence d'autant de militaires au crâne rasé. Pas que ce soit tellement votre milieu, non, mais au moins, la plupart des gens ici ont l'air normaux et relativement sains d'esprit.

Vous rapportez vos plateaux de saucisses-lentilles (difficile à dire, mais on dirait du soja) à votre table et vous vous servez un verre d'eau. C'est alors que vous manquez de vous étrangler en remarquant les afficheurs tridéo géants du réfectoire : ils diffusent le visage de > *membre de l'équipe* < par 4 mètres sur 3 dans toute la pièce.

Étouffant un juron, vous rentrez la tête dans les épaules en vous dissimulant le visage, tout en regardant le programme. On dirait que vous venez de faire l'ouverture du journal de 20 heures.

« Ces individus sont tous recherchés activement, » explique la présentatrice alors que défilent les visages de tous les membres de l'équipe, « pour l'attentat qui a coûté la vie à douze personnes dans le VI^e arrondissement de Lyon la semaine dernière. » Heureusement pour vous, les clichés sont d'assez mauvaise qualité, et personne dans la salle n'a l'air de s'intéresser aux informations. « EuroPol vient de demander la délivrance d'un mandat d'arrêt européen, et les autorités nationales et corporatistes ont d'ores et déjà assuré leur total soutien. Une mise à prix devrait être établie pour la capture de ces individus armés et dangereux... »

Formidable. Enfin célèbres. Recherchés pour de multiples homicides, et coincés au cœur de la plus grosse concentration de militaires surentraînés à 500 bornes à la ronde.

Va falloir se montrer discrets.

Quand les runners rencontrent Brenner pour la première fois, lisez ce qui suit :

Le type vous dégoûte. Et pas seulement à cause de ce que vous savez de lui. Il vous regarde avec un air mi-apeuré, mi-résigné. Il sait que vous le tenez, et que fuir n'a aucun sens. Brenner transpire à grosses gouttes, et ses lunettes aux montures rondes glissent sur son nez luisant qui surmonte des joues mal rasées. Il les ajuste avec son index et se racle la gorge, gêné, se passant nerveusement la main sur sa calvitie naissante.

Le pire avec ce mec, c'est qu'au-delà de son côté pervers, il a l'air de quelqu'un qui pourrait être stable. Votre comptable, le gars de la compagnie d'assurance, ou le prêteur sur gages du coin de la rue. Mais non, ce mec prend son pied en violant et en torturant des enfants.

« Je ne sais pas vraiment ce que vous attendez de moi, mais vous savez, j'ai une famille, un gosse... Je suis un simple technicien, et la vie est tellement difficile ici... »

Vous mourrez d'envie de lui arracher ses bijoux de famille et de les lui faire manger. Mais vous allez avoir besoin de ce type, encore un moment.

ATMOSPHÈRE

Après quelques jours passés au calme auprès du contingent formant la « délégation » française, les runners replongent dans la SOX, avec un goût de mauvais rêve. La tâche est compliquée par le fait qu'une prime a été placée sur leur tête, et qu'un mandat d'arrêt européen vient d'être signé : dès qu'ils quitteront la SOX, les runners vont se retrouver avec EuroPol et les polices de la plupart des pays européens aux fesses.

Paradoxalement, c'est la SOX qui semble maintenant l'endroit le plus sûr. Ici au moins, l'information circule lentement, et il faudra plusieurs jours avant que la rumeur se répande parmi les communautés radeuses et les contrebandiers.

Le ton doit être celui de la dépression : à bout nerveusement, les runners qui ne rêvent que de quitter l'enfer de la



SOX doivent y rester, sentant que s'ils en sortent ils ne seront que des parias traqués, tocards en Europe. Jouez sur la corde sensible de la famille et des proches. Que va-t-il leur arriver ? Sont-ils en danger ? Les reverront-ils un jour, ou vont-ils devoir changer de continent ? Des runners intelligents auront à ce stade compris que leur employeur a *beaucoup* d'influence, et que réussir leur mission est probablement le seul moyen de se blanchir.

La rencontre avec Brenner s'inscrit dans cette ambiance désespérée. Brenner est un père de famille à première vue équilibré, mais son travail particulier l'a complètement perturbé, et il doit s'adonner à ses pratiques déviantes pour retrouver un comportement normal quand il retrouve sa famille. De quoi faire perdre toute foi en l'humanité à des runners déjà psychologiquement affaiblis.

DANS LES COULISSES

Brenner représente une faiblesse dans le système de sécurité de la prison, qui doit permettre aux runners d'apprendre un maximum sur le site, sur son organisation et sa sécurité, voire éventuellement de faciliter leur infiltration dans le complexe.

Les runners disposent grâce à Schrotter d'un certain nombre d'informations sur Brenner. Ils savent que Brenner travaille dans un complexe carcéral du nom de P2, appartenant à Revlup Security, et que c'est là que Léoni était enfermé. Schrotter est prêt à balancer Brenner pour des raisons qui lui sont propres, et les runners vont devoir mener l'enquête à partir de là.

Si les runners souhaitent contacter Schrotter pour lui poser des questions ou lui demander des précisions ou de l'aide (s'il est encore vivant), ils peuvent le faire par l'intermédiaire du relais matriciel du camp des Rad Wars (le relais de Schrotter fonctionne de nouveau deux jours après l'arrivée des runners à Frescaty). Les militaires et le fixer mettent toutefois en garde les PJ, en leur conseillant de limiter au maximum ces contacts qui augmentent les risques de fuites.

S'ils le demandent, les runners peuvent obtenir de l'équipement et des armes dans la mesure du raisonnable : combinaisons ou outillage NBC, armes, liaison satellite portable...

Avis de recherche

À la fin du premier jour passé à traquer Brenner, les runners apprennent la mauvaise nouvelle : ils sont recherchés pour plusieurs meurtres et pour association à une entreprise terroriste. Les informations sont claires : l'équipe est recherchée en France pour une série de meurtres qu'ils n'ont pas commis, et pour un attentat perpétré une semaine plus tôt par une organisation radicale, dont on présente les runners comme des sympathisants.

Les services de police de la France entière sont à la recherche des runners, et un mandat d'arrêt européen est délivré en l'espace de quelques jours (concrètement, cela signifie que si les runners veulent quitter la SOX, par exemple pour se rendre à Zweibrücken en Allemagne, ils ont entre 24 et 48 heures pour le faire, après quoi se trouver sur le territoire de n'importe quel État de la NCEE relève du cauchemar). Deux jours après l'annonce de la chasse à l'homme, EuroPol est à la recherche des runners dans toute l'Europe, et déclare avoir identifié une piste possible dans la SOX. Comme la juridiction d'EuroPol ne s'y étend pas, c'est le MET qui doit prendre le relais. C'est en fait plutôt une bonne nouvelle pour les PJ : occupée par ses divisions internes et les Rad Wars, la Garde de la zone ne fait pas de la traque des runners sa priorité. Mais elle met leur tête à prix, morts ou vifs, par le biais de grandes affiches placardées dans les agglomérations de la SOX comme Luxembourg et distribuées aux caravanes de marchands. En quelques jours, la SOX entière est au courant, et les radeux et les contrebandiers qui ont rencontré les runners pourraient être tentés de les trahir.

WANTED !

Le montant de la prime offerte pour les runners est de 10 à 20 000 euros par tête, mort ou vif – adaptez ce montant en fonction de votre campagne. N'oubliez pas que les radeux et autres habitants originaires de la SOX seront probablement plus intéressés par du matériel ou des avantages en nature que par de l'argent : nourriture, armes, équipement, médicaments, opportunité de sortir de la SOX... La valeur de ces avantages matériels devrait être équivalente au montant en nuyens.

Comment les trognes des runners se retrouvent-elles sur toutes les chaînes de trid européennes ? La Cabale a des moyens exceptionnels à sa disposition, et elle les a mobilisés pour retrouver l'identité des runners.

Basso et Hadida ont délibérément choisi d'ignorer l'identité des PJ pour ne pas pouvoir les trahir en cas de capture. Soprano seul connaît donc les runners. Mais les PJ ont été en contact avec beaucoup de monde depuis le début de la campagne : les Russes à Marseille, l'équipe de Weber à Nancy, des contrebandiers dans la SOX, la population de Luxembourg, et bien évidemment les tueurs de la Cabale et le MET.

Dès que les runners ont été identifiés par l'équipe de Maxime Kane dans *Les crocs de la Cabale*, un drone a été envoyé à Dutreil avec leurs visages, et Dutreil a transmis les photos à la Cabale. Ses agents en France ont mené l'enquête et retrouvé des photos et des holophotos des PJ (sur les enregistrements de sécurité d'installations visitées lors de précédents runs, ou ceux de la Timone).

À vous de déterminer la qualité des clichés, en fonction de la difficulté que vous voulez donner à la fin de la campagne. À vous également de décider si leur identité (vrai ou faux SIN) est révélée, ou simplement leur pseudo.

Pour gérer les rapports sociaux des runners traqués, utilisez les règles sociales présentées dans p. 130, *SR4A*.

Dressez la liste des PNJ que les runners ont croisé au cours de leurs tribulations dans la SOX – et qui sont toujours en vie. Comment vont réagir Savenaer et la bande à Torem, voire les Frères de l'Esprit (*Le cœur de Luxembourg*) ? Sheeva, les Morts-vivants et le Cinglé (*Donnant donnant*) ? Les éventuels survivants du mini bloc ESUS (*Les crocs de la Cabale*), ou certains journalistes ou employés des Rad Wars qui se souviennent avoir croisé les personnages joueurs à la Cantine ? Si les joueurs doivent un jour regretter de s'être fait des ennemis, c'est maintenant.

Les runners disposent donc en tout et pour tout de quatre ou cinq jours au plus avant que toute la SOX ne soit à leurs trousses. C'est plus que suffisant si les runners ne traînent pas, et cela devrait les inciter à ne pas perdre de temps pour retrouver Brenner et régler les détails de l'opération Mauvais Présage.

Faire chanter Brenner

L'enquête sur Brenner peut prendre une forme relativement libre, mais les runners se retrouvent rapidement gênés par la prime placée sur leur tête par les autorités (voir *Wanted*, plus haut). Menez d'abord une phase d'investigations (voir *Investigations*, p. 150) pendant laquelle les runners vont chercher à en savoir plus sur Brenner (cela devrait prendre entre 24 heures et quelques jours), puis utilisez une ou plusieurs des suggestions présentées dans les sections suivantes pour permettre aux runners de retrouver le technicien et de le faire chanter.

Chantage : soif de SOX – Brenner a un secret indicible : c'est un pédophile qui « doit » régulièrement rendre visite aux communautés radeuses des environs pour assouvir son appétit

Message Urgent...

MESURES DE CONFINEMENT.....



TRANSMISSION.....

Message Urgent...

ENTRER EN CONTACT AVEC BRENNER

Les runners savent où se trouve Brenner la plupart du temps : ils ont les coordonnées du complexe P2. Au cours des sept jours à venir, le technicien sort à deux reprises du complexe : la première fois pour aller passer quelques heures dans une communauté radeuse des environs et « prendre du bon temps » avec la jeunesse locale, et la seconde pour aller réparer une plateforme de senseurs située à quelques kilomètres du complexe (les senseurs effectuent des relevés réguliers, mais ne sont pas reliés au système matriciel du complexe P2).

À chaque fois, Brenner se déplace à bord d'un petit autogire Esprit Hercules (voir *Mitsubishi Karura*, p. 116, *Arsenal*). Si les runners organisent correctement la surveillance des abords du complexe, ils ne peuvent pas le rater. Prévoyez ces sorties de manière à ce que les runners aient eu le temps de trouver des informations compromettantes pour l'intimider.

La meilleure façon de contacter Brenner et de le convaincre consiste à lui rendre une petite visite quand il se trouve à l'extérieur du complexe, de préférence lorsqu'il est le plus vulnérable, et à lui faire comprendre qu'il vaut mieux pour lui qu'il coopère. Mais un contact « alternatif » est évidemment possible : un esprit ou un drone peut servir d'intermédiaire si les runners ne veulent pas le rencontrer en chair et en os.

Si les runners veulent brûler les étapes et pénétrer dans le complexe sans les militaires en compagnie de Brenner, celui-ci tente de les en dissuader, en leur expliquant qu'ils seront repérés à coup sûr, et que sans une préparation minutieuse, leur plan est voué à l'échec. S'ils insistent, laissez-les faire : une fois entrés dans P2 avec le technicien, ils se retrouvent pris au piège du complexe, sans soutien, sans informations et sans plan d'évasion.

de chair fraîche. Encore récemment, Schrotter lui servait de fixer avec les radeux du coin, et le fournissait parfois en « marchandise importée ». Mais comme tout bon junkie, Micha a décidé de se débarrasser de son dealer, et d'aller faire seul son marché. Il a pris goût aux enfants fortement atteints par les effets des radiations, et maintenant qu'il connaît plusieurs cerclantes compréhensives, il n'a plus besoin d'intermédiaire.

Ce genre d'escapade est l'occasion pour les runners de surprendre Brenner la main dans le sac (sic), ou de documenter ses ébats pour le faire chanter par la suite (le menacer en présence des radeux qui le protègent n'est pas une bonne idée).

À chaque retour à la prison, Brenner passe par un sas de décontamination, puis est pulvérisé de bactérie astrale fluorescente qui permet de repérer tout usage de magie à son encounter (comme un sort maintenu).

Intimidation : on ne touche pas à la famille – Pour faire chanter Brenner, les runners peuvent s'en prendre à sa femme et à sa fille, qui habitent Zweibrücken, à l'extérieur de la Zone. Sortir de la SOX peut se révéler dangereux pour les personnages, mais les joueurs peuvent tenter de recruter des runners à l'extérieur via le relais matriciel de Frescaty.

Les solutions sont multiples : un ou deux membres de l'équipe peuvent tenter de quitter discrètement la Zone pour rejoindre Zweibrücken pendant que les autres poursuivent l'enquête, et pénétrer dans l'appartement de la femme et de la fille de Brenner.

Il existe plusieurs manières d'exploiter la situation. Les runners peuvent leur coller un pistolet sur la tempe et retransmettre en direct la prise d'otages à Brenner dans la SOX, grâce à la liaison satellite fournie par les militaires. Ils peuvent organiser le kidnapping de la famille du technicien, et promettre leur libération s'il coopère. Ils peuvent piéger l'appartement avec des explosifs, et menacer Brenner de le faire sauter à distance. S'ils ont documenté les ébats du technicien

chez les radeux, ils peuvent lui faire peur en envoyant les fichiers tridéo sur l'adresse email de sa fille, de sa femme, ou de Revlup.

Plus les runners seront créatifs et intimidants, plus Brenner sera à même de leur obéir.

Persuasion : sortez-moi d'ici – S'ils ont une fibre plus soft, les PJ peuvent proposer la rédemption à Brenner : s'il les aide, les runners procéderont à son extraction, le confieront à un nouvel employeur (ou au gouvernement français) qui prendra soin de lui et des siens, et lui offrira un traitement thérapeutique pour tenter de le guérir de son vice. Les promesses n'engagent que ceux qui les croient, et il reste à voir si l'offre des runners est sincère (il leur faudra pour cela négocier avec Soprano), ou si tout cela n'est que du vent. Ils devront en tous les cas se montrer extrêmement convaincants s'ils décident de recourir à la persuasion plutôt qu'à la simple intimidation.

Il existe de nombreuses autres façons de convaincre Brenner, mais attention aux idées trop simples. Le menacer de mort ne servira à rien : Brenner est intelligent, et il sait qu'il ne servirait à rien mort ou mutilé. Si les runners n'ont pas de cartes à jouer contre lui, il prévendra le MET et sa hiérarchie à la première occasion.

Planification

Entre le sabotage électrique et l'aide apportée par Brenner, les runners et les militaires peuvent peaufiner la planification de l'opération. Par défaut, les militaires sont favorables à un assaut frontal doublé d'une extraction hostile grâce à des forces spéciales. Ils comptent en cela sur l'effet de surprise, la rapidité de l'opération et le temps de réaction du MET.

Si les runners sont convaincus que plus de subtilité est nécessaire, ils doivent intervenir et proposer un plan alternatif. Le porte-parole du groupe doit réaliser un Test opposé de Leadership (lancez 8 dés pour les militaires) avec des modificateurs de réserve de dés appropriés – positifs (si les runners ont obtenu le respect des militaires, la coopération de Brenner, les plans...) ou négatifs (si leurs informations manquent de précision, qu'ils se sont fait remarquer en mal, etc.). Dans tous les cas, privilégiez le roleplay aux jets de dés. Si ces derniers donnent un résultat minable mais qu'un joueur réussit un plaidoyer extrêmement convaincant en faveur d'une solution alternative, ne le pénalisez pas.

Une autre possibilité consiste à laisser le joueur qui réalise la meilleure interprétation faire le test pour son personnage, avec un modificateur favorable en fonction de la qualité du roleplay.

Cette solution peut être de trois ordres : **assaut**, **infiltration**, ou **ruse** et le résultat final peut être un peu des trois. Les trois cas de figure sont détaillés dans la scène suivante, *Opération Mauvais Présage*.

DURCIR LE TON

Brenner peut se montrer moins coopératif que prévu, ou disposer d'un dispositif de sécurité plus étoffé. Il peut également ne sortir qu'une seule fois de la prison, ce qui représente l'unique chance des runners de l'intercepter.

Un journaliste fouineur ou un employé travaillant dans le cadre des Rad Wars peut également les reconnaître, et menacer leur couverture, forçant les runners à se charger de l'importun.

ANTIVIRUS

Si les runners ne parviennent pas à mettre la main sur Brenner, que leur tentative d'intimidation échoue ou qu'ils se font repérer en public, vous pouvez envoyer certains hommes de Delcourt à leur rescousse, histoire de leur donner un coup de pouce.

L'AIDE APPORTÉE PAR BRENNER

Brenner peut être d'un secours inestimable dans la planification de l'opération Mauvais Présage, quelle que soit l'approche qu'ils privilégient (assaut frontal, infiltration ou piratage / baratin). À vous de moduler le volume d'aide apporté aux runners en fonction de la difficulté que vous voulez donner au final de la campagne, et de leur talent en roleplay et dans leurs relations avec le technicien.

Brenner peut fournir aux runners :

- des plans généraux de l'installation,
- une idée générale des systèmes de défense (indices des maglocks, senseurs, systèmes automatisés),
- les horaires des repas et des promenades des diverses ailes du complexe,
- des informations sur Revlup (voir *Investigations*, p. 150) et sur les procédures de contrôle de la corpo,
- les matricules, correspondant aux cellules des différents prisonniers (chacun a une puce RFID implantée au niveau du cou), ainsi que la date et l'heure de leur entrée dans le complexe.

En revanche, Brenner ne peut pas :

- localiser les prisonniers pour les runners,
- ouvrir des portes ou des ailes / libérer des détenus,
- désactiver les senseurs et les systèmes de défense,
- empêcher l'arrivée de renforts.

Commencez par fournir aux joueurs une version simplifiée des plans du complexe P2, et par leur donner des détails sur les mesures défensives dont dispose l'installation.

Si vous voulez simplifier la portée de cette aide en termes de mécanique de jeu, il vous suffit d'offrir aux runners un modificateur de réserve de dés de +1 ou +2 à tous les tests effectués dans l'installation et relatifs à celle-ci. Ce bonus représente la connaissance que les runners ont du complexe grâce aux informations fournies par Brenner.

MICHA BRENNER

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	4	2	2	4	4
Vol	Chance	Ess	INIT	PI	MC	
2	4	6	7	1	10/9	

Compétences actives : Appareils volants 2, Armes de véhicules 1, Armurerie 3, Chimie 1, Combat à mains nues 1, Escroquerie 1, Esquive (Corps à corps) 1(3), Falsification 1, Hardware 3, Informatique 2, Mécanique industrielle 3, Navigation 1, Négociation 4, Perception 2, Premiers soins 1, Pistolets (Tasers) 1(3), Recherche de données 1, Serrurerie 1, Software 2, Véhicules terrestres 2.

Compétences de connaissances : Anglais 4, Allemand M, Français 2, Politiques corporatistes 2, Revlup Security 4, Sites pédophiles 5, SOX (Radeux) 2(4)

Défauts : SINner

Équipement : autogire Esprit Hercules avec protection chimique 5, protection antiradiations 5 (voir p. 52, *Arsenal*), combinaison Mitsuhamma EE (voir *Équipement de survie en milieu toxique*, p. 59), commlink Hermes Ikon avec Os Iris Orb et tous les programmes courants à 3, Defiance EX Shocker et munitions supplémentaires, gilet pare-balles (6 / 4), trousse à outils NBC, divers « cadeaux pour radeux » (provisions, médicaments, outils, drogues...)

Message Urgent...

Message Urgent...

MESURES DE CONFINEMENT.....

Mais si les PJ manquent cruellement de discrétion et se retrouvent avec la moitié de la SOX aux fesses, tant pis pour eux. Les militaires ne risqueront pas leur couverture pour leur sauver la peau. Après tout, ils ont assez d'informations pour mener eux-mêmes l'extraction, sans l'aide des runners si nécessaire.

Si Brenner est tué ou s'il échappe aux runners, ils ont encore la possibilité de récupérer les codes et des informations sommaires sur l'organisation de la prison dans son commlink, ou dans son appartement de Zweibrücken.

Si les runners se sentent piégés par le mandat d'arrêt et la traque dont ils font l'objet, au point de perdre tous leurs moyens, Hadida peut leur faire comprendre que leur meilleure bouée de sauvetage consiste justement à libérer les prisonniers. Elle ira même jusqu'à leur dire qu'une fois libres, ils permettront de blanchir leur réputation et leurs noms.

OPÉRATION MAUVAIS PRÉSAGE

EN BREF



Les runners se réunissent une dernière fois avec les militaires et conviennent d'une méthode d'action.

Une fois la planification terminée, l'opération a lieu ; l'intervention est lancée le soir du 24 décembre. Selon la solution choisie, les runners occupent au départ un rôle de premier ou de second plan, avant qu'un imprévu ne les force à prendre de toutes façons le devant de la scène.

Pendant que la demi-finale des Rad Wars oppose les forces françaises à Ruhrmetall, deux chasseurs furtifs se déroutent et filent vers des cibles corporatistes.

Un quart d'heure avant l'heure H, le sabotage de la centrale de France Énergie de Sarreguemines porte ses fruits, et l'ensemble du site des Rad Wars est privé de sa principale source de courant, désorganisant les délégations et la sécurité fournie par la Garde de la zone.

Les chasseurs bombardiers mènent une frappe ciblée contre des installations corporatistes, soit pour ouvrir la voie aux runners dans le cas d'un assaut frontal, soit sur une autre installation pour servir de diversion dans le cas d'une approche plus subtile.

PENSE-BÊTE

Voici une liste non exhaustive des choses auxquelles les runners doivent penser lors de la planification de l'opération Mauvais Présage – et ses suites.

Équipement : protection et / ou combinaisons NBC pour les runners et les détenus (attention, les runners ne savent a priori pas combien ils sont !) ; équipement médical, de survie et de décontamination nécessaire ; tout l'équipement nécessaire pour s'occuper des détenus, notamment des sédatifs, des excitants et des patches adhésifs.

Armement : armes personnelles utilisables en intérieur et à l'extérieur, éventuellement de quoi armer les détenus libérés ; mesures de défense contre la sécurité extérieure.

Informations : connaissance et copie RA des plans, des différentes ailes, du détail des systèmes de sécurité, de la sécurité et des patrouilles des environs ; prise en compte du timing des Rad Wars, de la défense du complexe, de la remise en route du système électrique.

Communication / Médias : moyens de communication avec les soldats sur le terrain, si possible avec le commandement à Frescaty ; enregistrement (vidéo, tridéo ou simsens) de l'opération.

Véhicules : prévoir un moyen d'évasion terrestre ou aérien pour s'éloigner rapidement du complexe P2 ; prévoir de passer le Mur ou au contraire trouver une planque provisoire.

Les runners doivent trouver un moyen de pénétrer sur le site, de s'y repérer, d'affronter les défenses du complexe P2 et de retrouver les prisonniers survivants. Ils vont découvrir les secrets et les dangers que dissimule le complexe, ainsi que l'hôte inattendu de son système matriciel, et tenter de remplir leur mission en évacuant les détenus pour les emmener en sécurité et les exfiltrer de la SOX, pour les livrer en France à leur employeur.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les runners choisissent de recourir à l'approche directe, lisez ce qui suit :

Vous filez dans les airs à bonne vitesse, sanglés sur les banquettes latérales de l'hélicoptère aux côtés des commandos armés jusqu'aux dents qui se serrent autour de vous. À l'ouest, la base de Frescaty a disparu de votre vue. Une série de flashes déchirent soudain la nuit à quelques kilomètres de votre position, avec le son sourd de deux explosions massives.

« Rapace 1 et 2, cible atteinte, » retentit dans l'habitacle la voix du pilote du chasseur chargé de vous ouvrir la voie.

Le sergent qui dirige les commandos sourit dans votre direction. « Le point de non retour, les gars. » Tous les soldats enfilent le casque à isolation chimique de leur combinaison, et vous faites de même.

Puis l'appareil perd de l'altitude, et la porte latérale de l'hélicoptère s'ouvre. Les filins de descente se déroulent jusqu'au sol, une vingtaine de mètres plus bas. Deux brèches béantes sont ouvertes dans les flancs des bâtiments de surface du complexe P2. On dirait que c'est par là que vous allez entrer.

En fixant votre harnais au câble pour rejoindre le sol, vous réprimez un frisson. Vous touchez enfin au but, mais vous avez un mauvais pressentiment...

Si les runners choisissent de recourir à l'infiltration, lisez ce qui suit :

Vous ne vous trouvez plus qu'à un jet de pierre de la clôture entourant le complexe P2, et vous essayez de repasser en revue toutes les étapes de votre plan, en espérant n'avoir rien oublié. Malgré la nuit sans lune, vous pouvez distinguer le reflet métallique du drone Steel Lynx qui patrouille l'intérieur du périmètre, et les formes sombres du bunker d'accès et du hangar, devant la masse oblongue d'un bâtiment plus long.

Tapis dans l'ombre sur le sol lunaire, vous vérifiez une dernière fois votre équipement et prenez une grande inspiration en vous rapprochant lentement du complexe. Vous réprimez un frisson. Vous touchez enfin au but, mais vous avez un mauvais pressentiment...

Si les runners choisissent de recourir à la ruse, lisez ce qui suit :

Vous approchez du complexe par la piste qui traverse le paysage de dévastation lunaire de la Décharge. Malgré la nuit sans lune, vous pouvez distinguer le reflet métallique du drone Steel Lynx qui patrouille l'intérieur du périmètre, et les formes sombres du bunker d'accès et du hangar, devant la masse oblongue d'un bâtiment plus long.

Alors que vous dépassez la clôture, vous priez intérieurement en espérant que votre couverture va tenir, et que les informations que vous a confiées Brenner vont permettre à votre subterfuge de fonctionner. Vous repassez encore une fois votre plan en revue, et vous réprimez un frisson. Vous touchez enfin au but, mais vous avez un mauvais pressentiment...

Quand les runners découvrent la présence de l'IA dans le système, lisez ce qui suit :

Vous êtes au cœur de cette foutue prison, et vous ne savez pas ce qui vous terrifie le plus : les couloirs aseptisés déserts ou les annonces enregistrées diffusées par le réseau de sécurité



d'une voix polie mais désincarnée ; l'idée de ce que vous allez trouver au prochain étage, ou l'impression que vous ne trouverez jamais ceux que vous êtes venus chercher. Et puis ces portes qui s'ouvrent et se ferment sans raison apparente, les ascenseurs qui se déplacent tout seuls, etc.

Votre spécialiste matriciel se tient à côté de vous, connecté à une dérivation établie dans le système en bidouillant un peu. Ses mains s'agitent devant son visage, déplaçant des fenêtres RA que lui seul peut voir. Soudain, *>nom du hacker ou du technomancien<* se fige entre deux respirations, et blêmit.

Autour de vous, les portes s'ouvrent et se ferment frénétiquement, et les lumières vacillent. La voix enregistrée retentit une fois de plus, mais ce n'est plus tout à fait la même.

Il y a *quelque chose* dans ce système. Quelque chose de vivant, vous en mettriez votre main à couper maintenant.

ATMOSPHÈRE

Prenez vingt-cinq kilomètres carrés d'une terre fertile, boisée et vallonnée, et déversez-y pendant plus d'un demi-siècle une bonne partie des déchets industriels, bactériologiques, chimiques et nucléaires produits en Europe. Organisez-y des exercices militaires et des tests d'armes de destruction massive. Ajoutez à cela un mana corrompu et un plan astral envahi par les esprits toxiques, et vous aurez une image fidèle de Creutzwald et de la « Décharge, » à une quarantaine de kilomètres de Frescaty.

Contrairement à la plus grande partie de la SOX, gravement irradiée mais qui reste dans l'ensemble une zone sauvage luxuriante, la Décharge, dans et autour de Creutzwald, est tellement souillée par les rejets de toutes sortes qu'elle n'est plus qu'une gigantesque étendue morte. Des villages fantômes balayés par les vents toxiques. Des forêts de troncs empoisonnés, pétrifiés dans une terre gorgée de métaux lourds, de poisons biologiques et de déchets radioactifs. Des lacs et des rivières qui charrient des eaux noires saturées de tous les polluants imaginables.

Rien n'y pousse, et les rares créatures qui survivent dans cet enfer ont muté au-delà de toute imagination. Les ruines côtoient les cratères laissés par les exercices militaires. Le niveau de radiation ambiant est inégal mais dans l'ensemble extrêmement élevé (zone 4), ce qui attire quelques rares magiciens toxiques – mais même eux n'y demeurent pas longtemps, contrairement aux esprits toxiques qui se repaissent de la pollution du mana local.

Le village est abandonné, et a été dynamité après la construction des arcologies de la région. Ses environs sont devenus un immense dépotoir à ciel ouvert, s'étendant sur près de trente kilomètres carrés. Débris et déchets divers, rejets biologiques et bactériologiques, déchets nucléaires – Creutzwald et la « Décharge » sont l'un des sites les plus empoisonnés de la SOX, et la proximité des installations de Saeder-Krupp, d'Ares et d'AG Chemie assure que cela ne va pas changer de sitôt.

Les seuls restes de civilisation à des kilomètres à la ronde sont les débris, les déchets et les emballages jetés par les soldats en entraînement, une poignée de voies d'accès ouvertes au bulldozer à travers les anciens terrains boisés des alentours, et un vieux drone NBC Saeder-Krupp Schildkröte qui erre, tentant vainement de décontaminer un kilomètre carré de sol empoisonné (voir *Drones*, p. 120, *Arsenal*). Et, à quelques centaines de mètres de l'ancienne frontière allemande, le complexe P2.

L'installation carcérale est située dans un ancien parc naturel transformé en décharge, à proximité immédiate de l'ancien site industriel de Creutzwald Sud. Jouez sur le côté profondément aliéné du site, qui rappellera aux runners Faulquemont.

L'intérieur du complexe est d'une simplicité déconcertante : murs nus, aseptisés, béton armé, omniprésence des systèmes électroniques. La prison est à la fois vaste, s'étendant sur quatre ailes et une dizaine de niveaux, et terriblement

oppressante, chaque bloc ressemblant douloureusement au suivant. Le complexe alterne grands espaces vides et petits réduits. Quand les runners quittent les espaces confinés à les rendre claustrophobes, c'est pour débarquer dans de grandes salles nues, vides et complètement exposées. L'ambiance assumée est celle d'un donjon high tech, post-apocalyptique, dans sa plus grande partie désert. Pas de gardes, pas de patrouilles, pas d'annonces, pas même de détenu agité dans sa cellule. Les rares rencontres avec des êtres vivants sont brèves, violentes et dénuées d'humanité.

L'apparition de l'IA Wentworth donne une nouvelle tournure dramatique à la situation : les runners ne sont que trop conscients que leur situation ressemble à celle du drame de l'Arcologie Renraku de Seattle, et qu'une IA vient d'entrer dans l'équation, sans savoir quel tour elle va leur jouer.

DANS LES COULISSES

Afin de donner à ce point culminant de la campagne la plus grande ouverture possible, il est présenté de manière non linéaire, en fonction des trois approches possibles. Piochez des idées dans les sections qui suivent, afin de rendre la descente aux enfers aussi haletante que possible.

La force brute (si ça ne marche pas, utilisez-en plus)

Approche par défaut, l'assaut frontal a la préférence des militaires. Si vos joueurs sont en mal d'action, qu'ils ne se sont pas creusé la tête lors de la phase de planification, ou qu'ils n'ont pas réussi à convaincre les militaires, ceux-ci procéderont au bombardement de l'une des ailes de la prison, avant de déployer une unité de commandos hélicoptérés au cœur du complexe, en compagnie des runners.

Le plan est simple : envahir le complexe à la faveur de la coupure de courant, et avec l'aide des informations fournies par Brenner, retrouver les prisonniers, les mettre en sécurité, abattre tout ce qui pourrait menacer l'équipe, et filer dès que les cibles sont toutes récupérées.

Le plan connaît cependant des ratés : la Cabale a eu vent de l'opération, et des renforts corporatistes et du MET sont en route pour cueillir les commandos dès leur sortie du complexe.

Par ailleurs, l'intelligence artificielle qui occupe le système matriciel à l'insu de tout le monde (et notamment de Revlup) réagit à l'assaut en réorganisant les défenses plus vite que prévu. L'assaut tourne au fiasco, et les runners doivent sauver leur peau et celle de leur cible au beau milieu du chaos avec une IA hostile sur les bras, alors que l'hélico avec lequel ils sont arrivés a été abattu avant qu'ils ne puissent fuir, et que les renforts se rapprochent.

L'infiltration (c'est juste une boîte)

Plus subtile que l'assaut frontal, l'infiltration consiste à se servir des informations fournies par Brenner et de sa fonction dans la prison pour s'introduire discrètement dans le complexe au nez et à la barbe de la sécurité du site, et à celle du second technicien.

Dans ce cas, les chasseurs bombardiers s'attaquent à une tierce installation corporatiste ailleurs dans la SOX pour provoquer une diversion pendant que les runners pénètrent dans P2.

Deux militaires accompagnent les runners (choisissez des spécialités qui complètent celles de l'équipe : si celle-ci n'a pas de rigger ou de mage spécialisé dans l'illusion, faites en sorte que les commandos français aient le profil recherché), et l'équipe doit choisir par où elle veut pénétrer dans le complexe. Par les hangars, en piratant un maglock ? Par l'accès principal, en demandant à Brenner de se débarrasser de son collègue gênant ? Les possibilités sont nombreuses. Reportez-vous au plan pp. 142-143.

En fonction de la difficulté que vous voulez donner au scénario, Wentworth, l'IA du complexe, peut choisir d'éliminer, de ralentir, d'aider ou simplement d'observer la progression des runners. Une fois identifiée la position des détenus, les runners doivent les libérer aussi discrètement que possible et trouver le chemin de la sortie.

À vous de voir si vous voulez permettre aux runners de sortir sans déclencher d'alerte s'ils sont doués, ou si la Cabale a eu vent de l'opération et donne l'alerte au pire moment, piégeant les runners dans le complexe sans moyen d'évasion (l'opération ressemble alors à partir de ce point à la section précédente, *La force brute*). Comme va réagir Wentworth ?

La ruse (j'ai pas ça dans mon sac ?)

Encore plus subtil, le bluff doit permettre aux runners de pénétrer dans l'installation en se faisant passer pour ce qu'ils ne sont pas. Là aussi, deux militaires accompagnent les runners, avec un profil correspondant à leurs besoins.

Cette solution est celle demandant le plus de préparation, de créativité et de délicatesse. Les runners doivent trouver un moyen d'entrer (presque) légalement dans le complexe. Se font-ils passer pour l'une des équipes d'inspection trimestrielle de Revlup, venue de l'extérieur, en piratant au préalable les serveurs matriciels du QG de la corpo ? Ou bien poussent-ils le vice jusqu'à implanter un ordre de transfert de tous les prisonniers incarcérés en 2036 vers une autre installation, en se faisant passer pour l'équipe chargée d'assurer le transfert (assurez-vous tout de même que les runners doivent y participer directement) ?

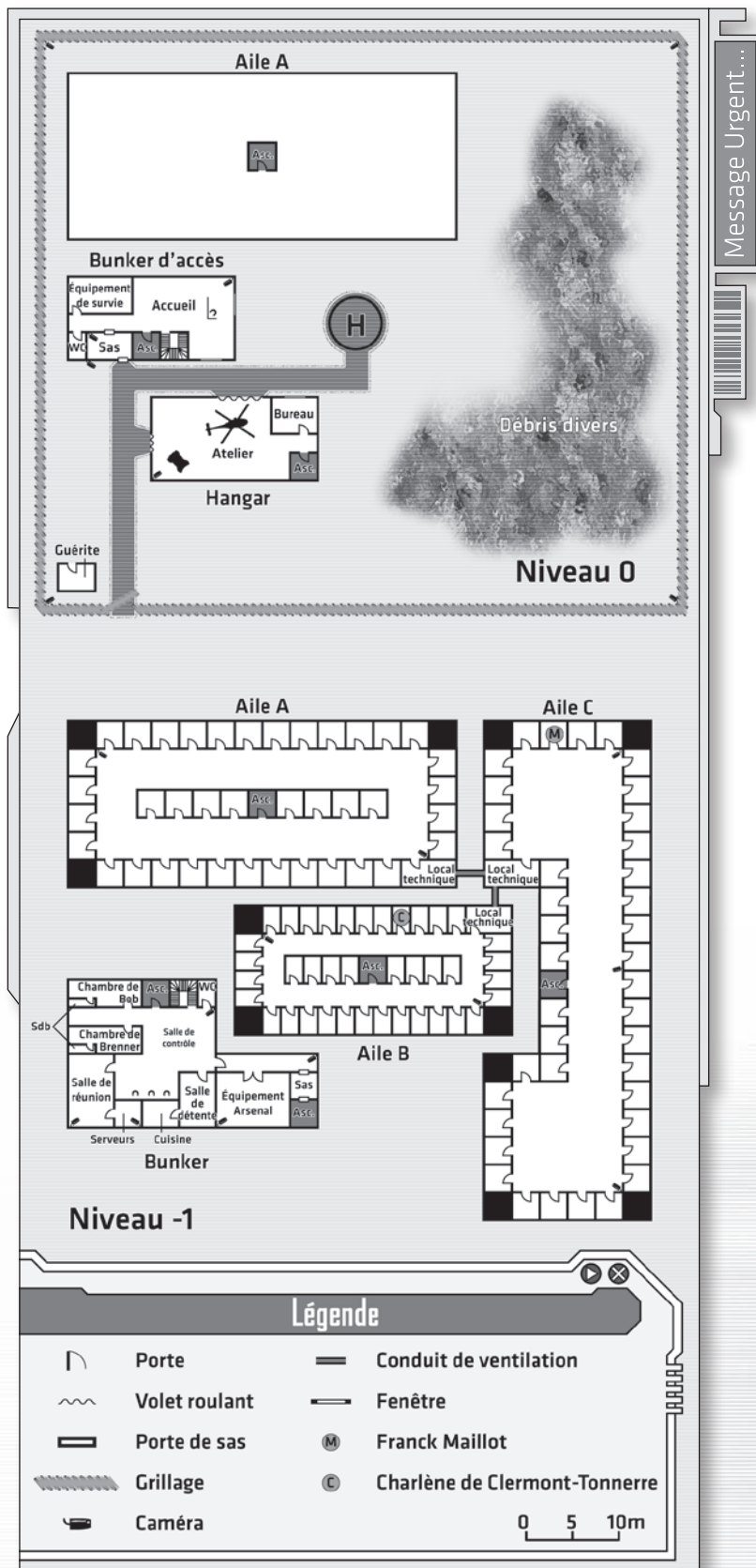
Wentworth, l'IA, peut là encore jouer un rôle positif ou négatif. Faites tout de même en sorte que les runners doivent se déplacer sur place pour procéder à la libération : ils ne vont pas terminer la campagne en se contentant de hacker Revlup, et leur présence sur place est nécessaire pour que la ruse fonctionne. Là encore, à vous de décider si l'opération peut se dérouler sans encombre, ou si la Cabale met des bâtons dans les roues des runners au pire moment (l'opération ressemble alors à partir de ce point à la section *La force brute*).

L'extérieur du complexe

Revlup bâtit sa stratégie de sécurité sur un principe simple : si vous bâtissez une installation carcérale dans un endroit que personne ne connaît et où personne n'ira, le milieu fournit la meilleure protection. Du coup, pas besoin d'en faire des tonnes sur la sécurité classique.

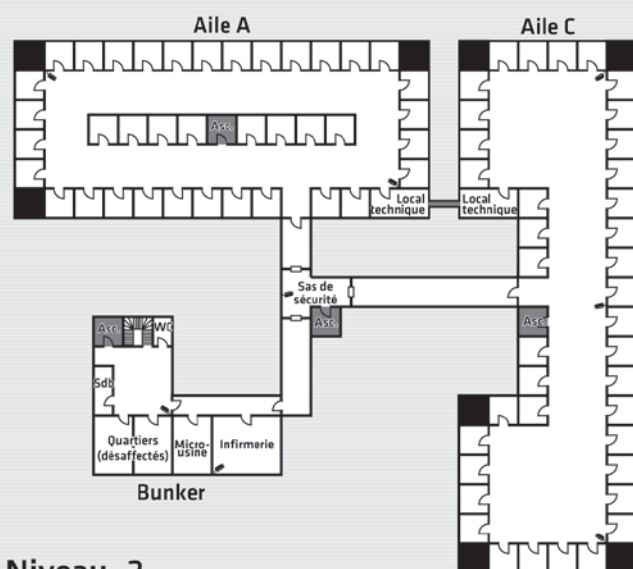
Une fois la première ligne de défense franchie, les runners ne rencontreront qu'une opposition limitée à l'intérieur.

Le complexe P2 est bâti essentiellement en sous-sol, mais trois bâtiments émergent de la surface. L'ensemble du complexe est entouré d'un grillage surmonté de barbelés, avec une caméra de vision nocturne et thermographique (Indice 4) à chaque angle. Le grillage peut être électrifié en cas d'alerte (il ne l'est pas en permanence) – dommages 10E(e). Une piste mène jusqu'au complexe à travers les environs ravagés, et une guérite abandonnée et sa vieille barrière en alu donnent au complexe une allure désertée.

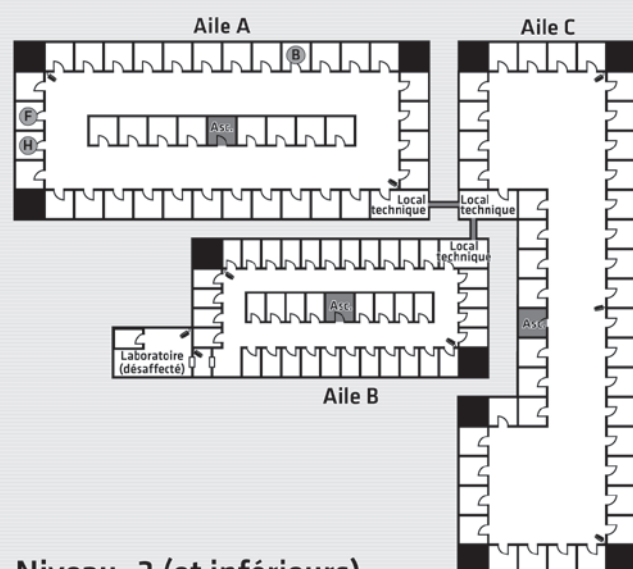


Un Steel Lynx (voir p. 350, *SR4A*) patrouille le périmètre à l'intérieur du grillage (mitrailleuse légère avec munitions EX-explosives, autosofts Acquisition 4, Clearlight 4, Défense 4, Manœuvrer 4).

Toutes les armes du complexe sont équipées d'un système Safe Target (voir p. 154, *Arsenal*) basé sur la signature infrarouge du personnel Revlup et des marqueurs RFID implantés.



Niveau -2



Niveau -3 (et inférieurs)

Légende

- | | | | |
|--|------------------------|--|-------------------------|
| | Porte | | Hélène Müller |
| | Caméra | | Philippe De Flandres |
| | Conduit de ventilation | | Adrien de Bourbon-Anjou |
| | Porte de sas | | |

0 5 10m

Les alentours immédiats de l'installation sont une zone 4 (irradiation grave, champ magique 4). Plus loin, le niveau de radiations tombe à 3.

L'ensemble des bâtiments du complexe dispose de runes de garde d'Indice 4.

Bunker d'accès : au niveau 0 (surface) se trouvent le sas de décontamination, le scanner BAF, une salle d'équipement de survie et l'ancien bureau d'accueil (aujourd'hui désert). Un

ascenseur et un escalier permettent de descendre au niveau -1. Une caméra (vision nocturne et thermographique, Indice 4) surveille l'entrée à l'extérieur. Un extincteur d'eau pure (contre les esprits toxiques) est attaché au mur derrière le bureau.

Hangar : le hangar accueille les véhicules de l'installation et tout l'outillage et les pièces nécessaires à leur entretien. Ses deux portes roulantes donnent sur la piste permettant de quitter le complexe, et sur un petit héliport. Le hangar n'est pas isolé chimiquement. Actuellement, le hangar accueille un tout-terrain BMW Biber (voir *Thundercloud Morgan*, p. 111, *Arsenal*) et un autogire Esprit Hercules, tous deux avec protection chimique 5 et protection antiradiations 5. L'autogire est cependant en maintenance (équivalent de 3 cases de dommages) et le plein n'est pas fait (le carburant doit être apporté à partir des réserves au niveau inférieur). Le second Steel Lynx est également garé dans le hangar, et s'active en cas d'alerte ou d'ordre de la sécurité. Un monte-charge permet d'accéder au niveau inférieur. Une caméra (vision nocturne et thermographique, Indice 4) balaie l'ensemble de l'intérieur du hangar.

Étage 0 de l'aile A : c'est à partir de ce bâtiment que l'ensemble de l'installation a été construit. L'étage 0 est en surface, mais il est dépourvu de fenêtres ou d'une quelconque ouverture. Il est entièrement désert, et n'est relié au reste de l'installation que par les ascenseurs de l'aile A.

Bunker principal

Le bunker principal est le centre névralgique du complexe, avec deux accès à la surface, les quartiers des techniciens de maintenance, les serveurs centraux du système matriciel et de sécurité, une infirmerie, des réserves diverses et la micro-usine qui fabrique la nourriture distribuée aux détenus et recycle les déchets produits par les détenus.

Tous les détenus ont également reçu par injection deux marqueurs de sécurité RFID : généralement un dans le poignet et un dans la cuisse.

Dans toute la prison, le système de sécurité est dirigé par un système expert (qui a évolué pour générer une IA) capable d'analyser les menaces et d'y répondre de façon appropriée. Toutes les portes du complexe sont verrouillées par des maglocks (Indice 4, système anti-intrusion 2).

Les cellules sont identifiées selon un code alphanumérique : Aile-Niveau-Numéro. La cellule numéro 10 située au niveau -4 de l'aile B a par exemple pour code B-410.

Niveau -1 : installations de vie pour les techniciens, salle de contrôle (central sécurité, relais matriciel), salle de réunion, serveurs, salle d'équipement de survie, réserves du hangar, sas de décontamination du hangar. Deux extincteurs d'eau pure (contre les esprits toxiques) sont attachés au mur dans la salle de contrôle et la salle d'équipement.

Niveau -2 : infirmerie, accès aux ailes de détention, micro-usine, quartiers de vie des anciens laborantins (désaffectés). Si un détenu nécessite un suivi médical, le système de sécurité s'assure que tous les détenus de l'étage se trouvent dans leur cellule verrouillée, et envoie un drone Transys Steed (voir p. 123, *Arsenal*) si le détenu peut se tenir assis, ou une nuée de drones Toyota MK-Centipede (voir p. 120, *Arsenal*) s'il doit rester allongé. L'un des techniciens pilote en général

SYSTÈME MATRICIEL : LE SIÈGE DE REVLUP (ZÜRICH, SUISSE)

Système sculpté : le Prisonnier (le téléfilm), version rétro-futuriste

Authentification :

Nœud 1 (entrée depuis la SOX) : clef
Autre nœuds : clef ou mot de passe lié

Attributs :

Nœud 1 (entrée depuis la SOX) : Firewall 6, Réponse 5, Signal 0 (filaire), Système 5
Autre nœuds : Firewall 6, Réponse 5, Signal 3, Système 5

CI :

Nœud 1 (entrée depuis la SOX) : CI avec Armure 6 et Attaque 6 (en patrouille) et CI avec Analyse 6 et Pistage 6
Autre nœuds : 3 CI 4 agissant de conserve (Attaque, Black Hammer, Pistage)

Programmes résidents : Analyse 4, Cryptage 6

Alerte active : hacker de sécurité, CI

Topologie : seul le nœud 1 donne accès au système du complexe P2. Il est filaire, pas sans fil (relié au complexe P2 et à un serveur du complexe). Le reste du système est laissé à la discrétion du MJ.

SYSTÈME MATRICIEL : LE COMPLEXE P2

Système sculpté : environnement blanc stérile.

Authentification :

Nœud 1 (sortie de la SOX) : clef
Autre nœuds : mot de passe

Attributs :

Nœud 1 (sortie de la SOX) : Firewall 6, Réponse 5, Signal 0 (filaire, relié au serveur central), Système 5
Consoles des techniciens : Firewall 5, Réponse 5, Signal 3, Système 5
Serveur central (la présence de Wentworth augmente de 2 tous les indices donnés ci-après) : Firewall 5, Réponse 5, Signal 5, Système 5
Autre nœuds : Firewall 3, Réponse 3, Signal 3, Système 3

CI :

Nœud 1 (sortie de la SOX) : 3 CI 5 agissant de conserve (Attaque, Black Hammer, Pistage)
Consoles des techniciens : 3 CI 2 agissant de conserve (Attaque, Black Hammer, Pistage)
Serveur central : 3 CI 3 agissant de conserve (Attaque, Black Hammer, Pistage) et Wentworth
Autre nœuds : CI avec Analyse 2 et Pistage 2

Programmes résidents :

Nœud 1 (sortie de la SOX) : Analyse 4, Cryptage 6
Autres nœuds : Analyse 3

Alerte active : alarme silencieuse vers Revlup (hacker de sécurité et intervention physique par l'intermédiaire du MET)

Topologie : seul le nœud 1 donne accès au système du complexe P2. Il est filaire, pas sans fil (relié au serveur central du complexe P2 et à un serveur du complexe Revlup). La liaison vers Revlup est blindée et triplée.

Recherches dans le système :

Une fois entrés dans le complexe, les runners vont devoir retrouver leurs cibles qu'ils n'ont jamais vues. Tout ce qu'ils savent, c'est ce que leur a dit Soprano : leurs cibles ont disparu dans les années 30, et c'est donc à cette époque qu'ils ont dû être admis dans le pénitencier.

Coup de bol pour les runners, le système indique que seules 5 personnes admises à cette époque, le même jour, le 3 janvier 2036, sont encore détenues dans le complexe : quatre d'entre elles sont les conjurés de Présage qui ne sont pas échappés en 2064 avec Benrama et Léoni. Quant au cinquième, il s'agit d'un prisonnier de droit commun qui a eu la chance (ou la malchance) d'être admis le même jour (voir *Le type qui n'avait rien demandé*, plus loin) et n'a rien à voir avec la conspiration.

Tant qu'un hacker se trouve dans le système, il peut sentir une « présence » diffuse qui l'observe, sans être forcément hostile.

Si les runners n'obtiennent pas leurs matricules et le numéro de leurs cellules grâce à Brenner, ils peuvent trouver cette information sur le nœud matriciel du complexe – avec ou sans l'aide de Wentworth (voir plus loin).

les drones, mais le système peut assurer cette tâche si nécessaire. Le détenu est ensuite emmené à l'infirmerie pour y être examiné. En cas d'urgence, un drone CrashCart AutoDoc (voir p. 350, *SR4A*) peut être déployé à partir de l'infirmerie pour opérer directement dans la cellule d'un détenu.

Si un détenu nécessite des soins médicaux que l'AutoDoc ne peut pas assurer, le système expert établit une connexion via son relais matriciel vers l'un des sous-traitants de Revlup, qui peut mener une procédure médicale ou chirurgicale grâce à un médecin à distance tout en préservant l'anonymat du patient et de l'installation. En temps normal, les drones sont rangés dans l'infirmerie.

C'est également à ce niveau que se trouve le corridor d'accès aux trois ailes du complexe.

Aile A

L'aile A est le bâtiment originel de la prison, qui accueille les détenus « classiques » et non soumis à des traitements spécifiques. À heure fixe, des dispensaires à l'intérieur de chaque cellule distribuent leurs repas aux détenus. Deux fois par jour, les portes de toutes les cellules s'ouvrent pour la promenade. Les détenus sont libres de circuler dans leur étage, mais les ascenseurs sont bloqués. Il leur est remis toutes les semaines de nouvelles distringues (voir p. 52, *SR4A*), trop fragiles pour étrangler un métahumain ou faire des nœuds solides, ainsi qu'une sélection de produits récréatifs (sims sur puces, livres électronique, musique...) utilisables dans les lecteurs intégrés à la paroi de chaque cellule.

Un petit drone d'entretien fait une fois par nuit le ménage à chaque étage. Il est rangé le reste du temps dans un compartiment du mur est du niveau -1.

L'aile A est composée de 8 niveaux. On y accède par l'intermédiaire du corridor d'accès au niveau -2.

Niveau 0 : voir *L'extérieur du complexe*, p. 142

Niveaux -1 à -5 : chaque niveau accueille 40 cellules individuelles. Moins de la moitié d'entre elles sont actuellement occupées. Chaque angle de couloir est équipé d'une caméra (vision nocturne et infrarouge, Indice 4), et les maglocks de toutes les portes (cellules et ascenseurs) sont d'Indice 4, avec système anti-intrusion 2. Des sprinklers anti-incendies sont répartis tous les cinq mètres dans les couloirs, et dans chaque cellule. Ils peuvent diffuser en fonction des besoins de l'eau et du retardant, ou du gaz neuro-étourdissant et lacrymogène (voir pp. 255-256, *SR4A*). Les bouches d'aération verticales sont situées sur le côté ouest de chaque étage, et permettent tout juste le passage d'un métahumain de faible carrure (les trolls ne peuvent pas passer). Ils sont équipés de détecteurs volumétriques. Le sol de l'ensemble de chaque étage peut être électrifié, délivrant une décharge avec un code de dommages 10E(e).

Chaque cellule dispose d'un lit simple en métal, soudé au sol, avec un matelas, d'une petite table pliante soudée au mur, d'un cabinet de toilette et d'une douche. Le reste des équipements consiste en un lecteur

simsens encastré dans le mur, et d'un distributeur avec un clavier simple. C'est par cet intermédiaire que sont distribués aux prisonniers les repas, les distrifringues, et les puces simsens. Chaque cellule est également équipée d'une caméra infrarouge (Indice 4) située dans l'angle supérieur opposé à la porte.

Les détenus qui intéressent les runners se trouvent au niveau -3. Adrien de Bourbon-Anjou se trouve dans la cellule A-309, Philippe De Flandres dans la cellule A-330, et le corps d'Hélène Müller dans la cellule A-329. Un bug dans le système informatique l'indique comme toujours vivante, et un dysfonctionnement dans le système de recyclage a évité que son corps ne soit retiré et sa cellule nettoyée. Depuis presque 20 ans, sa nourriture lui est distribuée quotidiennement, la porte de sa cellule se déverrouille pour les promenades et les distrifringues s'accumulent. Le cadavre est toujours dans la pièce, momifié, et la puce RFID implantée dans son poignet confirme son identité.

Niveaux -6 et -7 : d'un agencement semblable aux niveaux supérieurs, ils n'ont jamais été terminés (portes manquantes, systèmes de sécurité et de surveillance partiels ou absents). Il est donc possible de s'y réfugier pour échapper à l'attention du système de sécurité.

Aile B

L'aile B accueille les détenus jugés les plus dangereux, ainsi que ceux qui ont été sélectionnés pour faire l'objet d'examen particuliers.

Les cellules sont semblables à celles de l'aile A.

L'aile B est composée de 4 niveaux. On y accède par l'intermédiaire du corridor d'accès au niveau -2.

Niveaux -1 à -4 : d'un agencement semblable aux étages de l'aile A, l'aile B n'affiche qu'un taux d'occupation de 20 %. La sécurité est semblable à celle de l'aile A. Contrairement à cette dernière, les détenus n'y bénéficient que de repas classiques et de promenades que deux fois par semaine. Le reste du temps, ils sont placés dans une boucle simsens dans leur cellule, et nourris par intraveineuse. La plupart des détenus souffrent d'une atrophie musculaire et d'une aliénation mentale grave. Un certain nombre n'est plus capable de distinguer la réalité du monde virtuel dans lequel il se retrouve plongé la plupart du temps.

Charlène de Clermont-Tonnerre se trouve au niveau -2 (un étage exclusivement féminin), dans la cellule B-208. Elle est l'une des rares détenues de l'aile B à avoir échappé à la boucle simsens. Après s'être quasiment évadée en 2064, l'elfe a été récupérée juste à l'extérieur de l'enceinte du complexe, après une grave déchirure de sa combinaison NBC. Traitée à l'infirmerie, elle a finalement survécu, et a été retransférée dans son quartier d'origine, mais sans avoir été remise sous sédatif électronique. Ses rares contacts humains se limitent aux autres détenues de son étage qui n'ont pas perdu la raison.

Laboratoire : situé au niveau -2, le laboratoire n'est plus utilisé. Jusqu'en 2064, il servait à tester divers produits chimiques et sédatifs sur les détenus, dans l'espoir de trouver le « cocktail idéal » qui permettrait de pacifier les individus sans leur liquéfier le cerveau. Il est aujourd'hui désaffecté, mais il s'y trouve toujours des cabinets remplis de doses de produits chimiques divers (du laés au K-10, en passant par le white star (voir p. 86, *Arsenal*). Des collections entières de puces et de dispositifs de stockage d'archives contiennent des tonnes de données sur les recherches menées sur place, mais 95 % des informations sont obsolètes ou n'ont aucun intérêt. Si les runners prennent le temps de trier les informations, sur place ou plus vraisemblablement une fois dehors s'ils décident d'embarquer le hardware, ils peuvent vendre les informations pertinentes pour 5 à 10 000 euros.

L'AIDE APPORTÉE PAR WENTWORTH

Wentworth est un élément aléatoire qui peut faire basculer une situation en faveur ou au détriment des runners, au gré du meneur de jeu et en fonction des actions des PJ. Cela fait plus de 5 ans que Wentworth a émergé dans le système, et il commence à s'y sentir à l'étroit, d'autant plus qu'il a compris à force de compiler des bases de données qu'il existe peut-être d'autres systèmes à l'extérieur de celui-ci, avec encore plus de gens à observer. Si les runners réussissent à établir contact avec lui, Wentworth tente de leur faire comprendre qu'il souhaite être libéré de l'hôte de P2, sans pour autant savoir vraiment comment faire passer le message. Si les PJ comprennent ce qu'il cherche et lui promettent de le libérer (en le téléchargeant sur un commlink ou un disque dur externe), Wenworth peut se ranger à leurs côtés.

L'IA peut :

- fournir tout ce que peut leur fournir Brenner
- localiser les détenus pour les runners (avec un minimum d'informations)
- activer ou désactiver les systèmes de survie de la prison, ses défenses, ses sécurités et ses mesures de surveillance – notamment les drones de combat, auxquels il peut ordonner d'entrer dans le complexe
- envoyer des messages d'alerte

En revanche, Wentworth ne peut pas :

- annuler l'arrivée de renforts une fois qu'une alerte a été donnée
- aider les runners une fois qu'ils ont quitté le complexe
- communiquer avec quiconque, ami ou ennemi à l'extérieur de l'installation

Attention cependant : l'IA est jeune mais pas stupide. Si elle perçoit une hostilité latente chez les runners, elle préfère se réfugier dans son système et se défendre, plutôt que de risquer de tomber dans un piège à rats et de risquer l'effacement.

Si les runners parviennent à la convaincre, ils pourront choisir de libérer Wentworth dans la Matrice mondiale, de l'étudier sur leur support de stockage, ou de la vendre à une corpo pour une véritable fortune (adaptez son « prix » à votre campagne).

Wentworth

Intelligente métaconsciente (p. 162, *Unwired*).

Cha	Int	Log	Vol
4	3	3	4
Chance	Init matricielle	PI	MC
3	10	3	12

Compétences : Piratage (GC) 4, Électronique (GC) 4

Programmes : Analyse 4, Armure 3, Catalogue 3, Commande 3, Décryptage 3, Édition 3, Exploitation 3, Filtre de réalité 3, Furtivité 3, Pistage 3, Territoire 3 (p. 110, *Unwired*)

Traits (pp. 163 à 164, *Unwired*) : Autorité, Flux de code, Fragmentation (curiosité extrême envers le monde extérieur), Ignorance du monde réel, Redondance, Rootkit, Sapeur

Note : si vous ne disposez pas d'*Unwired*, considérez que Wentworth a un bonus de +2 pour toutes ses actions matricielles. Tout test de Perception matricielle pour trouver Wentworth subit un malus de réserve de dés de -6.

Description : dans la Matrice, s'il révèle son icône, Wentworth a l'apparence d'un jeune homme aux traits fins et à l'air triste, à la peau blanche et aux cheveux coupés très courts. Il est vêtu des distrifringues standard que portent les détenus, mais les parties découvertes de son « corps » (ses pieds, ses bras et son visage) semblent couverts de délicats tatouages fins qui changent en permanence, donnant à sa « peau » une apparence mouvante. Ce sont les données qu'il traite dans le système et qui apparaissent brièvement sur son icône.

Message Urgent...

MESURES DE CONFINEMENT.....

Aile C

L'aile C accueille les détenus Éveillés, qui font l'objet de mesures de précaution particulières.

Les cellules sont semblables à celles de l'aile A.

L'aile C est composée de 3 niveaux. On y accède par l'intermédiaire du corridor d'accès au niveau -2.

Niveaux -1 et -3 : d'un agencement semblable aux étages de l'aile A, l'aile C abrite une quarantaine de détenus Éveillés. La sécurité est semblable à celle de l'aile A, avec la différence que toutes les surfaces de l'aile (murs, sol, plafond) sont recouvertes d'une double couche isolante dans laquelle circule un nuage de BAF renouvelé régulièrement. Les détenus portent un masquage (voir p. 68, *Arsenal*), qui ne leur est retiré que lors de leurs repas. Ils sont retenus au sol par des câbles reliés à des colliers métalliques fixés autour de leur cou. Toute activité magique traversant les nuages de BAF provoque leur fluorescence, qui active des cellules photovoltaïques. Celles-ci transmettent un signal au système de sécurité, qui électrifie alors le sol de la cellule d'où provient l'activité. Cette sécurité évite qu'un magicien ne se projette en astral malgré le masquage, ou ne tente de lancer un sort : l'électrocution est alors immédiate, et le magicien subit des dommages 10E(e).

Comme dans l'aile B, La plupart des détenus souffrent d'une atrophie musculaire et d'une aliénation mentale grave.

Perturbés en permanence par le masquage, la plupart ont tout simplement sombré dans la démence.

Niveau -2 : situé entre les deux niveaux précédents, cet étage est relié au niveau -2 du bunker principal. Il a la particularité d'être entièrement noyé dans un nuage régulièrement renouvelé de bactéries astrales fluorescentes qui, en cas d'alerte, déclenche les systèmes de sécurité du complexe.

Franck Maillot se trouve au niveau -1, cellule C-102. Il refuse catégoriquement de suivre les runners qui viennent le libérer (voir *Les disparus*, p. 156).

Couloir d'accès

Les trois ailes sont reliées les unes aux autres par un couloir d'accès en T au niveau -2 (voir plan). La partie centrale du corridor est occupée par un sas transparent (maglocks d'Indice 4) conçu pour ne laisser passer qu'un seul métahumain à la fois. L'intérieur du sas est également équipé d'une caméra infrarouge et d'un diffuseur de gaz neuro-étourdissant (voir p. 256, *SR4A*).

Éléments et événements perturbateurs

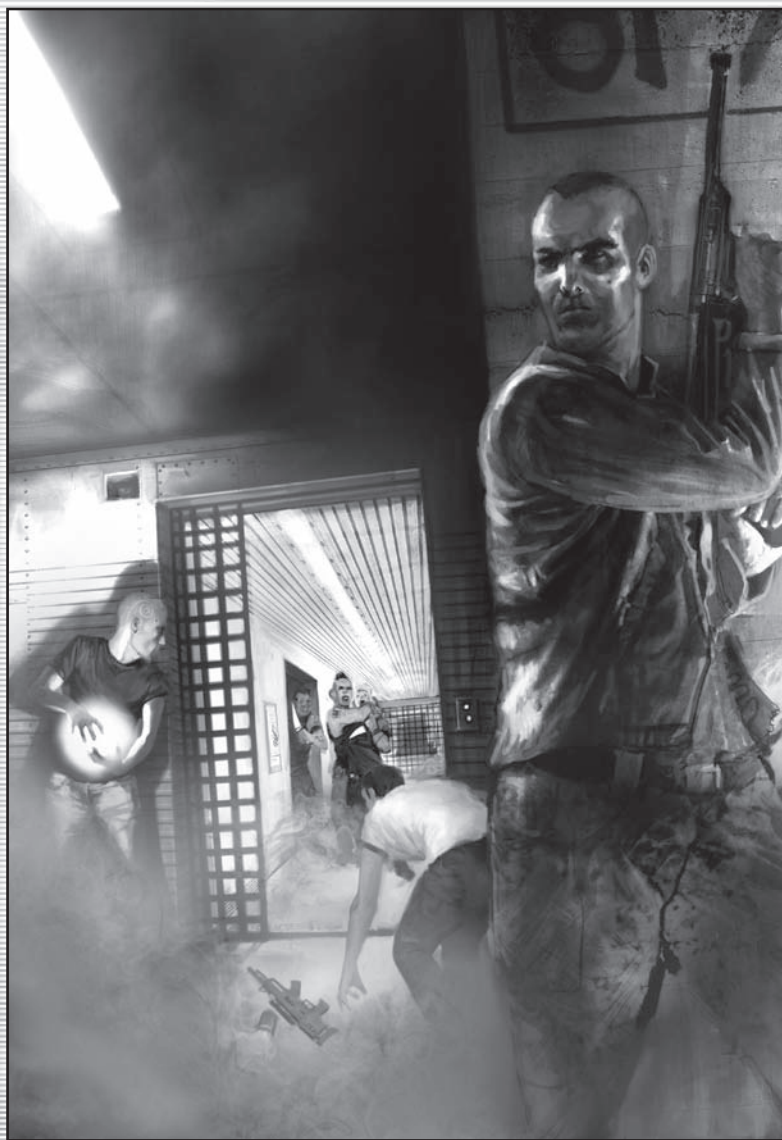
Voici une liste d'événements optionnels que vous pouvez utiliser pour pimenter la mission de sauvetage. Utilisez ceux qui vous plaisent et ignorez les autres, afin d'adapter la difficulté à votre groupe et à votre style de jeu.

Wentworth, l'IA curieuse : après le Crash de 2064, les systèmes de la prison de Revlup se sont retrouvés isolés de la Matrice extérieure, mais une singularité a affecté un noyau de code au cœur du système expert chargé de la gestion de la prison. Au fil des mois, une IA s'y est développée, et a peu à peu pris une conscience vague de ce qui l'entourait. « Wentworth » a l'intellect d'un enfant de six ou sept ans, et s'intéresse avec curiosité au comportement des différents détenus. En fonction de l'approche choisie par les runners (violente ou pas) et de leur comportement sur le système matriciel du complexe, Wentworth peut choisir de les aider, de leur mettre des bâtons dans les roues, ou de simplement les observer.

Bob Leteikos : Bob est le collègue de Micha, qu'il n'aime pas beaucoup. Ce nain est très attentif et très méfiant envers Brenner, dont il soupçonne les activités clandestines. À la moindre entourloupe, il tente d'isoler Brenner et de l'enfermer, avant de vérifier tout ce qu'il vient de faire. Si les runners ne prennent pas soin d'exiger de Brenner qu'il neutralise son collègue d'une manière ou d'une autre, celui-ci risque de remarquer que Brenner est une taupe, et de donner l'alerte en activant la sécurité du site et en prévenant la Garde de la zone.

Utilisez les caractéristiques de l'expert technique (*Mécanicien*, p. 292, *SR4A*) pour Bob Leteikos.

Les renforts corporatistes : si le MJ le souhaite, il est possible que la Cabale ait eu vent de l'opération, et renseigne immédiatement le MET et les troupes corporatistes de Ruhrmetall et de Saeder-Krupp situées à proximité. Dans ce cas, celles-ci rappellent après une vingtaine de minutes et investissent le complexe, rendant toute



LA SÉCURITÉ DU SITE (OPTIONNEL)

Élément	Modificateur de réserve de dés
Les maglocks remontent à avant le Crash 2.0 et ne sont pas équipés de connexions sans fil	+1
Le système matriciel correspond à d'anciens protocoles	-1 (hacking uniquement)
Les runners bénéficient de l'aide de Brenner	+1 à +2
Wentworth est amical	+1
Wentworth est neutre	0
Wentworth est hostile	-1 ou -2
Champ magique	-4 (actions magiques uniquement)

évasion beaucoup plus difficile (appliquez les caractéristiques du *Détachement de Samourais rouges* (p. 282, *SR4A*). Si les runners bénéficient de la coupure de courant des Rad Wars, doublez le délai d'intervention des renforts.

Le type qui n'avait rien demandé : Philippe De Flandres n'a pas de bol (encore que) : non seulement il a un nom à partitule sans être aristo pour autant (il est juste wallon, ce qui ne manque pas d'ironie, vu son nom), mais en plus il a eu la mauvaise idée d'avoir été incarcéré le même jour que les membres de Présage. Il se trouve dans la cellule A-330, à côté de celle d'Hélène Müller. À moins que les runners ne le croient, il va donc probablement se faire embarquer. Les autres membres de Présage affirment effectivement ne pas le connaître, mais cela ne prouve pas qu'il n'ait pas fait partie de la conspiration... De Flandres, qui a aujourd'hui 52 ans, n'a rien à voir avec Présage, il a simplement été condamné à perpétuité pour des crimes très graves commis à l'époque où il était adolescent et où la Belgique existait encore. Le Crash de 29 et l'implosion de son pays ont effacé son dossier, et il a été oublié de tous depuis. Il est quand même bien content d'avoir l'occasion de sortir, et ne la raterait pour rien au monde.

Franck n'ira pas à Hollywood : malgré toute la bonne volonté des runners, l'un des détenus cibles, Franck Maillot, refuse de les suivre en les suppliant de le laisser sur place. Pour plus de détails sur la mauvaise volonté dont fait preuve Franck, voir *Les disparus*, p. 156.

Avec un peu d'avance : à la faveur des caprices de Wentworth, la porte de la cellule de l'un des détenus cibles s'est déverrouillée peu avant l'arrivée des runners. La cible est en vadrouille dans son aile de détention, à la recherche d'une issue. Elle se montre évidemment discrète, mais risque d'avoir des ennuis si elle tombe sur des codétenus animés de mauvaises intentions... C'est à ce moment-là que les runners peuvent la retrouver. Ils doivent alors désamorcer la situation au beau milieu du chaos.

En promenade : comme la situation précédente, c'est cette fois-ci les cellules de détenus *non* cibles qui sont ouvertes. Certains ne sont plus que des âmes en peine lobotomisées, errant dans les couloirs, alors que d'autres sont des fous furieux rendus malades par leur détention. D'autres encore gardent la tête froide, et essaient d'élaborer un plan d'évasion.

Que vos joueurs aient choisi la ruse ou l'infiltration, cet événement peut très bien se produire alors que les runners parcourent, insouciant, un étage désert dans l'une des ailes du complexe. Soudain, les portes de toutes les cellules de l'étage s'ouvrent, tandis que les sas de sécurité et les ascenseurs se verrouillent...

Ne laissez pas de témoins : dans le cas d'un assaut frontal (voir *La force brute*, plus haut) les runners reçoivent l'ordre d'éliminer tous les commandos français survivants et de détruire toute preuve de leur origine pour ne laisser aucune trace de l'intrusion. Mais se retourner contre les soldats est risqué...

DURCIR LE TON

La situation ne vous semble pas assez dramatique ? Il existe toute une palette d'options pour pourrir la vie de vos joueurs :

- Isolez hermétiquement les différents quartiers du complexe. Le système a verrouillé les accès de sécurité entre les différents ailes de la prison, et il faut en plus du piratage de maglock accéder à une valve manuelle pour actionner les vérins hydrauliques qui maintiennent les portes hermétiquement closes.
- Armez Bob le technicien d'une arme à feu et les détenus en maraude d'armes de fortune, et dotez-les des compétences Armes contondantes et Pistols. Augmentez le nombre de détenus ayant trouvé des armes de fortune.
- Activez et renforcez diverses mesures de sécurité (diffuseurs chargés de gaz plus nocifs, systèmes d'armes automatisés).
- Rendez Wentworth systématiquement hostile.
- Faites intervenir un petit groupe de forces spéciales de Saeder-Krupp ou du MET lors de la phase finale d'évasion.
- L'un des militaires qui accompagnent les runners peut être un agent double à la solde de la Cabale. Dès que les prisonniers sont rassemblés, il tente de les éliminer, ainsi que les runners, tout en essayant de s'en sortir lui-même. Il doit pour cela attendre le moment opportun...
- Si les runners ont décidé d'éliminer les commandos français survivants, faites en sorte que les militaires rescapés s'en rendent compte, et qu'ils se coordonnent pour tenter d'éliminer les runners.
- Rendez les détenus encore moins coopératifs et paranoïques : les runners doivent se mettre en permanence en danger pour les protéger.

ANTIVIRUS

Il suffit de mal doser la difficulté de l'infiltration, d'une blessure grave, et l'équipe peut se retrouver complètement handicapée. Si jamais les PJ ont besoin d'un petit coup de pouce, explorez les possibilités suivantes :

- Augmentez le modificateur de réserve de dés offert par les informations de Brenner : +2 au lieu de +1.
- Les soldats français survivants peuvent débarquer au bon moment pour leur prêter main-forte, leur fournir une couverture et attirer les défenses.
- Wentworth peut remarquer quelque chose qui lui plaît chez les runners, et décider de leur faciliter un peu la vie, de retenir la sécurité, de bloquer certains accès pour leur permettre de fuir... soyez créatif !

PHILIPPE DE FLANDRES

Con	Ag	Réa	For	Cha	Int	Log
2	2	2	2	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	INIT	PI	MC
3	4	6	-	5	1	9 / 10

Compétences actives : Armes à feu (GC) 1, Armes tranchantes 3, Athlétisme (GC) 3, Crochetage 3, Esquive 2, Évasion 2, Furtivité (G) 2, Intimidation 1, Perception 2.

Compétences de connaissances : Français (Wallon) M, Grands criminels européens 4, Identification de gangs 3, Flamand 3, Planques de Bruxelles 3, Procédures policières 2, Système carcéral 6.

Avantages : Tripes.

Défauts : Asocial.

Équipement : distrifringues de détenu, couteau en plastique.

Remarque : les compétences techniques et de connaissances sont faibles car elles sont obsolètes.

Message Urgent...

- Micha Brenner ou l'autre technicien leur vient en aide, et accepte de les assister. Il a compris qu'il doit s'allier aux runners s'il veut survivre.
- Profitez de la multitude de factions (techniciens, prisonniers, soldats français, forces d'intervention du MET ou de Saeder-Krupp, IA...) pour provoquer des situations de confusion dont les PJ peuvent tirer profit.
- Certains des détenus peuvent également être suffisamment en forme pour porter une arme ou assister leurs camarades, voire remarquer un danger qui aurait échappé aux runners.

RETOUR AU MONDE

EN BREF

Avec les prisonniers sous bonne garde, les runners doivent maintenant mettre autant de distance que possible entre la Décharge et eux, et trouver un moyen de quitter discrètement la SOX, alors que la moitié des militaires et des mercenaires de la Zone sont en pleine effervescence.

Une fois hors de la Zone, il ne leur reste plus qu'à rejoindre le point de rendez-vous indiqué par leur employeur, à y livrer les évadés, et à assister au feu d'artifice.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les runners ont quitté la SOX et tentent de joindre leur employeur, lisez ce qui suit :

Sortis. Après tout ce temps passé dans le petit monde de la SOX, ce retour à l'extérieur a quelque chose d'irréel. Vos commlinks se remettent à biper à qui mieux mieux, spammés par toutes sortes d'informations. Les gens que vous croisez dans la rue ont l'air étrangement *normaux*, et l'air a un goût si délicieux qu'il en est suspect. Débarrassés de vos combinaisons de protection qui vous collaient comme une seconde peau depuis des semaines, vous vous sentez nus.

Un immense sentiment de lassitude vous envahit, et vous n'avez plus qu'une envie : retourner sur cette terrasse et boire un verre sous le soleil à Marseille, comme il y a quelques semaines – un souvenir qui semble remonter à une éternité.

Pourtant, tout n'est pas terminé. *>Nom du porte-parole de l'équipe<* appelle Hadida, mais tombe sur son répondeur. Vous jetez un oeil à la poignée de vieillards dévastés que vous avez extirpé des entrailles de la SOX. Votre employeur ne répond pas... Mais qu'est-ce que vous allez bien pouvoir faire d'eux ?

Quand les runners reçoivent le message texte de Hadida, lisez ce qui suit :

« *Domaine de Bellevue, Ahuy.* »

C'est tout ce qu'indique le message que vient de vous envoyer Hadida. Visiblement, elle n'a pas l'air particulièrement enthousiaste. Elle n'a même pas pris la peine de vous appeler – voilà qui n'est pas bon signe...

Une rapide recherche sur la Matrice (vous avez encore du mal à croire que vous avez de nouveau le réseau mondial en permanence à portée de vos doigts), vous identifiez Ahuy comme un petit hameau de la banlieue nord de Dijon.

Le moment est venu de reprendre la route. Pour la dernière fois, vous l'espérez.

Quand les runners arrivent à l'adresse indiquée, lisez ce qui suit :

Trois hommes en costume sombre sont postés devant le portail. Ils vérifient silencieusement le code d'accès que vous leur donnez, et subvocalisent quelques mots avant de vous laisser le passage. Le portail s'ouvre.

Sur vos gardes, vous vous engagez sur une voie d'accès qui serpente vers le sommet d'une colline boisée, en direction d'un grand manoir. Un petit hélicoptère fait soudain irruption au-

dessus de votre véhicule, son projecteur braqué sur vous. Deux gros SUV sombres émergent des fourrés et vous encadrent jusqu'au perron du bâtiment. Tous les alentours sont envahis par des gendarmes et leurs véhicules. On dirait que les autorités qui vous recherchent ont fini par vous retrouver...

Hadida émerge du bâtiment, escortée par un gendarme et un assistant, parlant nerveusement dans son commlink. Elle vous accueille d'un signe de tête, visiblement préoccupée, puis s'interrompt en apercevant la tête du premier des prisonniers.

« Je te rappelle, » dit-elle simplement dans son commlink, avant de retirer son oreillette. Elle reste un instant interdite, puis son visage s'éclaire d'un sourire mi carnassier, mi soulagé. « *>insérer nom du prisonnier<*. Bienvenue dans la VII^e République, » dit-elle simplement.

Hadida reste à distance respectueuse. Les gendarmes, masquée à gaz sur le visage, vous observent avec circonspection, puis une équipe d'hommes vêtus de combinaisons NBC sort du manoir et vous encercle.

« Pas d'inquiétude. Nous devons simplement nous assurer que vous êtes cleans. »

ATMOSPHÈRE

Autant le dire de suite : le plus gros de la campagne est derrière les runners, mais pas question de le leur dire. Après la boucherie qu'ils viennent de vivre, il n'est plus vraiment nécessaire de jouer sur le côté combat et danger physique. C'est le côté psychologique qui prend le relais. Les runners se retrouvent dans une SOX en alerte rouge, avec sur les bras une bande de vioques oscillant entre hystérie et sénilité. Il y a peut-être plusieurs blessés dans le groupe, et probablement pas de quoi transporter convenablement tout le monde. Le groupe est dans un enfer sur Terre, et sait qu'à peine le Mur franchi, ils seront traqués où qu'ils se rendent.

Les PJ doivent sentir qu'ils n'ont jamais été aussi près du but, qu'ils tiennent les clés de l'intrigue, mais qu'il va être difficile de livrer les évadés à leur employeur. Dans la SOX, jouez sur l'omniprésence des forces de sécurité corporatistes et du MET, qui à défaut d'être très efficaces sont tout de même partout. En réalité, les militaires et la Garde de la zone ont fort à faire pour maintenir l'ordre sur le site des Rad Wars, et le cas échéant pour le rétablir dans la Décharge. Si les runners sont suffisamment prudents et qu'ils ont correctement planifié leur évasion, ils devraient s'en sortir dans trop de difficulté. Attention cependant, avec la prime placée sur leur tête, il reste très peu de monde dans la SOX à qui ils puissent faire confiance. En dehors de Schrotter et de telle ou telle faction dont les runners auraient pu gagner le soutien indéfectible, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

À l'extérieur, la gestion de l'atmosphère est essentielle. Les runners n'ont probablement pas vu l'extérieur depuis plusieurs semaines, et le retour au monde doit être un moment très fort, entre soulagement et sentiment d'aliénation. L'omniprésence des communications, la radio, la tridéo, la Matrice, le buzz de la civilisation, le bombardement médiatique sur les commlinks doit les prendre à la gorge. Le retour au monde « normal », le contact avec des métahumains « normaux » doit leur sembler étrange, voire menaçant.

Ce n'est qu'une fois sortis de la SOX et de nouveaux connectés à la Matrice que les runners pourront entrer en contact avec leur employeur pour connaître le site de livraison. Sans les mettre en danger, faites-les douter et stresser : leur employeur est-il encore en vie ? Que faire si une nuée de flics d'EuroPol leur saute dessus à peine le pied posé en France ? Pourquoi leur employeur ne répond-il pas immédiatement à leurs appels ? L'équipe se retrouve esseulée en pleine campagne lorraine, sans but, en compagnie d'évadés partagés entre choc, émerveillement et incompréhension à la vue du monde extérieur.

Quand leur employeur finit par leur répondre pour leur donner le lieu de rendez-vous, c'est par un simple message

texte impersonnel et expéditif. Les flux de news ne parlent que d'un incident non précisé lors des Rad Wars, et de la recherche des « terroristes » qui se trouvent dans la SOX.

En réalité, les runners sont presque au bout de leurs peines. À moins d'une gaffe stupide, s'ils gardent profil bas et évitent de se montrer en public, ils rejoindront sans encombre le lieu de rendez-vous, et pourront livrer leurs protégés en mains propres à leur employeur. Mais pas la peine de le leur faire comprendre avant la fin de la mission.

Enfin, c'est également l'occasion pour les runners de faire plus ample connaissance avec les prisonniers, et de découvrir enfin leur histoire (voir *Les disparus*, p. 156). Les trois prisonniers qui ont potentiellement survécu ont tous une personnalité intéressante : Charlene de Clermont-Tonnerre est l'une des premières deckers françaises, et les radiations l'ont marquée à jamais. Adrien de Bourbon-Anjou est un ancien ministre, que les runners les plus âgés ou versés dans l'histoire politique du pays reconnaîtront certainement. Quant à Franck Maillot, à moitié fou, il profère des prédictions peu engageantes (« Le sang va couler dans les rues » ou « Maxime, c'est trop tard, bien trop tard... »). À l'issue d'une campagne riche en manipulations, vos joueurs méritent sans doute de connaître le fin mot de l'histoire. Si les runners inspirent confiance aux prisonniers, profitez du voyage pour mener une phase roleplay et leur en dire plus sur l'intrigue de *Mauvais Présage*.

DANS LES COULISSES

Les runners se retrouvent avec un moyen de transport inapproprié, au cœur de l'un des sites les plus toxiques de la SOX, face à deux armées corporatistes et demi, en compagnie d'une bande de vieillards aussi gênants qu'indispensables. S'ils ont correctement planifié l'opération Mauvais Présage, ils peuvent profiter du chaos ambiant pour rejoindre l'endroit où ils ont planqué un véhicule ou donné rendez-vous à un passeur pour assurer leur évacuation et se soigner.

L'Armée française et l'unité de Delcourt ne sont plus en mesure de les aider. Occupé à gérer les conséquences de l'opération, surveillé par les sympathisants de la Cabale et la Garde de la Zone, le détachement français est désormais trop exposé.

Quitter la SOX

Deux solutions s'offrent aux runners, immédiatement après leur fuite du complexe P2 :

- profiter du chaos, et de la désorganisation des unités corporatistes et de la Garde de la zone pour quitter la SOX immédiatement, même au détriment de la discrétion,
- faire au contraire profil bas, voire mettre en scène leur propre élimination, trouver une planque sûre quelque part dans la SOX, et patienter le temps que les choses se calment, avant de sortir discrètement.

Les deux solutions sont valables, même si la première est probablement la plus simple et la plus sûre. Pour peu que les runners aient prévu un véhicule d'évasion rapide et sûr capable de franchir le Mur, ils peuvent être en sécurité à l'extérieur en moins d'une heure, et sur la route de Dijon avant l'aube. Le temps que le MET réalise leur fuite et se coordonne avec EuroPol et les autorités françaises, les runners seront déjà à l'abri.

Si les runners choisissent cette solution, ils ont tout intérêt à planifier soigneusement leur route d'évasion (voir *Carte de la SOX*, p. 11). Deux routes sont possibles : plein sud, au-delà Freyming-Merlebach, à l'est de Faulquemont (dans une zone que les runners ont l'avantage de connaître un peu), puis par-delà le Mur entre Sarrebourg et Nancy. L'autre solution est plein nord, à travers la SOX allemande et luxembourgeoise, et jusqu'à la frontière de la Rhénanie occidentale ou la Wallonie. Cet itinéraire a le défaut de ses

avantages : situé loin des zones d'alerte, il est moins gardé, et traverser le Mur au nord est moins risqué. Mais il implique un voyage assez long à travers toute la Zone, avec les risques que cela comporte.

Fuir par l'est ou l'ouest est fortement déconseillé : d'un côté, la densité des arcologies est telle qu'elle rend quasiment impossible toute évasion discrète, et de l'autre, la proximité de Metz et des Rad Wars fait de l'ouest de la Décharge un véritable piège à rats.

Les runners peuvent également décider de faire profil bas et de rester dans la SOX quelque temps. Dans ce cas, il suffit aux runners d'attendre quelques jours que la poussière retombe et que la sécurité retrouve un niveau normal pour sortir par les voies classiques. Veiller à la bonne santé des détenus 24 heures sur 24 risque néanmoins de représenter un challenge de tous les instants. Parmi les refuges potentiels, les runners peuvent tenter de se rendre à Luxembourg, chez Schrotter, chez une faction à laquelle ils font confiance, dans un ancien puits de mine, voire au minibloc d'ESUS à Faulquemont.

Retour en France

Peu après leur retour en France, les runners reçoivent un simple message texte de la part d'Hadida. Il s'agit d'une adresse dans une petite localité de la banlieue nord de Dijon, sans plus de précisions, accompagné d'un code de sécurité.

Laissez les personnages se poser toutes les questions possibles, se demander s'il y a anguille sous roche, et tenter de vérifier que le rendez-vous n'est pas un piège. Si les runners tentent de rappeler Hadida, ils tombent sur leur répondeur. Soprano est joignable, mais il est à Marseille et ne dispose pas de plus d'informations.

En réalité, Basso et Hadida sont débordés par les conséquences de l'assaut lancé par les forces françaises. Les nouvelles ont fuité dans l'appareil étatique français, et les membres de la Cabale dans les états-majors politiques et corporatistes sont en plein émoi.

L'adresse correspond à un grand domaine privé, perdu dans les bois et entouré d'un haut mur, le long du chemin de Bellevue, à Ahuy, juste au nord de Dijon. Quand les runners empruntent le chemin, ils peuvent remarquer plusieurs véhicules banalisés postés aux carrefours et sur les bas côtés. Pour cela, effectuez en secret pour les joueurs un Test de Perception (3).

L'adresse correspond à un grand domaine, propriété des services secrets, et sécurisé par une unité de la Gendarmerie fidèle à Hadida. Même si les runners sont traités sans ménagement pour vérifier qu'ils ne sont pas irradiés ou contaminés, ils sont enfin bel et bien en sécurité, leur mission accomplie.

DURCIR LE TON

La fin du voyage est proche. Durcir le ton n'est pas indispensable après l'épisode de l'évasion, mais si vos joueurs en veulent encore, vous pouvez envoyer à leurs trousses les survivants de l'équipe de tueurs de Kane, éventuellement complétée par d'autres membres. L'assaut peut avoir lieu dès que les runners sortent de la SOX. Dans ce cas, les tueurs ne font pas dans le détail – ils tentent d'éliminer les prisonniers en priorité, et les runners en sus.

Plus simplement, mais à contre-courant de la montée en tension, un simple contrôle routier peut mal tourner quand les gardiens de la paix reconnaissent le visage des runners.

En définitive, c'est encore en jouant sur la paranoïa et sur la peur irraisonnée des PJ jusqu'à la fin de la mission que vous créez le plus de tension. Une voiture qui les suit ? Un passant qui les regarde de travers à un feu rouge ? La Johnson qui ne les rappelle pas, et met du temps à leur donner les coordonnées du lieu de livraison ? Les possibilités sont nombreuses.

ANTIVIRUS

Le pire qui puisse arriver aux runners serait de voir tous les prisonniers mourir les uns après les autres sur le chemin de la liberté.

Si les prisonniers sont mal en point, rendez-les utiles. Ceux qui avaient déjà tenté de s'évader une fois peuvent se souvenir de tel ou tel recoin, de telle ou telle section où se trouvent du matériel ou un moyen d'évasion.

Si par un quelconque malheur la situation devait dégénérer entre la SOX et Dijon, envoyez les hommes de Hadida à la rencontre des runners pour leur prêter main forte.

Quant à la menace de la Cabale, il est déjà trop tard pour elle : sentant le vent tourner, de nombreux responsables sont déjà en train de couper les ponts, de trouver des boucs émissaires, de se débarrasser de leurs sous-fifres, et plus généralement de faire leurs valises pour aller s'installer à l'étranger le temps que la température retombe (voir *Épilogue : À la lanterne*, p. 159).

Gardez également à l'esprit que tant que les runners sont capables de ramener au moins l'un des détenus en état de témoigner, la campagne est réussie. Toute preuve matérielle (cadavres compris) que les runners ramèneront sera autant d'arguments apportés aux adversaires de la Cabale pour mettre au jour le projet Présage.

RAMASSER LES MORCEAUX

Les runners et les prisonniers sont conduits dans l'une des ailes du manoir, transformée en unité de confinement et de décontamination. La liberté retrouvée n'aura été que de courte durée, mais les prisonniers s'y prêtent de bonne grâce.

Prisonniers et runners subissent une batterie d'examens, ont droit à plusieurs douches chimiques, puis sont conduits à des chambres séparées, sous bonne garde. Ils croisent les ex-prisonniers dans les couloirs, mais ne les reverront plus au manoir par la suite.

Les runners sont maintenus sous bonne garde pendant les jours qui suivent, mais sont autorisés à contacter leurs proches par ligne sécurisée, avec naturellement l'interdiction expresse de mentionner ce qui vient de se passer. Les communications sont surveillées par leurs hôtes.

Ils subissent plusieurs débriefings organisés par Basso, Hadida et un autre officier de renseignements, afin de leur relater les événements des dernières semaines.

Dès le lendemain, les rapports alarmants se multiplient sur la Matrice. L'attaque sur le complexe P2 a fuité, suscitant un tollé chez les autorités européennes pro-corporatistes, et les

médias, avec leur sens dramatique, se sont empressés d'appeler les prisonniers les « Six de la SOX. »

S'ils ont été exposés aux radiations, vous pouvez leur révéler maintenant les conséquences durables de leur irradiation et les séquelles prévisibles (ou déjà manifestes). Vous pouvez également donner la possibilité aux PJ de négocier avec leur employeur pour bénéficier d'un traitement approprié comme une thérapie génique.

DISTRIBUER LE KARMA

Les récompenses en Karma sont détaillées dans les tables de *Karma d'équipe* et de *Karma individuel*.

Comme pour chaque aventure se déroulant dans la SOX, la récompense est de 2 points pour la survie, plus 1 point pour cette aventure finale.

INVESTIGATIONS

Après plusieurs semaines passées dans la SOX, les runners entreprenants ont pu se constituer un réseau de connaissances parmi les communautés radeuses, les caravanes marchandes, à Luxembourg, voire pourquoi pas au sein du MET ou même d'une tribu d'écorchés. Ces différents contacts peuvent fournir des informations lors de la planification de l'opération Mauvais Présage.

Les runners peuvent également écumer la Matrice. La base de Frescaty dispose d'un relais fonctionnel, et les runners peuvent trouver des informations valables à partir des données dont ils disposent déjà.

Micha Brenner

Originaire de Rostov, en Allemagne, Micha Brenner est diplômé de l'université de Hanovre, et a décroché avec deux ans d'avance un double diplôme en psychologie des milieux carcéraux et en ingénierie des systèmes automatisés. À 35 ans, Brenner est marié, avec une petite fille, et obtient un poste chez Revlup Security. Muté dans une installation de Revlup en Antarctique en 2065, il y reste deux ans avant de regagner l'Allemagne pendant quelques mois. Il est rapidement renvoyé sur un poste sensible dans la SOX, afin d'assurer la coordination technique du complexe confidentiel P2. Ce bonhomme rondouillard a « une coquetterie » : une paire de lunettes RA à monture d'écaille qui glissent systématiquement sur son nez, et qu'il remet en place nerveusement de l'index.

Contacts (si les runners disposent d'une photo de Brenner) : radeux et marchands du sud de la SOX, contrebandiers, patrouilleurs et frontaliers du MET, écorchés sociables.

KARMA D'ÉQUIPE

Situation

Obtenir que les militaires adoptent le plan des runners

Libérer Wentworth (ou l'éliminer si elle est hostile)

Éliminer ou secourir les soldats français (selon les instructions reçues)

Supprimer toute trace identifiable de l'intrusion

Pour chaque prisonnier livré sain et sauf

Karma

1

1

1

1

1 (2 pour Adrien de Bourbon-Anjou)

KARMA INDIVIDUEL

Situation

Survie

Karma

3

Le reste du karma individuel est attribué normalement en fonction des actions du personnage et de la qualité d'interprétation du joueur.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	(pourtant, Brenner est bien un homme sur la photo, pas de doute) « J'la connais pas, mais j'lui boufferais bien les miches, ah ça ouais ! »
1	3	(secoue la tête) « J'en sais rien, jamais entendu ce nom. Mais ça doit être un de ces types qui sort de la Zone une fois de temps en temps, histoire de pas devenir complètement dingue. »
2	6	« Ce nom, je l'ai vu sur un listing d'accréditations corpos de la Garde de la zone. Il bosse dans une installation de la SOX, et du genre non répertoriée, si tu vois ce que je veux dire. »
3	12	« Micha Brenner... Un de mes potes à Luxembourg a été en contact avec ce type. Je crois qu'il bosse pour un complexe expérimental du côté de Creutzwald, en SSL, parce que mon pote n'arrêtait pas de parler de ce trou. Visiblement le type avait des « loisirs » un peu particuliers, mais j'en sais pas plus. »
4	-	« Il quitte la SOX une fois par mois pour retrouver sa femme et sa gosse à Zweibrücken, où elles ont un appart. Un de mes contacts chez les Frontaliers l'a escorté quelques fois. Ça doit lui faire un bien fou. »
5	-	« Les enfants, mec. Et les plus déformés possible. Fais pas cette tête, je déconne pas. C'est ça qu'il veut, c'est ça qui le fait monter. J'en ai parlé avec des radeux qui traitent de temps en temps avec lui. Ils sont ravis, donnant donnant : il leur lâche du matos, des vivres, parfois quelques gadgets. Et les radeux lui refilent les mômes les plus difformes, bon débarras, mieux que les carnis. Ils le surnomment « la Taupe » à cause de ses énormes binocles. Il traite avec plusieurs petites communautés. Quand il débarque, il arrive toujours dans un petit hélico banalisé, et plusieurs radeux du coin lui servent de gardes du corps et restent à l'écart pendant les rendez-vous. »

Revlup Security

Revlup est une est corporation A spécialisée dans la sécurité et les installations carcérales automatisées en milieu hostile, avec un postulat : si vos prisonniers sont détenus sur un site naturellement reculé et dangereux, vous pouvez dépenser moins en mesures de sécurité, et gérer presque tout à distance.

Contacts : corpos dans la SOX et en dehors, militants pour les droits des prisonniers, spécialistes du droit pénitentiaire, spécialistes de la sécurité.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Revlup, comme les pneus ? »
1	3	« Je sais ce que dit leur site matriciel : ils gèrent des prisons et offrent des services de sécurité. Paraît qu'ils ont des installations dans des coins exotiques. »
2	6	« Je me souviens d'infos qui étaient sorties sur Shadowland, avant le Crash 2.0. Ils avaient une grosse prison en

Antarctique. Autant te dire que les pauvres gars qui ont pu réussir à en sortir vivants n'ont pas dû tenir longtemps, à poil à l'extérieur. »

« Ils ont compris que plus c'est simple, mieux c'est, c'est là qu'ils sont géniaux. Si tu emprisonnes des gonzes au cœur d'un désert de glace battu par des vents à cent cinquante kilomètres heure par moins soixante, et que tu t'assures qu'il n'y a pas une doudoune sur place parce que tout est contrôlé à distance, tu n'as pas besoin de maton, ni de système de sécurité sophistiqué, ni de psychologue. Et la Croix Rouge ne va pas y mettre le nez, crois-moi. Paraît qu'Horizon s'intéresse à la corpo dans le cadre de ses programmes de réinsertion. »

« Dans la SOX ? Ouais, c'est possible qu'ils y aient une installation, après tout, ça correspond à leur modus operandi. Par contre, ça m'étonnerait qu'un complexe sur place soit *entièrement automatisé*. La couverture matricielle est foireuse en SOX, et je suppose qu'ils auraient besoin d'équipes de maintenance pour faire des visites régulières. »

« C'est une procédure standard chez Revlup : ils ont des équipes d'inspection qui passent tous les trois mois sur les différents sites pour vérifier que tout tourne bien. Ils ne restent que quelques heures à chaque fois, mais je suppose que c'est la fenêtre d'opportunité rêvée si tu veux espérer t'introduire un jour dans un de leurs complexes. »

Le complexe P2

Le complexe P2 est la seule et unique installation de Revlup en SOX. Son implantation est opaque (Revlup n'est pas censée opérer dans la Zone), mais des accords avec Ares et Ruhrmetall lui permettent de contourner les règles du Conseil administratif.

Contacts : contrebandiers, officiers du MET, chefs radeux, responsables corporatistes dans la SOX.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« J'en connais qu'un de pédé ici, et dès que je retrouve ce pied de biche, tu vas être servi, mon salaud. »
1	3	« À l'époque, j'avais mis la main sur un relevé « cadastral » du Kontrollrat. Je me souviens qu'un terrain en friche de ce nom-là figurait sur les plans, du côté de Creutzwald, dans le secteur que les Charos appellent « la Décharge. » Je saurais plus te dire où c'était exactement, par contre, ni ce qui s'y fait.
2	6	« Je vois ce que c'est. Un pilote de Ruhrmetall m'en a parlé, après des manœuvres qu'il avait menées dans la Décharge. Une toute petite installation, absente des plans, près d'un village abandonné. « P2 », c'est tout ce qui était écrit sur le toit et sur la clôture. Il a cru que c'était abandonné, mais y avait des signatures thermiques de véhicules récemment utilisés dans le hangar à côté du bunker. »



- 3 10 « Un vrai donjon, mec, voilà ce que c'est. L'entrée n'est possible qu'avec des scans biométriques, et deux personnes peuvent pénétrer dans cette installation. C'est ce que Robbie, mon hacker, m'a dit avant de mourir d'irradiation. C'est une zone 4, là-bas, et personne n'est assez stupide pour aller y mettre les pieds. Sauf Robbie, les esprits aient son âme. »
- 4 — « Oh oui, P2. J'ai rencontré un type en 66 à Europort, qui m'a dit qu'il en était sorti, et je le crois, vu les marques qu'il avait. C'est une putain de prison, où les corpos et les gouvernements se débarrassent de leurs déchets humains qu'ils ne veulent pas éliminer pour une raison X ou Y. Approprié, pour un site qui s'appelle la Décharge, non ? Y paraît que les secrets des salopards du monde entier s'y trouvent enfouis. Les pilotes des Nightwraiths pendant les Euro-guerres. Le fils caché de Johnny Spinrad, et même les restes de Feuerschwinge. La Cour corpo y a même installé un centre de tests pour accoupler des technomanciens et des magiciennes. Parole. »
- 5 — « Son nom ? Je sais plus, un truc maghrébin. Je me souviens juste de son prénom : Larbi. D'après ce qu'il m'a dit, il a réussi à quitter cette prison, et il m'a parlé d'un étage noyé dans un nuage de gaz bizarre, et aussi d'un système expert qui gérait la sécurité du site. Il était drôlement lucide, le vieux. Il affirmait qu'il s'était fait enfermer avec d'autres gonzes il y a des décennies de ça. Il m'a dit qu'il avait de quoi faire péter la France entière, et qu'il valait mieux que « les autres restent enterrés là-dessous. » Que P2, c'était « la Nuit du 4 août. » J'ignore ce qu'il voulait dire par là. »

RÉPERCUSSIONS ET CONSÉQUENCES DE LA CAMPAGNE

Les événements qui succèdent à la campagne sont présentés dans l'épilogue, *À la lanterne*, p. 159.

Dans les mois qui suivent la libération des prisonniers, plusieurs scandales éclatent en France : les nobles sont d'abord pointés du doigt et condamnés lors de la révélation de l'existence et de l'ampleur du Projet Présage. Une véritable chasse aux sorcières s'ensuit, au cours de laquelle les aristocrates doivent choisir entre fuir, retourner leur veste ou risquer la vindicte populaire. Le mouvement du Renouveau républicain de Kervelec trouve alors un nouveau souffle.

Mais rapidement, la lumière est faite sur l'assaut mené par l'armée française contre des installations corporatistes dans la SOX, et les corporations européennes à la NCEE réclament des sanctions exemplaires pour punir cette agression. Kervelec avait sous-estimé leur hostilité, et comptait de toutes manières sur le soutien indéfectible de Lofwyr et de Saeder-Krupp pour s'en sortir indemne. Malheureusement pour lui, le grand dragon se range aux côtés des corpos en

condamnant lourdement la France. Maintenant que la menace représentée par la Cabale en France pour les corporations européennes est éliminée, Lofwyr n'a plus besoin de son allié.

Le couperet tombe au printemps 2071 : les corporations coordonnent une très violente riposte économique contre la France, qui plonge le pays dans une crise sans précédent. Les exigences des corporations au gouvernement affaibli sont claires : un allègement des mesures protectionnistes dont bénéficie la France, une plus grande liberté pour les corporations extraterritoriales, et la création au bénéfice des mégacorporations d'une vaste « zone extraterritoriale urbaine. » En clair, le sacrifice par la France de l'une de ses grandes villes, qui deviendrait une enclave corporatiste.

La France se retrouve face à un nouveau statu quo : d'une part, le pouvoir des aristocrates conservateurs est durablement ébranlé. Ils ne disparaîtront pas : près de trois siècles après la Révolution française, ils ont toujours su se maintenir aux positions d'influence. Affaiblis en France, ils restent puissants dans de nombreux pays d'Europe, en Espagne, au Royaume-Uni, à Tir na nÓg, dans les pays baltes... Et puis la France a toujours besoin d'une élite : le gouvernement est forcé d'accorder des amnisties pour maintenir certains hauts responsables compétents en poste malgré leur passif. Mais les nobles ne représentent plus la force dominante et monolithique qu'ils étaient devenus après les Euro-guerres. Le plafond de verre est fissuré, les réseaux s'effondrent pour se reformer autour d'autres personnalités et d'idéaux censés être plus « républicains » et plus en phase avec la culture corporatiste internationaliste dominante. En gros, avoir un nom sans particule avec une consonance exotique ou la peau bronzée et des ancêtres certainement pas capétiens n'est plus tellement un problème, tant que vous êtes un bon businessman.

Vous aurez peut-être à répondre à plusieurs questions sur les suites de la campagne.

Dans la SOX :

- Le marchand Jean-Claude Savenaer devient-il un agent toxique, à la solde des Enfants de l'esprit et / ou des Disciples du Feu purificateur ?
- Que deviennent Micha Brenner et sa famille ?
- Schrotter est-il toujours le grand fixer de la SOX ?
- Comment se terminent les Rad Wars ? Qui l'emporte ?
- Thomas « Bulldog » Immig reste-t-il à la tête de la Garde de la zone malgré le fiasco sécuritaire, ou bien Chantal Dutreil parvient-elle à prendre sa place ?
- Revlup Security reste-t-elle implantée dans la SOX, son anonymat protégé par Ares et le Conseil administratif, ou la fait-on passer à la trappe pour noyer le scandale ?

En France :

- Les runners et / ou Soprano vont-ils se venger de Hugues Weber et de son équipe à Nancy ?
- Les runners ont-ils libéré Wentworth, et si oui, qu'en font-ils ? S'il ont vendu l'IA au plus offrant, celle-ci est-elle démantelée, emprisonnée, ou parvient-elle à s'échapper et à chercher à se venger de ceux qui l'ont trahie ?
- Les runners ont-ils documenté leur opération, et si oui, comment diffusent-ils les images ? Quelle est la conséquence de cette diffusion ?
- Les runners prennent-ils part aux conséquences du scandale dans les Ombres (protection de personnalités menacées, destruction de preuves, chantage, assassinat, vols...) ?
- Les PJ subissent-ils les conséquences durables des radiations ?

...OMBRES PORTÉES...

Cette section présente les PNJ qui jouent un rôle important, direct ou indirect, dans les événements de *Mauvais Présage*, ainsi que leurs caractéristiques si nécessaire.

LES EMPLOYEURS : KERVELEC ET LE RENOUVEAU RÉPUBLICAIN

Ennemis jurés de la Cabale, le Président de la République et ses sympathisants tentent de révéler au grand jour l'existence du Projet Présage.

Yohann de Kervelec

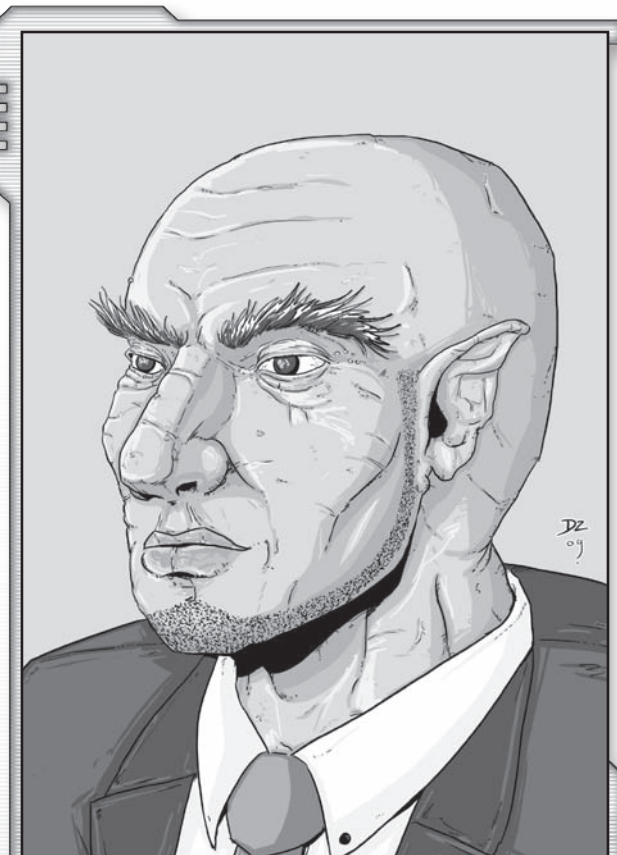
Ancien chef de file de la Guilde des devins et médiums, fidèle de l'ex-présidente rénovatrice Aurélie de Paladines, et allié du grand dragon Lofwyr, de sa mégacorpo Saeder-Krupp et de la NCEE, Yohann de Kervelec, 59 ans, est devenu Président de la République en marchant dans les traces de Paladines qu'il considère comme son mentor.

Le nain n'est pas attiré par la magistrature suprême uniquement pour le pouvoir (il en avait bien assez à la tête de la *Via Stellae*, la plus grande compagnie de la Guilde des Devins), et il croit sincèrement que le parti du Renouveau républicain est la seule alternative crédible au pouvoir des nobles. Mais au-delà des intérêts du pays, Kervelec mène sa propre croisade contre la Cabale, dans laquelle il avait été enrôlé dans les années 20. De son vrai nom Maxime Muscat, Kervelec est un lui-même un ancien membre de Présage (voir p. 225, *L'Europe des Ombres*). Il est l'un des rares survivants des purges, et il garde depuis une haine farouche des autres sang-bleus dont il n'a jamais eu le succès. Sous un vernis de patriotisme éclairé qu'il est prompt à invoquer en compagnie de ses alliés, Kervelec / Muscat est donc lancé dans un pur projet de vengeance personnelle.

La maladie de Paladines tombe à point nommé ; avec son ancienne mentor loin des commandes, le nain a les mains libres pour dédier des ressources suffisantes à la recherche de preuves qui permettraient de mettre au jour le Projet Présage, et de précipiter la fin de la Cabale. Kervelec a un autre souci : depuis plusieurs années, son Talent semble s'affaiblir, et ses visions se faire de moins en moins précises, ce qui ne fait qu'accroître son amertume. Kervelec pressent toutefois que la France sera secouée de terribles troubles en 2071, et qu'il aura à faire face à la trahison de l'un de ses plus proches alliés. Kervelec estime que la Cabale

s'apprête à le tuer politiquement en gagnant à sa cause certains de ses plus proches conseillers, qu'il commence à soupçonner.

À la fin de l'année 2070, Kervelec est extrêmement isolé. Il est au pouvoir et contrôle son gouvernement, mais même sa coalition parlementaire rue dans les brancards, et les défections dans son camp se multiplient. Ses adversaires ont marqué des points en prenant l'initiative lors du règlement de la crise des technomanciens et des intelligences artificielles (voir *Émergence*), qui avait déclenché une vague de panique à la suite d'agressions dans la Matrice parisienne.



Yohann de Kervelec.....

Quand il apprend que plusieurs anciens membres de Présage ont peut-être survécu, et qu'une piste fraîche a été retrouvée, Kervelec veut saisir l'occasion de porter un coup fatal à la Cabale aristocratique avant qu'elle ne se débarrasse de lui.

Fin décembre, le président joue le tout pour le tout, et ordonne l'assaut clandestin de forces militaires françaises sur des installations corporatistes souveraines en SOX, afin de couvrir la libération des prisonniers. Eux seuls peuvent en effet témoigner et révéler au monde l'existence du Projet Présage et l'existence de la conspiration qui a porté la noblesse au pouvoir.

Malgré l'incident diplomatique, Kervelec pense compter sur le soutien de la NCEE et de son allié, le grand dragon Lofwyr. Contre toute attente pourtant, le lézard soutient la prise de sanctions drastiques contre la France au printemps 2071. La vision de Kervelec n'aura été qu'à moitié juste : oui, la France traverse une période insurrectionnelle, mais non, sa position personnelle ne s'en trouve pas renforcée. De son lit de mort, Paladines apprend ce qu'a fait Kervelec, et tente de revenir une dernière fois en se posant comme la seule figure capable d'unir la Nation. De peur que son geste ne ruine ce qui lui reste d'autorité, Kervelec la fait alors discrètement assassiner.

Abandonné par son principal allié, face à une société française en plein doute qui se méfie comme jamais de sa classe dirigeante, Kervelec reste seul à la barre. Et se met à douter que ses décisions pourront épargner à la France l'avenir sombre dont il avait reçu la vision.

Idriss Basso

Basso, 35 ans, est le petit-fils d'un communiste des Brigades rouges italiennes et d'une féministe française d'origine algérienne. Il a été élevé dans la France d'après-guerre, a connu les temps de la reconstruction et vu la noblesse assurer peu à peu son emprise sur la République.

Devenu agent du renseignement intérieur, il n'hérite cependant que de tâches secondaires et se rend rapidement

compte qu'il ne peut se fier à sa propre hiérarchie, largement acquise aux intérêts de la Cabale aristocratique.

Malgré tout, avec quelques sympathisants à la cause républicaine, il continue d'éplucher les documents historiques et à rechercher des témoins qui pourraient prouver l'existence d'une conspiration. Malheureusement, après deux crashes informatiques, il ne reste plus ni témoin survivant, ni preuve matérielle sérieuse du complot qu'il subodore.

Quand Basso découvre qu'Alexandre Léoni, l'un des porte-flingues du Projet Présage, était encore vivant à Marseille en octobre 2070, il se prend à espérer que d'autres membres associés au projet aient eux aussi survécu.

Les runners ne le rencontrent qu'à la fin de la campagne, quand ils doivent livrer les survivants à leur employeur.

Karine Hadida

Préfet de la région PACA, Karine Hadida, 41 ans, est une fidèle de Paladines, de Kervelec et du parti du Renouveau républicain. Cette femme volontaire a hérité de l'une des régions les plus insoumises de la République. Avec l'indépendance farouche des villes de Nice, Monaco et Marseille, son influence dans la région reste limitée, même si elle joue un rôle essentiel dans les affaires locales de la cité phocéenne.

Elle est contactée par Idriss Basso, l'agent de la DCRI qui apprend la découverte du corps de Léoni. Hadida se charge donc de recruter une équipe de runners pour en apprendre plus sur le cadavre, par l'intermédiaire du fixer local Mario Soprano.

Les runners la rencontrent à deux reprises, après leur premier job à Marseille, puis à la fin de la campagne quand ils lui livrent les évadés.

Mario Soprano

Soprano, 43 ans, travaille comme fixer dans les Ombres de Marseille depuis près de quinze ans, avec des crochets par Barcelone, Paris, GeMiTo et Rome. Ce troll connaît suffisamment de monde à Marseille et en France pour ne pas craindre d'agir à découvert, et dispose d'assez d'informations compromettantes sur tous ceux dont le nom compte pour se permettre des méthodes de travail et une familiarité déconcertantes dans ses relations professionnelles.

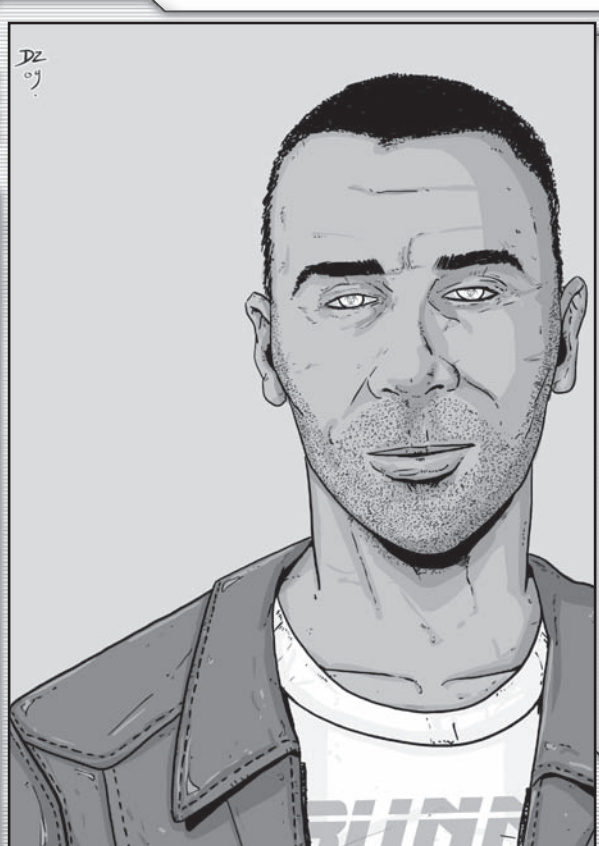
Il est contacté par Hadida pour embaucher les runners et lancer l'enquête sur la découverte du corps de Léoni.

Soprano fait partie de l'ancienne génération, qui a grandi lors des Euro-guerres, connu l'horreur des combats et des rafles, et vécu la ruine politique et sociale qui a précédé la reconstruction. Il a travaillé pour les officines de renseignement privé comme InFolio et Aegis Cognito, opérant dans toute l'Europe avec d'autres « pointures » des Ombres françaises comme Laurent Artaud ou Sophie Klein, effectuant à l'occasion comme eux des allers-retours entre les Ombres et le monde corporatiste.

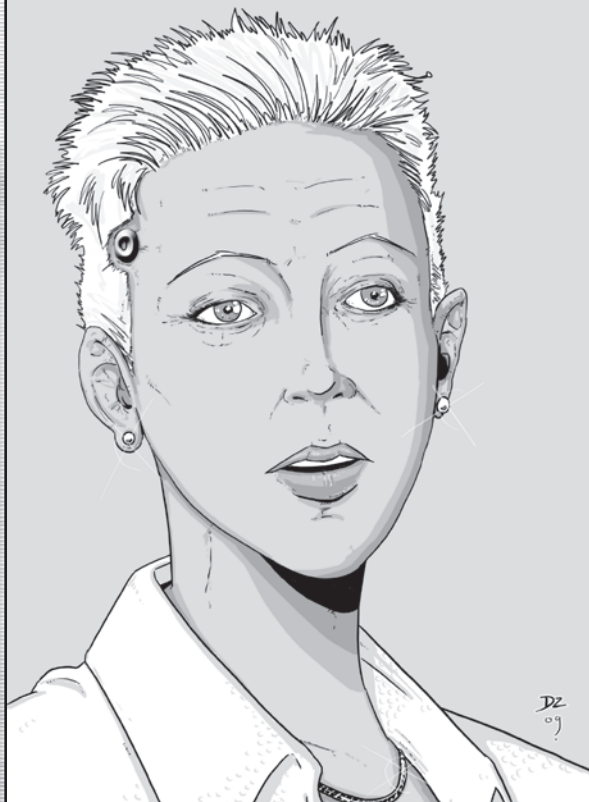
L'OPPOSITION : LA CABALE ARISTOCRATIQUE & LE PROJET PRÉSAGE

La Cabale est avant tout un réseau lâche d'aristocrates conservateurs bénéficiant d'une influence sans égale sur la société française, qu'il s'agisse de sa sphère politique (responsables de partis nationaux et de leur implantation locale, hauts fonctionnaires, chefs de cabinets ministériels, parlementaires, directeurs d'agences publiques, diplomates, militaires...), judiciaire (magistrats, avocats, procureurs...) ou du monde économique corporatiste (cadres de corpos locales, nationales, européennes, internationales et des filiales ou divisions de mégacorporations, responsables des organismes de régulation économique...). La définition de la Cabale et de ses limites est donc assez vague, mais une grande partie de la noblesse conservatrice bénéficie de son réseau et de ses actions de lobbying.

Seuls les membres actifs dans la conspiration du Projet Présage et conscients de son existence sont répertoriés ici. De



Idriss Basso.....



Karine Hadida.....

la douzaine de membres de la Cabale décrits plus bas, aucun ne joue de rôle direct dans la campagne, du moins pas au niveau auquel évoluent les PJ. Ces informations doivent permettre au meneur de jeu d'en savoir un peu plus sur l'organisation et ses visages. C'est essentiellement *après* la campagne que ces personnages seront appelés à jouer un rôle (voir *Épilogue : À la lanterne*, p. 159). Vous trouverez plus de détails sur la Cabale et les aristocrates, en France et en Europe, dans le supplément de Troisième édition *Loose Alliances* (en anglais) et dans les suppléments *L'Europe des Ombres* et *Capitales des Ombres*. Le peuple n'a dans l'ensemble pas conscience du rôle joué par les grandes familles dans cette vaste manipulation.

La famille d'Orléans

Héritière *officielle* du trône de France, la famille d'Orléans est la principale animatrice de la Cabale. **Antoine d'Orléans**, 83 ans, est un mythe national de la stature du général de Gaulle. Héros des Euro-guerres, il a fondé la VI^e République. Retiré de la vie publique, c'est son fils **Jacques-Antony**, 54 ans, qui est son porte-parole, et l'un des deux visages « publics » de la Cabale. Quant à **Charles-Henri**, 52 ans, il n'est autre que l'héritier officiel du trône de France.

La famille Rochefort

Parmi les plus puissantes aux côtés des Orléans, la famille Rochefort dispose d'une grande influence dans les milieux politiques et militaires. Son patriarche, **Alexandre**, 80 ans, est un général en retraite proche d'Antoine d'Orléans. Mais dans la sphère publique, c'est **Nicolas de Rochefort**, 55 ans, leader du front conservateur anti-Kervelec à l'Assemblée nationale, qui tient le rôle de porte-parole des intérêts de la Cabale.

La famille Bourbon-Anjou

La famille Bourbon-Anjou, héritière *naturelle* du trône, était la principale alliée des Orléans à l'époque du Projet Présage. Elle

en est depuis devenue la grande rivale. Adrien de Bourbon-Anjou, ministre des Finances à l'époque des purges (voir *Les disparus*, p. 156), dirigeait avec son frère Louis l'autre grande branche de la conspiration – jusqu'à ce que des dissensions à la tête de la conspiration ne poussent les Orléans et les Rochefoucauld à se débarrasser des deux frères. **Enrique de Bourbon-Anjou**, 46 ans, l'héritier de la famille, est toujours très actif au sein de la Cabale, mais reste dans l'ombre des Orléans.

La famille Rohan

La famille Rohan, qui règne sur la Bretagne et possède des participations et des intérêts dans de très nombreuses corporations françaises et européennes, est la plus à l'aise dans le monde des affaires. **Erwan de Rohan**, 70 ans, domine son empire avec ses enfants, tous elfes, dont les plus actifs pour le compte de la Cabale sont **Michel**, 43 ans, druide et conseiller d'Erwan en matière d'investissements, **Roxane**, conseillère d'État, proche de la noblesse et du monde des affaires britanniques, et **Gaëlle**, qui vit en Amérique du Nord et liée par alliance à la noblesse de Tir Tairngire.

La famille Rochefoucauld

Henri de la Rochefoucauld dirige le groupe LLR Finance, qui détient notamment 13 % d'Esprit Industries. Henri compte de nombreux « amis » dans l'establishment WASP des CAS et des UCAS. Il représente donc les intérêts de la Cabale dans les cercles conservateurs et le milieu des affaires en Amérique du Nord.

Bien évidemment, il ignore tout du rôle joué par son défunt cousin Richard : à l'origine de l'incarcération des disparus, Richard de la Rochefoucauld a quant à lui été tué en 2043 dans le séisme qui a dévasté Nice. Avec sa mort, toute trace des prisonniers et de leur identité a été perdue : ils sont incarcérés par Revlup dans la SOX, grâce à un contrat passé avec une société écran appartenant à LLR Finance. Les traces sont suffisamment brouillées pour que personne n'ait identifié le deal – et le Crash de 64 n'a rien arrangé.

L'Église catholique française et la Loge noire

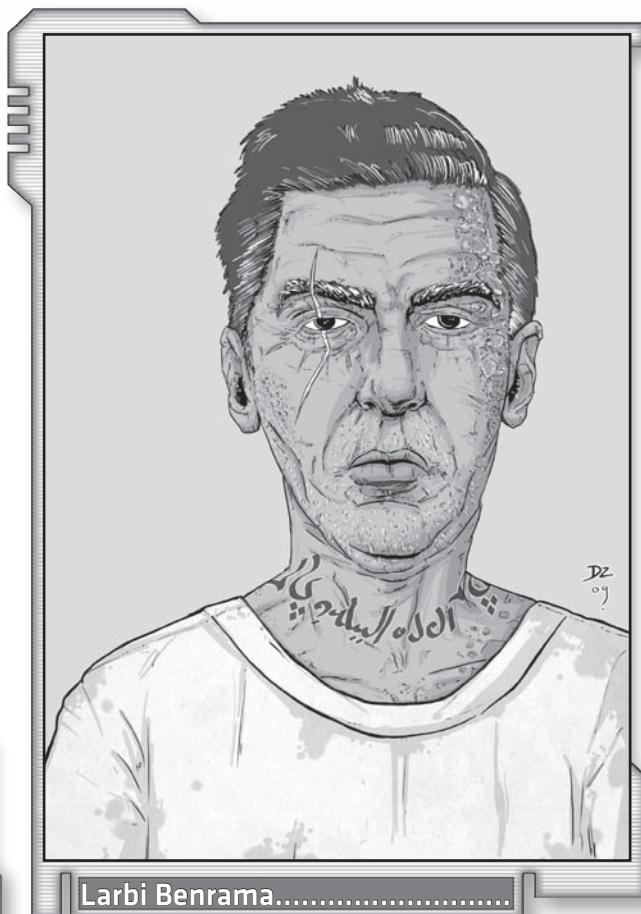
Enfin, l'Église catholique française n'est pas en reste : sous l'influence de la Loge noire (voir *L'Europe des Ombres*), et du cardinal Luc de Berry, c'est en réalité elle qui a encouragé et permis la mise en place du Projet Présage dans les années 2020 – et recommandé la purge des devins. À la mort du cardinal en 2066, c'est **Monseigneur Amaury de Lubersac**, un autre conjuré de la Loge noire, qui a pris la tête de l'Église et continue de soutenir clandestinement la Cabale, tout en prenant ses distances une fois le scandale révélé. Le rôle de l'Église française et de la Loge noire sera exploré plus en détail dans les futurs suppléments de la gamme française *Shadowrun*.

LES SOXIENS : LE CŒUR SUR LA MAIN

Qu'ils soient de purs SOXiens ou des « expats » travaillant dans la Zone, plusieurs des habitants jouent un rôle clé dans la campagne.

Bruno Schmitz, « Der Schrotter »

Bruno Schmitz est l'un des PNJ incontournables de la campagne. C'est bien simple, il est le seul à détenir certaines des clés permettant de remonter la trace des disparus. Schrotter est central à plus d'un titre : non seulement il est celui qui peut indiquer aux PJ l'emplacement de la prison où sont retenus les disparus (il a rencontré Léoni quand celui-ci était encore en vie), mais il peut également mettre à leur disposition deux atouts essentiels pour assurer le succès de leur libération : une taupe dans le complexe carcéral (Micha Brenner, voir *Mesures de confinement*, p. 136), et un « incident », un sabotage permettant d'y couper le courant le temps de pratiquer l'extraction.



Cet homme à la personnalité particulière n'a pas d'intérêt personnel dans les événements politiques et humains qui entourent *Mauvais Présage* : il agit par goût personnel et par intérêt, mais sa position de fixer de référence dans la SOX l'a mené à faire la connaissance de Léoni, à en apprendre un peu plus sur son histoire, et à l'orienter vers Jean-Claude Savenaer (voir *Le cœur de Luxembourg*, p. 89) pour organiser sa sortie de la SOX.

Parallèlement aux événements qui intéressent les PJ dans cette campagne, Schrotter travaille également avec une équipe de runners originaires d'Allemagne, engagés dans leurs propres runs impliquant les Disciples du Feu purificateur (voir *La campagne allemande*, p. 76).

Der Schrotter est décrit en détail dans le chapitre *Les habitants du Rayon*, p. 52.

Lieutenant-colonel Chantal Dutreil

Manipulatrice née, Chantal Dutreil est arrivée à son poste d'aide de camp du major général Thomas Immig, en charge des forces du MET2000 dans la SOX, par une combinaison de grande compétence, de séduction et de carriérisme rares. « La Vipère » ne plaisante pas avec l'autorité, mais sait se montrer convaincante quand la simple importance de son grade ne suffit pas.

Alliée objective de la Cabale par l'intermédiaire de son réseau au sein de la noblesse française, elle ne partage pas véritablement son idéologie, mais joue son jeu quand celui-ci sert ses intérêts personnels. Elle est donc la courroie de transmission de la Cabale en SOX, mettant à la disposition de ses agents support et moyens matériels et humains.

En dépit de ce détournement flagrant de ressources, l'elfe espère tout de même tirer son épingle du jeu : elle dispose de bous émissaires qui endosseront la responsabilité du chaos provoqué par la poursuite des shadowrunners par les agents de la Cabale (voir *Les crocs de la Cabale*, p. 118), et celle du

fiasco auquel le MET2000 doit faire face à l'issue des combats qui clôturent la campagne. Dutreil n'a qu'un seul objectif : prendre la tête de la Garde de la zone.

Chantal Dutreil est décrite en détail dans le chapitre *Arrête, c'est ici l'empire de la mort*, p. 21.

LES DISPARUS

Richard de la Rochefoucauld aurait pu éliminer tous ces témoins gênants : au lieu de choisir cette solution expéditive, il a préféré maquiller leur mort et les mettre au secret pour pouvoir s'en servir comme assurance-vie s'il s'avérait nécessaire de faire chanter ses anciens alliés. Malheureusement pour Richard (et surtout pour ses « hôtes »), il trouva la mort dans les séismes qui ravagèrent Nice en 2043, emportant son secret dans sa tombe.

Larbi Benrama

Né en 1999, à Tourcoing.

Benrama était un caïd du Milieu dans les années 20 et 30, spécialisé dans le trafic d'armes, et proche des cellules djihadistes avec lesquelles il avait multiplié les contacts : sans partager leur combat, il voyait en eux de très bons clients. C'est grâce à lui que les nobles ont pu s'assurer le soutien du Milieu de l'époque. Benrama était particulièrement actif à Strasbourg et à Lille, avant l'arrivée du Vory qui a depuis balayé le Milieu traditionnel. Prémsumé mort lors d'un règlement de compte sur le Rhin, son corps n'avait jamais été retrouvé.

Benrama s'est évadé du pénitencier de Revlup en 2064, avec Alexandre Léoni. Les deux hommes se sont séparés peu après leur arrivée à Luxembourg. Aucune nouvelle de Benrama depuis.

Adrien de Bourbon-Anjou

Né en 1995, à Barcelone.

Alliée de la Cabale aristocrate, la famille de Bourbon-Anjou fut l'un des éléments essentiels du Projet Présage. Après la mise en place du gouvernement militaire et les Euro-guerres, cependant, la maison d'Orléans, dominante dans la Cabale, se mit à craindre sa grande rivale. Ses deux leaders furent donc éliminés : Adrien de Bourbon-Anjou, alors ministre des Finances, disparut lors d'un « attentat islamiste » à Nice, commandité en réalité par la Cabale, et, laissé pour mort, fut mis au secret par Richard de la Rochefoucauld. Le frère d'Adrien, Louis, périt lui en 2048 dans un accident, éliminant l'un des derniers membres de la famille de Bourbon-Anjou impliqués dans le Projet Présage.

En tant que l'un des instigateurs du Projet Présage, Adrien espérait un « coup d'État provisoire » visant à redresser le pays, sans menacer durablement la démocratie française. Malgré son rôle, Adrien ne soutenait pas les objectifs liberticides d'Antoine d'Orléans, et cet homme de 75 ans, brisé, affaibli mais encore déterminé, se révèle l'un des plus redoutables témoins s'il est ramené en vie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	2	2	2	4	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	4	6	-	5	1	9/10

Compétences actives : Armes tranchantes 1, Athlétisme (GC) 2, Esquive 2, Étiquette (Aristocratie) 5(7), Influence (GC) 5, Intimidation 4, Perception 3.

Compétences de connaissances : Anglais 3, Aristocratie française 4, Cuisine japonaise 3, Finance 4, Français M, Histoire du Japon 4, Japonais 1, Politique française 3, Politique internationale 2, Samouraïs 3.

Avantages : Tripes.

Remarque : les compétences techniques et de connaissances sont faibles car elles sont obsolètes.

Équipement : distrifringues de détenu.

Charlène de Clermont-Tonnerre

Née en 2011, à Paris.

Aristocrate elfe, un peu tête brûlée, Charlène de Clermont-Tonnerre fut l'une des premières elfes à voir le jour dans le Sixième Monde, et l'une des premières deckers françaises, grande femme à l'allure altière mais cédant souvent à des accès de fantaisie. Surdouée, elle décroche son bac à 15 ans et un master en ingénierie des réseaux peu avant le Crash de 29. Charlène a utilisé les premiers cyberterminaux, et mené un certain nombre de passes matricielles pour le compte des conservateurs après le Crash. Prématurée morte après un accident matriciel, Charlène a été enlevée de la clinique où elle était traitée, et envoyée dans la SOX pour y être confinée. Charlène a failli s'évader en 2064 avec Léoni et Benrama, mais un dysfonctionnement dans son équipement de survie l'a laissée irradiée et agonisante dans le périmètre contaminé du pénitencier, abandonnée par les autres évadés.

Malgré de graves brûlures, Charlène a survécu, partiellement défigurée, et attend son heure pour tenter de s'évader. Elle reste déterminée, et assistera efficacement les runners qui tenteront de la libérer.

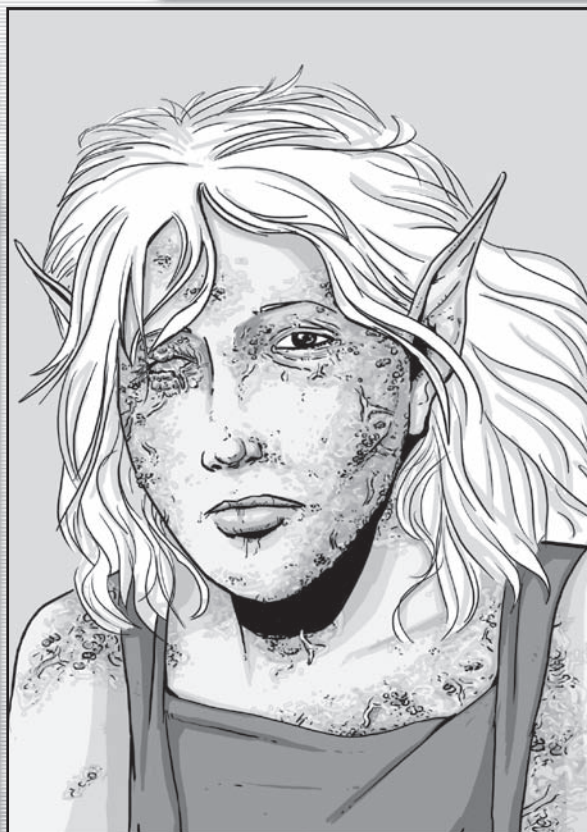
La famille de Charlène de Clermont-Tonnerre, qui fait elle-même partie de l'aristocratie conservatrice, ignore qu'elle a survécu et été mise au secret par Richard de la Rochefoucauld.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	3	3	3	5	3	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	5,5	-	7	1	9/10

Compétences actives : Combat à mains nues 1, Cybertechnologie 1, Électronique (GC) 1, Esquive 2, Falsification 1, Influence (GC) 1, Intimidation 1, Perception 3, Piratage (GC) 1, Pistolets 1.

Compétences de connaissances : Anglais 4, Aristocratie française 3, Français M, Matrice 1, Ragots 2, Sortir à Paris 1, Système carcéral 4, Vins français 4.

Avantages : Mémoire photographique.



Charlène de Clermont-Tonnerre..

Cyberware : datajack (modèle 2029) – Ess 0,5

Remarque : les compétences techniques et de connaissances sont faibles car elles sont obsolètes.

Équipement : distrifringes de détenu.

Franck Maillot

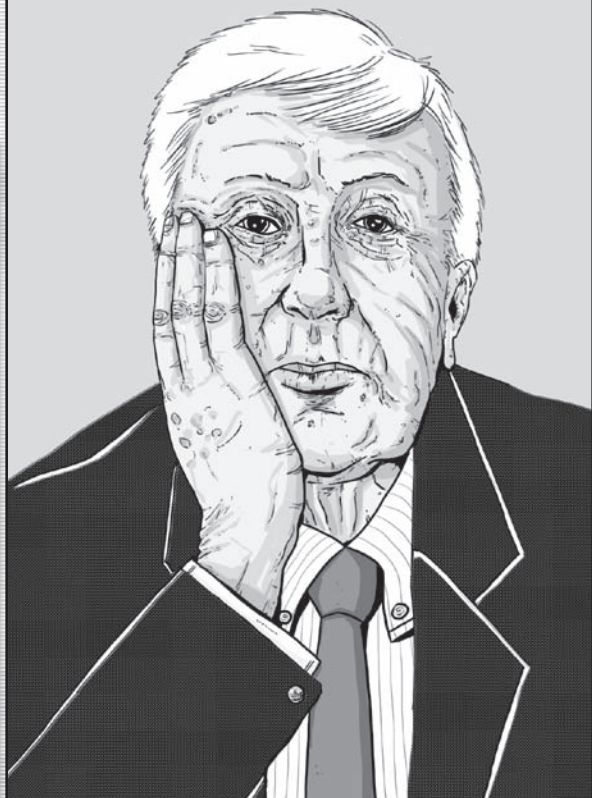
Né en 2001, à Rennes.

Devin de la Guilde ayant participé directement au Projet Présage aux côtés des aristocrates, il tente de prendre la fuite quand des visions lui indiquent que les purges vont frapper les voyants et qu'il va se retrouver en prison. Ironiquement, il est rattrapé par Léoni et mis au secret provisoirement dans le haut pays niçois, avant d'être transféré dans la SOX avec le reste de la clique.

Son séjour dans l'environnement hostile de la SOX l'a rendu à moitié fou, et Maillot a dû porter un masquage pendant la plus grande partie de sa détention. Maillot a quelques rares fois tenté d'utiliser la magie dans la SOX, mais la sécurité du pénitencier a sévèrement réprimé ses initiatives. Maillot n'a plus lancé de sorts ni visité l'espace astral depuis près de 20 ans, et ne sait plus très bien si ses capacités magiques sont un fantasme ou une réalité.

Maillot est un devin exceptionnellement puissant : peu après sa capture par Léoni, il a eu une vision d'une rare précision : il a pressenti qu'Hélène Müller (voir ci-dessous) convaincrait Richard de la Rochefoucauld d'épargner leur vie ; que Charlène de Clermont-Tonnerre ouvrirait les portes de leur geôles dans le futur, ce qui permettrait à Larbi Benrama et Alexandre Léoni de fuir, et à ce dernier de « prévenir » l'extérieur pour obtenir leur libération. Et enfin, qu'Adrien de Bourbon-Anjou témoignerait au grand jour, entraînant la ruine de la Cabale.

Malheureusement pour Franck, il a également eu une vision lui annonçant qu'il trouverait la mort lors de l'arrivée au pénitencier de leurs libérateurs, alors qu'il tenterait de fuir en

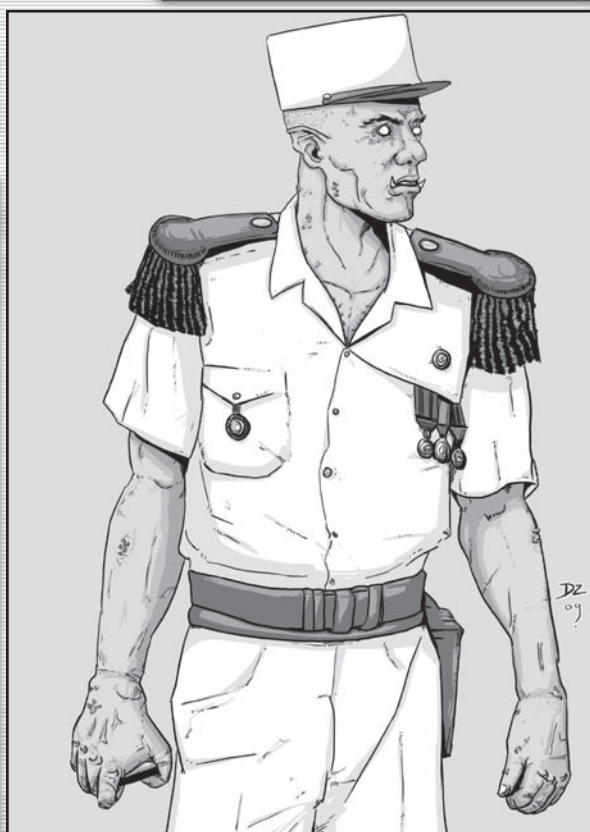


Adrien de Bourbon-Anjou.....

OMBRES PORTÉES.....



Franck Maillot.....



Alexandre Léoni.....

leur compagnie. Il résistera donc à toute tentative des runners de lui faire quitter l'installation. Les PJ doivent donc être prudents en « libérant » Maillot, qui tentera de leur échapper par tous les moyens et de ne pas quitter la prison avec eux.

Maillot tentera également de prévenir les runners du danger, et d'obtenir qu'ils le laissent sur place. S'ils décident de l'emmener quand même, le sort semble s'acharner contre le vieil homme, et il sera difficile de le ramener en vie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	1	1	1	4	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	7	7	1	9/10

Compétences actives : Analyse astrale 5, Arcana 5, Conjuración (GC) 2, Contresort 2, Enchantement 1, Esquive 1, Étiquette (Aristocratie) 3(5), Lancement de sorts 4, Lancement de sorts rituel 5, Perception 4.

Compétences de connaissances : Anglais 3, Astrologie 4, Divination 5, Français M, Grec 1, Latin 4, Politique française 1, Sites magiques 3, Théorie magique 4.

Avantages : Magicien (hermétique).

Initié de rang 3.

Techniques métamagiques : Divination, Centrage, Psychométrie.

Sorts : Analyse de véracité, Détection d'un individu, Éclair mana, Soins.

Remarque : les compétences techniques et de connaissances sont faibles car elles sont obsolètes.

Équipement : distrifringues de détenu, masquage.

Alexandre Léoni

Né en 2007, à Draguignan.

Ancien légionnaire, Léoni a fait le sale boulot du gouvernement militaire dans les années 30. Cet ork athlétique a réglé un certain nombre de comptes et éliminé plusieurs témoins gênants pour le compte de la Cabale, et, officier, a servi de lien dans l'armée pour les nobles. Il était présumé mort lors d'une opération en Turquie.

Après son évasion du complexe pénitentiaire de Revlup en compagnie de Benrama, l'homme a perdu l'habitude de communiquer et de parler, et n'aime pas le faire même s'il en est encore capable. Perdu, dépassé, incapable de décider ce qu'il doit faire, il est taciturne, distant, cédant parfois à des accès de violence sourde. Il commence à boire lors de ses pérégrinations dans la SOX, et est la plupart du temps saoul ou drogué.

Quelques mois avant le début de la campagne, il fait la connaissance de Der Schrotter qui en apprend un peu plus sur son histoire, et lui propose ses services pour l'aider à sortir de la SOX. Après avoir réalisé quelques services pour le fixer, Léoni réussit finalement à payer le prix de son passage, et est transporté à Nancy par un équipage de Charognards mené par Nuit Noire (voir *Prologue : Une fuite dans le coffrage*, p 70).

Débarqué à Nancy, l'homme ne parvient pas à se réintégrer dans le monde de 2070, et commence à errer, vivant en marge pendant quelques semaines, avant de tenter de rejoindre sa ville d'origine d'Aubagne à pied, en bus et en train. Alors qu'il passe la nuit, ivre mort, dans un quartier du port autonome de Marseille, il y est assassiné à la sortie d'un bar début novembre 2070.

Hélène Muller

Née en 2009, à Paris.

Maîtresse de Richard de la Rochefoucauld, elle avait vu et entendu trop de choses sur l'oreiller mais son « ami » n'a pu se résoudre à la tuer. La jeune femme s'est suicidée dans sa cellule en 2053. Son corps s'y trouve toujours.

...ÉPILOGUE : À LA LANTERNE...

>>>> Forums privés Helix – 04 / 01 / 71 – 11:43
>>>> Forums privés SOX
>>>> Ouverture fil de discussion
>>>> Restrictions d'accès au fil:: <Oui / Non>
>>>> Format fil:: <Libre / Commentaires seuls / Lecture seule>
>>>> Pièces jointes autorisées:: <Oui / Non>
>>>> Nom du fil:: **Crise politique en France**
>>>> Fil ouvert par l'administrateur:: **Drackenfelts**

- On dirait que la bande d'ancêtres que Kervelec est allé repêcher dans la SOX a bel et bien de quoi faire sauter le pays comme l'a prétendu l'une d'entre eux lors de sa première apparition à la trid à l'occasion des vœux du président pour le Nouvel an. Ça commence par des trémolos sur les technos et les IA, puis ça devient *vraiment* intéressant. Pour ceux qui auraient loupé la première diffusion, je l'intègre dans ce thread.
- Drackenfelts

// upload tridéo :: utilisateur Drackenfelts :: 04 / 01 / 71 – 11:45 //

Vœux du Président de la République en direct de l'Élysée – 31 / 12 / 70 – 20:01

>le Président de la République se tient debout derrière son bureau, avec les drapeaux français et européen en arrière-plan<

Y. de Kervelec : Mes chers compatriotes,

L'année qui s'achève a été riche en surprises, en conflits et en drames, mais elle est aussi une source d'espoir : les virtuokinésiques et les intelligences synthétiques font désormais partie de notre monde. En tant qu'êtres doués de conscience, ils vont bénéficier de droits. En tant que citoyens, ils auront aussi, désormais, des devoirs.

>prend un air grave<

J'aimerais pouvoir vous promettre un avenir serein, mais il est des vérités qu'un homme avec mes responsabilités se doit de dire aux Françaises et aux Français. Des vérités si terribles qu'elles remettent en doute les fondations mêmes de notre République et de notre société.

Ce soir, mes chers compatriotes, à la veille d'une nouvelle décennie, je fais avec vous le pari de la transparence, de l'honnêteté, du courage.

>plan large : une grande femme, la cinquantaine, le visage partiellement défiguré par de graves brûlures, se tient debout aux côtés du Président<

Charlène, vous avez traversé l'enfer. Je vous laisse la parole, car les Français doivent savoir : vous avez été la participante, l'instrument et la victime d'un complot si vaste que la République même est menacée. Aujourd'hui, vous êtes libre, après trente-six années d'une captivité inhumaine.

>plan moyen sur la femme ; Kervelec, toujours visible au second plan, la regarde avec intensité<

C. de Clermont-Tonnerre : Je tiens tout d'abord à vous remercier, Monsieur le Président, ainsi que les services de renseignement et les forces militaires françaises qui ont permis ma libération et celle de mes compagnons, malheureusement trop affaiblis pour être présents ce soir – pour ceux qui sont encore en vie.

Sans la combativité et le courage de vos services, nous croupirions encore dans les geôles corporatistes de la SOX, effacés des mémoires, voués à l'oubli. En ce soir de fête, je n'assommerai pas les Français de détails. Ils viendront bien assez tôt dès le début de cette nouvelle année.

J'ai soixante ans, et j'ai passé les deux tiers de ma vie en captivité, dans une cellule souterraine de quelques mètres carrés, sans le moindre contact avec le monde extérieur. Parce qu'il y a plus de quarante ans, avant le Crash de 29, avant les Euro-guerres, des hommes et des femmes se sont réunis pour s'emparer de ce pays par la ruse.

Avec l'aide des premiers devins et médiums (*coup d'œil appuyé à Kervelec*), et de personnes comme mes compagnons de détention et moi-même, l'aristocratie dont je suis issue a renforcé son influence politique et économique, jusqu'à contrôler la France. Discrètement, mais entièrement.

Droite, gauche et corporations : tout est devenu un simulacre aux mains de l'aristocratie, une façade de démocratie pour mieux vous contrôler, vous, le peuple.

Je sens vos regards se durcir. Ne nous jugez pas trop sévèrement. Nous croyions sincèrement en cet idéal de dictature éclairée. Notre pays traversait une crise sans précédent. Mis à terre par l'Éveil, saigné par les pandémies, bousculé par la Gobelinisation, miné par une corruption omniprésente. Nous savions que d'autres désastres se préparaient, sans savoir exactement quelle forme ils prendraient.

Notre projet, le Projet Présage, était pour nous le seul espoir de salut pour notre nation. Et Antoine d'Orléans, que vous révérez comme un héros national, le fondateur de la VI^e République, n'était autre que le chef de notre Cabale aristocratique.

>soupir<

Je suppose que comme toutes les utopies, celle-ci devait finir dans le sang.

Beaucoup d'entre nous espéraient que la « dictature éclairée » de Présage serait transitoire, le temps pour le pays de panser ses plaies. Mais certains d'entre nous n'entendaient pas rendre le pouvoir au peuple. Il y eut des dissensions. C'est alors qu'eurent lieu les purges. Une fois restauré le pouvoir de la noblesse dans les années 30, la Cabale élimina les témoins et les membres gênants de Présage. À commencer par les devins (*coup d'œil appuyé à Kervelec*).

La plupart des victimes de ces purges disparurent dans des accidents, dans le chaos du Crash de 29 ou lors des combats des Euro-guerres. C'est ce qui aurait dû nous arriver. Mais nous avons finalement été emprisonnés dans une geôle dont nous ignorions tout. Je n'ai appris qu'à ma sortie que notre prison était une installation corporatiste privée de la SOX, bâtie au cœur d'un territoire mortellement irradié.

>s'emporte,ousse<

Il existe en France des zones de non-droit absolu, où les corporations dictent leurs lois et crachent à la face de la nation. Nous n'étions pas seuls. Des dizaines d'autres personnes...

>regard inquiet de Kervelec, qui lui pose une main sur l'épaule<

Kervelec : Charlène, merci. Merci.

>plan serré sur Kervelec<

Mes chers compatriotes, je comprends votre désarroi. Votre confiance en vos élus, en vos institutions, en la République, est ébranlée. Faire la lumière sur ces

accusations, c'est le sens de mon combat, et celui de l'ancienne présidente de Paladines, qui soupçonnait l'existence de ce complot.

Mes chers compatriotes, à la veille de cette nouvelle année, je vous fais une promesse : celle de faire très vite la lumière sur cette affaire d'État, de punir les coupables et de restaurer pleinement la démocratie de notre République.

Avec vous, je tourne vers l'avenir un regard confiant, et vous souhaite à tous une bonne et heureuse année 2071.

// fin conversion //

// fin pièce jointe //

• *Pu-tain*. Ça secoue, même la deuxième fois. J'ose à peine imaginer la gueule de Mme Michu le soir du 31, bouche bée devant la trid entre les huîtres ouvertes qui commencent à sentir et la dinde aux marrons qui crame au four.

• Nof

• Drack, on a un bilan officiel de la nuit qui a suivi ces déclarations ?

• Squalé

• 6 morts, 60 blessés, 7 000 véhicules incendiés et plus de 50 bâtiments détruits. La plupart en région parisienne, mais Lille, Lyon et Strasbourg ne sont pas en reste.

• Drackenfelts

• Laissez-moi résumer tout ça : depuis bientôt un demi-siècle, ce pays est dirigé par une bande d'aristos consanguins qui concentrent entre leurs mains tous les pouvoirs économiques et politiques, pendant que le peuple n'y voit que du feu et continue de produire gentiment sans (trop) se plaindre. Quelle surprise, on a le scoop de l'année, là.

• Zamari

• Si ce que dit cette Charlène de Clermont-Tonnerre est vrai, ce qui est nouveau ce n'est pas que les nobles tiennent le pays, c'est qu'ils ont manigancé un immense complot, ce « Projet Présage » pour tout noyauter, institutions et corporations. Et que l'image de sauveur d'Antoine d'Orléans a elle aussi été orchestrée pendant la guerre pour être la vaseline qui devait faire passer tout ça.

• Franc-Tireur

• Attendons de voir ce que vont révéler les déclarations des autres prisonniers. Il est question qu'une commission d'enquête parlementaire exceptionnelle soit mise en place. Les députés et les sénateurs du PPR, le parti de Kervelec, fourbissent leurs armes. Nicolas de Rochefort, qui dirige l'opposition parlementaire des aristos conservateurs, doit déjà transpirer à grosses gouttes. J'ai dans l'idée que les têtes vont se mettre à rouler très vite, et pas seulement dans l'Hémicycle.

• Artaud

• De toutes manières, c'est de l'histoire ancienne. Les responsables de l'époque ne sont plus en poste. Quand ils sont ne serait-ce qu'encore vivants. Il n'en reste plus des masses.

• Nof

• Il s'agit de démanteler un système, plus que d'identifier et de punir des coupables individuellement. Si ces allégations sont fondées, ça m'étonnerait que les aristos puissent maintenir l'entrisme, le clientélisme et la cooptation qui caractérisent leur exercice du pouvoir. On va peut-être enfin avoir du sang frais en haut lieu.

• Artaud

• « Punir des coupables ». Et cette nana ne craint pas les conséquences ? Vous avez l'air de la porter aux nues, mais cette salope a quand même participé activement à ce putain de complot, s'il a bien eu lieu.

• Nof

• Tu crois qu'après 40 ans passées dans la SOX, et l'état dans lequel ça l'a mise, elle a encore quelque chose à craindre ? Ou à perdre ?

• Zamari

• Bon, on a cette elfe, Charlène de Clermont-Tonnerre. Une bonne sang-bleu s'il en est. Visiblement l'une des premières deckers françaises, à l'époque. Quelqu'un a identifié les autres taulards ?

• Estrope

• Je viens de récupérer ça. Visiblement le gouvernement n'est que trop heureux de laisser filtrer les noms. Bon, y a des morts et des disparus dans le tas, mais c'est mieux que rien.

• Squale

// upload fichier :: utilisateur Squale //

Larbi Benrama – né en 1999, à Tourcoing. Trafiquant d'armes pour le Milieu dans les années 2020 et 2030 [...] [\[Plus de détails\]](#). [\[Photo\]](#).

Adrien de Bourbon-Anjou – né en 1995, à Barcelone. Ministre des Finances entre 2031 et 2034 [...] [\[Plus de détails\]](#). [\[Photo\]](#).

Charlène de Clermont-Tonnerre – née en 2011, à Paris. Membre des premiers programmes d'immersion matricielle par cyberdeck [...] [\[Plus de détails\]](#). [\[Photo\]](#).

Alexandre Léoni – né en 2007, à Draguignan. Engagé dans la Légion étrangère lors des Euro-guerres [...] [\[Plus de détails\]](#). [\[Photo\]](#).

Franck Maillot – né en 2001, à Rennes. Inscrit comme « grand médium et marabout » au registre des professions libérales dans les années 2020 [...] [\[Plus de détails\]](#). [\[Photo\]](#).

Hélène Müller – née en 2009, à Paris. Ancienne chargée de communication au service de presse de LLR Finance [...] [\[Plus de détails\]](#). [\[Photo\]](#).

// fin pièce jointe //

• Il y a environ trois mois de ça, on nous a embauchés pour faire sortir un croulant en douce de la SOX. Il a clairement pris un coup de vieux, mais la photo ne laisse aucun doute : il s'agissait du Léoni présenté dans cette liste. Il n'a pas moufté grand-chose, je me souviens juste qu'il parlait de « rentrer à Aubagne » et qu'il pestait beaucoup contre les aristos. On l'a déposé à Nancy, et on n'en a plus jamais entendu parler.

• Nuit Noire

• Okay, donc on a six bonshommes : les trois qui se trouvaient dans la prison lors de leur libération par les forces spéciales, ce Léoni qui a fichu le camp et Müller qui s'est suicidée... Il en reste un dont on ne sait rien : quelqu'un a des infos sur ce Larbi Benrama ?

• Franc-Tireur

• Personne ?

• Franc-Tireur

// fermeture fil de discussion //

>>>> Forum privé SOX – 16 / 01 / 71 – 21:20

// ouverture fil de discussion //

• Je suis sûr que vous avez tous les yeux rivés sur la Une et la retransmission de la déposition officielle d'Adrien de Bourbon-Anjou, enregistrée il y a quelques jours. Pour les plus jeunes et ceux qui ont séché les cours d'histoire au lycée, le bonhomme n'est autre que l'ancien ministre des Finances du gouvernement Valls au début des années 30. Tous les médias avaient annoncé sa mort dans un « attentat islamiste » à l'époque, mais le pays avait trop d'autres catastrophes sur les bras pour perdre du temps à pleurer un ministre, et on était vite passés à autre chose. Et puis coup de tonnerre il y a quelques jours : on apprend qu'il est bien vivant, et qu'il fait partie des Six de la SOX ! Le vieux était un cadore de

LA FRANCE DISQUALIFIÉE DES RAD WARS

L'Est Républicain – 28 / 12 / 70

METZ, Zone administrative spéciale de la SOX – Le comité d'organisation des Rad Wars a rendu lundi sa décision de disqualifier la France de la compétition. Les forces françaises auraient violé les limites territoriales du champ de manœuvres et mené une intervention extérieure illicite au cours de la demi-finale du 24 décembre 2070 qui l'opposait à Ruhrmetall, selon le porte-parole du comité.

Ruhrmetall accède donc à la finale des Rad Wars, qui l'opposera à [...] [Lire la suite](#).

l'exécutif à l'époque, c'était l'un des hérauts du renouveau aristocratique, et autant dire qu'on peut difficilement trouver mieux informé que lui sur les manigances des sang-bleus. Les noms qu'il balance sur sa liste noire du « Projet Présage » sont un véritable who's who des personnalités économiques et politiques du pays. J'entends déjà les têtes rouler. Je vous colle le feed en direct dans ce thread.

• Drackenfelts

// upload :: utilisateur Drackenfelts :: 16 / 01 / 71 – 21:22 //

// lancement conversion tridéo en temps réel //

Audition d'Adrien de Bourbon-Anjou par la commission Dray

>>>> Lancer le feed en streaming: <Oui / Non>

// fin pièce jointe //

• Antoine d'Orléans, le héros de la nation... Son fils, Jacques-Antony... Nicolas de Rochefort, le leader de l'opposition... Les Rohan... La famille de Rothschild... Ils étaient tous au courant, ils ont tous tiré les marrons du feu, quand ils n'ont pas directement participé à cette histoire ? C'est pas croyable. On connaissait leurs penchants conservateurs et pour beaucoup d'entre eux anti-européens, mais de là à penser qu'ils ont tout manipulé en connaissance de cause il y a un demi-siècle...

• Appoline

• Exemple de réaction d'un écosystème (les aristos) plongé dans un milieu devenu brutalement hostile (la France en colère). Les dîners en ville et les « clubs de réflexion » parisiens et bruxellois se sont transformés en véritable foire sociale. En quelques jours, quand ce n'est pas quelques heures, les alliances entre familles sont renégociées, les portefeuilles corpos changent de main, les « de Machin » valsent dans les cabinets ministériels et les conseils de surveillance des grandes boîtes... Difficile de rester à la page. Dans l'écosystème aristo, les espèces se différencient et s'adaptent différemment : il y a ceux qui paniquent et font leurs bagages pour aller passer l'hiver à l'étranger en attendant que la poussière retombe, ceux qui changent de camp et rejoignent la faction de Kervelec en se découvrant une fibre républicaine insoupçonnée, et ceux qui vendent leurs copains, quand ce n'est pas leur famille, histoire de sauver leurs fesses. Fascinant.

• Artaud

• C'est écœurant. Il suffit qu'un Mathéo d'Orléans retourne sa veste et lâche son papa en prenant le parti des Républicains pour qu'on le considère de suite comme un saint qui s'est racheté en voyant enfin la lumière. Alors que ce n'est qu'un sombre opportuniste pour lequel la situation tombe à pic. C'est facile de renier ses origines et sa cause en prétendant ne jamais y avoir cru.

• Fleur-de-Lys

• C'est amusant, ça me rappelle quelqu'un que je connais.

• Artaud

• Je t'emmerde, Laurent. Continue et je leur dis tout sur ce run foiré à Monaco en 63. C'est Céline qui sera contente.

• Fleur-de-Lys

• Tiens, une réaction intéressante : celle de l'Église. L'archevêque Amaury de Lubersac se dit « estomaqué » par les révélations, et assure que l'Église catholique française n'a jamais cautionné et ne cautionnera jamais de manipulations politiques d'aucun ordre. Le reste de sa déclaration n'a que peu d'intérêt : il espère que les Français sauront se tourner vers l'Église en ces temps troublés pour y trouver un soutien et un pilier moral, blablabla, etc.

• Labné

• C'est vraiment le bal des faux derches. Tout le monde sait que Lubersac était le protégé de Monseigneur Luc de Berry avant qu'il ne casse sa pipe, et le vieux salaud était un royaliste notoire, cul et chemise avec toutes les grandes familles. Ça ne m'étonnerait pas qu'il ait trempé directement dans le Projet Présage.

• Fleur-de-Lys

• N'empêche... Les sang-bleus qui se prennent la raclette du siècle... J'attendais ça depuis si longtemps... J'ai comme une chaleur dans le bas-ventre. On est en janvier mais je ne me suis jamais senti aussi près de la nuit du 4 août.

• Zamari

• Tu ne crois pas si bien dire. La Bourse est en train de faire le ménage chez les aristos. Les Orléans viennent de lâcher leurs actions Index-Axa au profit d'un fond d'investissement japonais, et les d'Amat qui sont en panique tentent désespérément de refiler leurs parts d'Aérospatiale aux Bourbon-Anjou qui ont déjà du mal à sauver les meubles. On peut compter sur l'État ou sur Saeder-Krupp pour les racheter quand le cours aura bien baissé.

• Drackenfelts

• Faudrait pas se tromper de cible. Quand Esprit se casse la gueule parce que les Rochefort et les Rochefoucauld ont trempé dans Présage, ce ne sont pas Nicolas de Rochefort et Henri de la Rochefoucauld qui trinquent. C'est les simples employés qui bossent pour la boîte qui finiront par payer les pots cassés.

• Labné

• Vous allez me traiter de vendue, mais ce début de chasse aux sorcières contre les aristocrates est stupide. C'est l'édit de Nantes et l'ISF, version Sixième Monde. Tout ce qu'on va réussir à faire, c'est chasser les plus grandes fortunes et les plus grands esprits du pays, et les inciter à investir et à s'installer en Grande-Bretagne, en Suisse ou en Allemagne. C'est tout ce qu'on aura gagné.

• Sophie Klein

// connexion utilisateur : Sand Reen //

• Allumez vos trids, les enfants, c'est le Grand soir à Paname !
• Sand Reen

• ?
• Nof

• Plusieurs milliers de gonzes se sont rassemblés à Bastille, les pavés commencent à voler, et un couillon a choisi le mauvais moment pour traverser le quartier dans sa limousine et crier « vive le Roi, » si vous voyez ce que je veux dire.
• Sand Reen

• Je vous colle le feed du direct de France Trid sur place. Leur reporter porte un pare-balles et un casque anti-émeutes, histoire de vous donner une idée de l'ambiance. Dire que ça chauffe est un euphémisme.

• Drackenfelts

// upload :: utilisateur Drackenfelts :: 16 / 01 / 71 – 21:44 //

// lancement conversion tridéo en temps réel //

En direct de la Place de la Bastille (Paris)

Thomas de la Vigerie, Guillaume Philips

>>>> Lancer le feed en streaming: <Oui / Non>

GP : ...fermé les accès aux lignes de métro. Vous pouvez voir derrière moi les manifestants, on peut même les appeler des émeutiers maintenant... les émeutiers ouvrir le feu en direction des forces de l'ordre, qui restent immobiles à bonne distance sur le boulevard Beaumarchais et la rue Saint-Antoine... De là où nous nous trouvons on peut compter une bonne douzaine, une bonne quinzaine de véhicules incendiés autour de la place, qui brûlent en dégageant une épaisse fumée noire... Comme je vous le disais, c'est visiblement l'arrivée d'une limousine qui a mis le feu aux poudres, le rassemblement auparavant plutôt calme s'est transformé en une émeute extrêmement violente... On ne connaît pas pour l'instant l'identité des occupants, mais des coups de feu ont été échangés entre des agents de sécurité qui sont sortis du véhicule et les manifestants... Plusieurs personnes ont été blessées, et la foule en colère a maintenant encerclé la limousine... Elle commence à la secouer et à la caillasser... Oh mon dieu quelqu'un vient de briser une vitre et de jeter un projectile enflammé à l'intérieur, la voiture vient de prendre feu sous nos yeux... Et les CRS n'interviennent toujours pas... C'est... Oui les émeutiers sont en train de traîner les occupants de la limousine sur la place en les rouant de coups... Fais-moi un plan serré là-dessus Tom oui... L'un des émeutiers cagoulés passe quelque chose autour du cou d'un des hommes qui se trouvaient dans la voiture... Oh merde oh merde on peut pas montrer ça...

Nous... Nous assistons en direct à une scène d'horreur ici à Bastille... Les émeutiers sont en train de pendre les occupants de la limousine à la colonne de Juillet qui se dresse au milieu de la place... Bien évidemment nous ne pouvons pas intervenir... Et les forces de l'ordre ne se trouvent qu'à une centaine de mètres mais ne chargent toujours pas... Mais qu'est-ce qu'ils attendent ! Ils vont quand même pas laisser faire ça !

Je... je ne trouve pas les mots... Trois personnes viennent d'être lynchées sous nos yeux... Quelqu'un est en train d'escalader la colonne, elle déploie un drapeau... Il est rouge, avec une inscription noire... « 1871-2071 : Nouvelle Commune de Paris ». Qu'est-ce que... [...]

>>>> Streaming interrompu

// fin pièce jointe //

• Je vous laisse. Je vais gerber.
• Franc-Tireur

// déconnexion utilisateur : Franc-Tireur //

• On a une identification des types qui viennent de se faire lyncher ?
• Squale

• J'ai tout capturé avec une résolution correcte en hackant les caméras de sécurité de la place, mais difficile de distinguer les visages, entre la foule, les mouvements, le manque de lumière et la fumée. Mon soft de reconnaissance faciale est en train d'analyser la scène...
• Nof

• Nom de Dieu. Lui ?!
• Drackenfelts

• Alors ? C'est un aristo, c'est ça ?
• Squale

• Et pas n'importe lequel. Charles-Henri.
• Drackenfelts

• D'Orléans ? *L'héritier* du trône, le chef de file des néo-monarchistes ?

• Squale

• Je confirme. C'est bien lui, avec son épouse et une troisième personne encore non identifiée. Les gardes du corps ont l'air morts eux aussi.

• Nof

• Zam', tu t'es gouré, c'est pas la nuit du 4 août, c'est le 21 janvier 1793...

• Sand Reen

• Pas possible, c'est Bastille, pas la Concorde.

• Zamari

• On sait si c'est spontané ou prémédité ?

• Squale

• C'est un peu tôt, mais je suis en contact avec quelqu'un qui se trouve sur place en marge de l'émeute, et il m'assure avoir reconnu au moins deux ou trois membres de Section 89, dont un ancien de Feu noir. Ça ne m'étonnerait pas qu'ils aient mis de l'huile sur le feu.

• Drackenfelts

• Arrêtez d'accuser les bons citoyens républicains, bande de larves. C'est tout à fait possible que ce soit un coup des Bourbon-Anjou qui veulent se venger des Orléans. Après tout, Enrique de Bourbon-Anjou est lui aussi prétendant au trône, et c'est le dernier leader de la Cabale qui tienne à peu près debout après le grand ménage de ces derniers jours.

• Zamari

• Tu parles. Il a filé dare-dare en Espagne en se gardant bien de l'ouvrir trop fort. Si tu veux mon avis, il va faire profil bas pendant un petit moment avant de revenir quand les esprits se seront calmés. S'il revient.

• Fleur-de-Lys

• Si les règlements de compte prennent cette tournure, entre les chantages, les extractions, les assassinats et les sabotages en tous genres, on va pas chômer nous cette année...

• Nof

// fermeture fil de discussion //

>>>> Forum privé SOX – 18 /01 / 71 – 09:05

// ouverture fil de discussion //

• Comme on pouvait s'y attendre, les révélations de Bourbon-Anjou et le drame de Bastille ont provoqué un boxon hors du commun. Les démissions, les règlements de compte et les mises en examen pleuvent à tous les niveaux, dans tous les secteurs, et les têtes roulent à croire qu'on a remis la guillotine en route dans le pays. Si vous voulez vous placer, c'est le moment. Y a jamais eu un tel turnover dans l'administration et les directoires corpos, et les procès d'aristos devraient durer toute l'année. Les leaders d'opinion et les autorités européennes ont beau appeler à l'apaisement, les esprits sont échauffés et les groupuscules extrémistes anti et pro aristos, de droite et de gauche ont décidé d'organiser une troisième mi-temps dans la rue.

• Drackenfelts

• Les responsables du lynchage de Bastille ont même décidé de fêter dignement le bicentenaire de la Commune révolutionnaire de Paris en s'attaquant à diverses propriétés et symboles corporatistes et aristos, et en provoquant une série d'affrontements avec la police. Ils commencent à s'organiser et à se faire connaître, en particulier sur la Matrice, et à recruter des sympathisants dans toutes les marges de la société : transhumains, néocomunistes,

gangers, shadowrunners, artistes, technomanciens et paumés en tous genres. Les activistes de Section 89 semblent particulièrement présents dans le leadership du mouvement, qui a pris le nom de « Mouvement du 16 janvier » et veut rien de moins qu'une nouvelle révolution. Une partie de l'opinion publique est clairement séduite, mais tout le monde est un peu effrayé et écœuré par les débordements de violence.

• Estrophe

• D'un côté ce chambardement dans l'élite du pays va amener du sang frais (et moins bleu, enfin), mais de l'autre Kervelec ne pourra jamais se passer de tous les aristos qui occupent des positions d'influence. Ils ont trop de poids, de relations et de compétence pour être tous évincés. C'était la même chose après la Deuxième guerre mondiale : pas possible de se débarrasser de tous les colabos, certains étaient tout simplement irremplaçables et indispensables à la bonne marche du pays. Attendez-vous à ce que Kervelec et sa clique « pardonnent » à pas mal de monde au nom de la « réconciliation nationale » dès que les types lui auront signifié leur allégeance et vendu leurs petits copains.

• Artaud

• Antoine d'Orléans vient de s'exprimer publiquement : il affirme vouloir se mettre à disposition des magistrats, accepter toutes les enquêtes en cours, et il exhorte ses petits copains à « se plier de bon gré à la justice impartiale de la République » pour assurer « l'unité de la Nation. » Si ça n'a pas une odeur de victoire, ça...

• Nof

• Belle revanche de « Yohann » sur ses anciens petits copains.

• Artaud

• Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

• Squale

• Simplement que « Kervelec » est un devin, et que ce sont justement les gens comme lui qui ont constitué la cheville ouvrière du Projet Présage. Et comme par hasard, il avait pile l'âge d'avoir ses premiers pouvoirs quand Présage a vu le jour.

• Artaud

• Tu penses qu'il y aurait participé ?!

• Squale

• Il a repris les rênes de la Guilde des Devins peu après l'époque où les Six de la SOX ont disparu. Certains prétendent qu'il serait l'un des rares médiums à avoir survécu aux purges... Ce qui expliquerait pourquoi il a passé sa vie à tenter de révéler Présage au grand jour. Avec la libération de ses anciens « collègues, » il est sans doute finalement parvenu à ses fins.

• Artaud

• Vous avez vu le cours des actions LLR Finance ? Moins 34 % en trois heures de cotation. Visiblement, le groupe est au cœur d'un nouveau scandale : c'est par son intermédiaire que les Six de la SOX ont été mis au secret. Ce serait le vieux La Rochefoucauld, qui dirigeait LLR pendant la guerre, qui aurait été un pilier de Présage et aurait décidé de mettre au trou ses anciens exécutants plutôt que de les éliminer.

• Estrophe

• Quel intérêt ? C'était un risque stupide pour les conjurés de les garder en vie. Il suffit de voir où ça a mené !

• Nof

• Le vieux s'est ménagé une assurance-vie, on dirait. Si un jour il avait dû faire chanter d'autres pontes de la Cabale, il aurait pu se servir de ces témoins gênants comme moyen de pression. Mais apparemment, il est mort en 46 dans le tremblement de terre de Nice. C'est comme ça qu'il a dû emmener son secret dans la tombe. Un arrangement excessivement opaque semble avoir été négocié entre l'empire de La Rochefoucauld, LLR Finance,

et Revlup, la petite corpo carcérale qui « accueillait » les prisonniers dans la SOX. Visiblement, le deal était tellement tordu que personne n'a rien remarqué depuis quarante ans. LLR payait les frais d'incarcération et fournissait les documents légaux justifiant le maintien en détention, et Revlup, une corpo étrangère, se gardait bien de poser des questions tant que les paiements étaient effectués.

• Fleur-de-Lys

• La corpo a chaud aux fesses, d'ailleurs. Leur porte-parole a bien du mal à expliquer ce qu'ils foutent dans la SOX alors qu'ils ne sont pas censés pouvoir y exercer une activité.

• Estrophe

• Ares et Ruhrmetall ont volé au secours de la boîte, en assurant qu'elle était présente dans la Zone grâce à des accords de partenariat confidentiels. De la merde, si vous voulez mon avis. Ce sera intéressant de voir comment le contentieux juridique va évoluer.

• Labné

• Y a pas qu'à Paris et dans la SOX qu'on s'amuse : les ploutocrates bruxellois ont décidé de participer au bordel et ils ont pondu leur propre scandale : ils font tout un foin du fait que les militaires français ont attaqué des installations corporatistes extraterritoriales dans la SOX lors de la libération des prisonniers. Ils se sont même fâchés tout rouge et promettent « des sanctions exemplaires. » Je tremble.

• Zamari

• On le savait déjà, non ? Pourquoi ils ressortent ça maintenant ?

• Nof

• Parce que jusqu'à présent ça ne concernait que Revlup, une petite boîte. Mais les crânes d'œufs corpos se sont cassés la tête à inventer quelque chose pour les briser menu au gouvernement français. Ils invoquent le fait que la SOX est un territoire corporatiste extraterritorial, même si les installations de Revlup elles-mêmes ne le sont pas. Discutable, je vous l'accorde, mais ils ont sorti un autre lapin de leur putain de chapeau : ils veulent prouver par A plus B que les partenariats liant Ares et Ruhrmetall à Revlup lui confèrent des droits extraterritoriaux inaliénables. Ce qu'il faut pas entendre...

• Zamari

• Et c'est mauvais ?

• Nof

• Tout dépend de ce que décidera la NCEE. Mais avec Lofwyr et Saeder-Krupp qui soutiennent Kervelec et doivent le bénir de les avoir débarrassés des aristos, je ne me fais pas beaucoup de souci.

• Artaud

// fermeture fil de discussion //

>>>> Forum privé SOX – 16 / 01 / 71 – 21:20

// ouverture fil de discussion //

• Mes chers enfants, ne me demandez pas comment j'ai obtenu ce document, mais faites-moi confiance : l'info n'est pas encore sortie, seule une poignée de journalistes doués sont au courant, mais ils ont un embargo à respecter pendant encore quelques jours. Si vous pensiez que Kervelec allait s'en sortir avec le soutien de Saeder-Krupp... vous allez être déçus.

• Sophie Klein

// upload :: utilisateur Sophie Klein :: 16 / 04 / 71 – 23:17 //

Cour suprême européenne – Affaire *France contre Revlup Corporation*

Sécurité : xxx-xx-xxxx-04

Dossier préliminaire – correspondance personnelle

Date : 19 / 03 / 71

Exp. : Peter Larson, Comité d'application pour la coordination juridique.

Dest. : Felipe Toreno, Cour suprême européenne.

Objet : résolution de l'affaire *France contre Revlup Corporation*.

Felipe,

Comme précisé lors du déjeuner de la dernière fois, je te confirme la position de la commission : Julian m'a répété qu'ils ne défendraient pas les Français et qu'ils soutiendraient la position majoritaire à Bruxelles, à savoir le vote de sanctions massives pour violation des Accords de reconnaissance commerciale, du traité de Karlsruhe, et acte d'agression caractérisé.

Je sais que la compagnie a plutôt tendance à soutenir le président français dans ce genre de situation, mais les intérêts à long terme de la communauté économique sont prioritaires, et avec la crise actuelle chez les Français, nous estimons que les conditions idéales sont réunies pour les faire rentrer dans le rang, et obtenir un certain nombre de gestes de bonne volonté.

Il reste quelques détails diplomatiques à régler dans la mesure où la France préside actuellement la communauté, mais ça devrait aller assez vite. Nous avons bon espoir d'arriver à un accord sur la définition du régime de sanctions d'ici la fin du mois.

Comme d'habitude, je compte sur toi pour que la décision de la Cour corrobore les conclusions du comité.

Mes amitiés à Nadja,

- PL

Date : 12 / 04 / 71

Exp. : Felipe Toreno, Cour suprême européenne.

Dest. : Peter Larson, Comité d'application pour la coordination juridique.

Objet : Re : résolution de l'affaire *France contre Revlup Corporation*.

Cher Peter,

Un message rapide pour te confirmer que les juges se sont réunis en plénière pour rendre leur décision : la culpabilité a été reconnue et la condamnation de la France approuvée par 7 voix contre 2. Revlup est hors de cause. Ils peuvent remercier Ares et Ruhrmetall.

Merci de ne pas diffuser l'info, même en interne, avant le rendu de la décision par la Cour le 20 avril.

À bientôt, et passe le bonjour à Julian de ma part. Il faut vraiment qu'on termine ce match play en dix-huit trous aux Baléares.

Felipe

// fin pièce jointe //

• Quelqu'un peut traduire tout ça dans une langue intelligible par le commun des mortels ?

• Nof

• Il suffit de connaître le casting. Felipe Toreno est l'un des neuf juges de la Cour suprême européenne, chargée d'arbitrer les conflits entre membres (États et corporations) de la NCEE. Quant à Peter Larson, c'est l'un des bureaucrates de la NCEE chargé de l'harmonisation des différents systèmes juridiques européens. Tout le monde sait que les comités d'application comme le sien sont à la solde des corpos. Et visiblement, il ne se gêne pas pour « conseiller » les juges dans leur décision.

• Fleur-de-Lys

• Larson est bien à la solde d'une corpo, et pas de n'importe laquelle : le « Julian » qu'il mentionne dans son message est sans aucun doute Julian Sergetti, grand lobbyiste devant l'éternel, et l'homme de paille de Saeder-Krupp à la NCEE.

• Artaud

• Okay, les juges prennent leurs ordres auprès de Lofwyr et lui bouffent dans la main. C'est censé nous surprendre ?

• Nof

• Pas vraiment. Ce qui ne colle pas, c'est que le gros lézard lâche Kervelec aussi brutalement, et la lui mette profond dans le derche en votant en faveur d'une punition de la France. Alors même que le nabot lui a enlevé une sacrée épine de la patte en ruinant la Cabale aristo. J'ai aucune idée de la forme que vont prendre ces sanctions, mais je vous parie mon béret que ça va bien arranger les corpos en entubant un peu plus le bon peuple qui a enfin décidé de trucider les sang-bleus.

• Zamari

• On n'aura pas eu à attendre longtemps. On dirait que Sophie a vu juste, et l'addition est salée.

• Drackenfelts

• C'est du bluff. Les corpos ne vont pas quitter un marché prospère, avec plus de 60 millions de consommateurs et en foutre deux millions sur la paille en six mois, juste pour montrer que c'est eux qui ont la plus grosse. Les pertes engendrées vont être abyssales. Ça irait à l'encontre de tout ce que l'on sait de ces rats : le profit avant tout, et l'éthique aux chiottes.

• Zamari

• En fait, tu peux voir ça comme un investissement à long terme : la perte initiale sera largement compensée par les avantages dont ils bénéficieront quand le gouvernement aura baissé son froc, qu'il aura dû réviser la loi Loureau en faveur des corporations, qu'il aura ouvert des zones extraterritoriales partout dans le pays, et qu'il acceptera de privatiser partiellement le système de santé, ce que les corpos demandent depuis des décennies. Sans les aristos les plus nationalistes pour leur tenir tête, les corpos vont s'en donner à cœur joie. Je ne m'inquiète pas pour elles. Avec les fonds de la NCEE, elles se sont constitué un trésor de guerre qui leur permettra de supporter les pertes entraînées le temps que le gouvernement obtempère et lance les réformes réclamées par Bruxelles. Comme un syndicat qui assure le financement d'une grève pour ne pas casser le mouvement.

• Artaud

• C'est pas logique. Kervelec était copain comme cochons avec le gros lézard. Pourquoi Lofwyr lui fait-il un coup de pute pareil ?

• Zamari

• Les voies des dragons sont impénétrables, non ? Y en a un qui a oublié de ne jamais traiter avec eux. Devin ou pas, celle-là, il l'a pas vue venir, le nain. Et comme si ça ne suffisait pas, une autre mauvaise nouvelle vient de tomber pour lui. Je me demande quel allié il va pouvoir trouver, désormais. Nous sortir des griffes des nobles pour nous jeter dans celles des corpos et du dragon, c'est quand même moche...

• Drackenfelts

LA FRANCE SÉVÈREMENT CONDAMNÉE PAR BRUXELLES

AFP – 20 / 04 / 71

BRUXELLES EC – Les autorités de la NCEE à Bruxelles ont annoncé lundi leur décision « d'infliger des sanctions économiques sans précédent » à la France, en représailles à la destruction d'installations extraterritoriales privées dans le territoire de la SOX en décembre dernier. « Cet acte d'agression ne peut pas rester impuni, » a déclaré un porte-parole du Conseil, « alors que la France a l'honneur de présider actuellement la communauté, » ajoutant : « ces sanctions serviront d'exemple. » Parmi les mesures de représailles préconisées, on compte notamment la fermeture de plusieurs dizaines de filiales de grands groupes industriels et de services à travers le pays [Afficher la liste des sites concernés] et leur délocalisation en Europe de l'Est, en Afrique et en Asie, la suspension de plusieurs programmes européens d'infrastructures et de financement, et la révision de divers accords avantageant la France en matière de services publics, de politique fiscale et d'application des privilèges d'extraterritorialité. « Les conséquences sur l'économie française sont incalculables, » explique William Blanqui, analyste pour le groupe Montségur Finance (Index-Axa). « L'ampleur des projets de délocalisations concertés par les corporations va avoir un effet dramatique sur l'emploi, » estime-t-il par ailleurs. « Dans un contexte déjà grave de désorganisation des services de l'État et de coupe des budgets de politique sociale, nous estimons à au moins 2 000 000 le nombre de destructions d'emplois, directes et indirectes lors du deuxième et du troisième trimestres 2071. » [...] [Lire la suite](#).

Message Urgent...

DÉCÈS D'AURÉLIE DE PALADINES : KERVELEC PERD SA DERNIÈRE ALLIÉE

Le Monde – 04 / 05 / 71

PARIS – La France envisage d'organiser un hommage et des funérailles nationales pour Aurélie de Paladines, a déclaré lundi un porte-parole du palais de l'Élysée. L'ancienne présidente est décédée dimanche à l'hôpital du Val-de-Grâce, des suites d'une longue maladie qui l'avait plongée dans le coma il y a plus d'un an.

Le bruit courait depuis l'année dernière : Paladines aurait repris conscience, et bien qu'affaiblie, conseillerait régulièrement Yohann de Kervelec, pris dans la tourmente d'une crise politique interminable. Ces rumeurs sur son prétendu rétablissement s'avèrent donc fausses, et le mouvement du Renouveau républicain de Kervelec perd à la fois sa fondatrice et son principal soutien, qui bénéficiait de la sympathie de l'opinion publique.

En Europe et dans le monde, les réactions à l'annonce du décès de l'ancienne dirigeante controversée ne se sont pas faites attendre : la présidente des UCAS Angela Colloton [...] [Lire la suite](#).

Message Urgent...

ÉPILOGUE : À LA LANTERNE

SHADOWRUN

LA GAMME FRANÇAISE

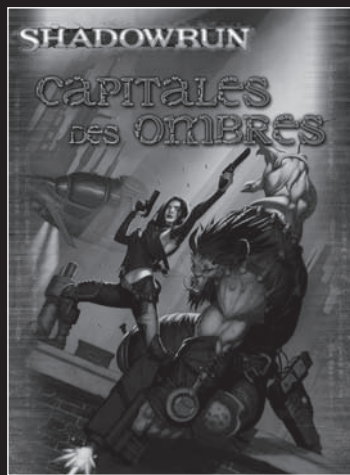
CAPITALES DES OMBRES

Les carrefours du crime

Capitales des Ombres, le premier supplément géographique de **Shadowrun, Quatrième édition**, présente aux joueurs trois cancers urbains où règnent les Ombres : **Seattle, Hong Kong et Marseille**, en exclusivité dans la version française. Chaque ville est décrite en détail du point de vue d'un shadowrunner, dans une perspective couvrant les thèmes essentiels : équilibre des pouvoirs, affaires corporatistes et monde de la pègre, lieux importants, spécificités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.

Quatre autres cités chères aux runners sont également présentées : **Le Cap, Caracas, Hambourg et Istanbul**, le tout accompagné de conseils au meneur de jeu lui permettant de transformer n'importe quelle zone urbaine en paradis pour runners.

DISPONIBLE



Disponible.....

Disponible.....

AUGMENTATIONS

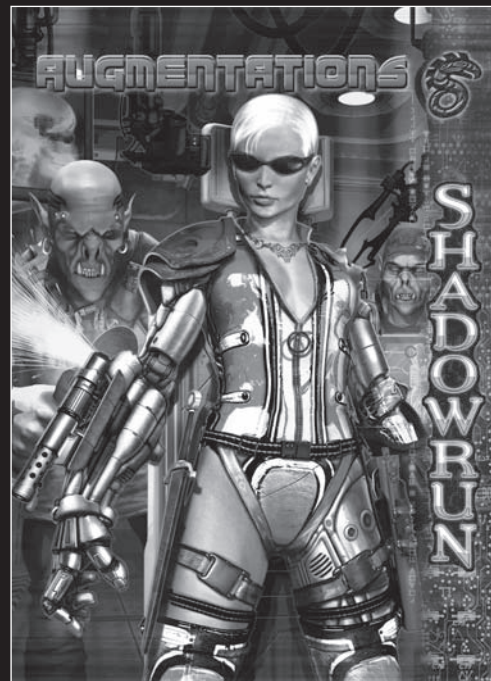
Upgrade ou crève !

Augmentations est le supplément de règles médicales avancées de **Shadowrun, Quatrième édition**. Il couvre tout ce que vous avez toujours rêvé de connaître sur les implants, des nouveautés en matière de **cyberware** et de **bioware** aux endroits où vous faire opérer. Cet ouvrage aborde également la **génétique** et la **nanotechnologie**, de la reconstruction cellulaire aux nuages de nanobots meurtriers.

Retrouvez également les **toutes dernières avancées en matière de technologie médicale** : biodrones, cybermancie et cyborgs intégraux.

Augmentations contient tout ce qu'il faut au meneur de jeu et à ses joueurs pour utiliser les implants et les modifications corporelles dans **Shadowrun**.

DISPONIBLE



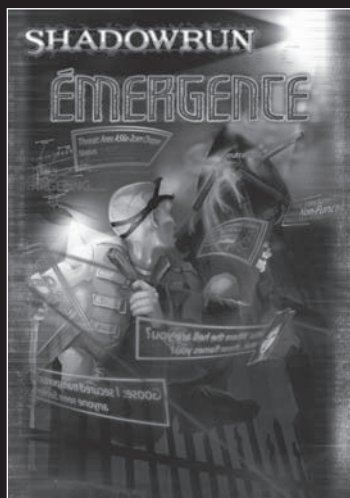
ÉMERGENCE

L'évolution se paie une mise à jour

Le **Crash de 2064** a ruiné la vie de millions de personnes. Ceux qui ne sont pas morts dans la Matrice ont perdu tout ce qu'ils possédaient, alors que d'autres ont vu toute trace de leur identité effacée. Mais quelques rares individus parmi les survivants ont complètement *changé*, devenant en quelque chose de complètement différent, développant l'étrange et inexplicable capacité d'influencer la Matrice avec leur esprit.

Nous sommes en 2070, et l'émergence de ces technomanciens dans les médias attise la paranoïa et déclenche une chasse aux sorcières généralisée. Le cadre de campagne d'**Émergence** jette les runners au cœur d'une série d'événements qui vont changer à jamais leur perception de la Matrice – et les faire douter de tous, même de leurs meilleurs amis.

DISPONIBLE



Disponible.....

Avec **BLACK BOOK ÉDITIONS** et **WWW.SHADOWRUN.FR** restez branché sur les actualités, les sorties, les aides de jeu, les scénarios, et l'atlas du 6^e Monde. Dialoguez avec les joueurs et les traducteurs, posez des questions, donnez votre avis.

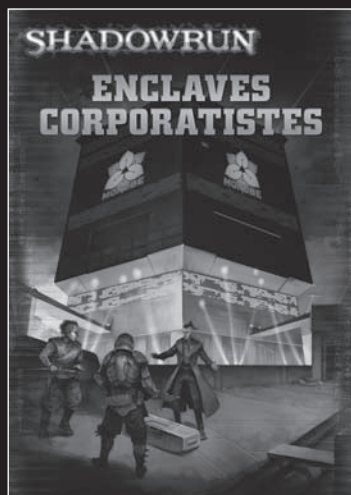


www.black-book-editions.fr



SHADOWRUN

BIENTÔT DISPONIBLE



ENCLAVES CORPORATISTES

Êtes-vous prêt à vendre votre âme ?

Enclaves corporatistes met un coup de projecteur sur trois bastions très différents de la puissance corporatiste dans le Sixième Monde : **Los Angeles**, **Néo-Tokyo** et **Manhattan**. Contrôlées et exploitées d'une main de fer par les mégacorpos, ces conurbs accueillent de **grandes puissances corporatistes**, leurs **serviteurs politiques** et de puissantes **organisations criminelles** – ainsi qu'une multitude d'intrigues et d'opportunités pour les shadowrunners entreprenants et débrouillards. **Enclaves corporatistes** est le second volume de la série de suppléments consacrés aux grandes villes de **Shadowrun, Quatrième édition**. L'ouvrage aborde également les protectorats corporatistes de **Dubaï**, **Europeport**, **Nairobi**, **Tenochtitlán** et **Lille**, et offre au meneur de jeu la possibilité de concevoir son propre cancer urbain sous la coupe des corpos.

En exclusivité dans la version française : un chapitre inédit, **Lille**, et la version étendue de **Manhattan**, soit 32 pages en bonus !

À venir.....

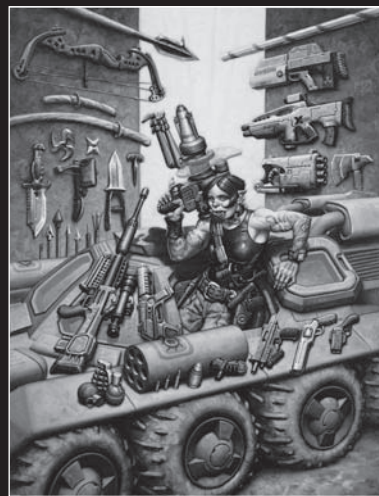
ARSENAL

Équipez-vous !

Quand la sécurité corpo vous noie sous une pluie de plomb, le moindre souci de garde-robe peut signifier votre arrêt de mort.

Pour survivre face aux gangs, aux syndicats du crime et aux mégacorpos, les shadowrunners ont besoin du meilleur matos qu'ils peuvent produire, acheter ou voler.

Arsenal couvre tout ce dont une équipe de runners peut avoir besoin, des armes et armures à l'électronique de pointe, en passant par les gadgets d'espionnage et les tous derniers drones. Cet ouvrage aborde également les réalités du marché noir et de la drogue, et fournit des règles avancées pour le combat et les arts martiaux, la préparation de produits chimiques et d'explosifs maison, et les modifications d'armes et de véhicules.



À venir.....




UNWIRED

Hackez le monde entier !

Unwired est le livre de règles avancées pour la Matrice de : **Shadowrun, Quatrième édition**. Pour les usagers de tous les jours, il permet d'appréhender simplement le fonctionnement Matrice, et offre de **nouveaux logiciels**, de **nouveaux équipements** et de **nouveaux traits** en termes simples. Pour les hackers et les technomanciens, cet ouvrage présente de **nouvelles techniques de hacking**, les **malwares**, les **échos** et les **sprites**. Ce supplément couvre également la sécurité des systèmes et les nouveaux phénomènes matriciels, des IA aux domaines de résonance.

Unwired donne toutes les clés nécessaires au meneur de jeu et aux joueurs pour explorer la Matrice de **Shadowrun**.

À venir.....



SHADOWRUN

20^E ANNIVERSAIRE

...PROCHAINEMENT EN VF...