



Numéro 7 – Mai 2001

SOMMAIRE

Contribution	Auteur	Page
Le Pentathlon de Berlin	ElvenHunter	2
Princes des Ténèbres	Zorgdub le troll	4
L'Aristote	ElvenHunter	15
La mort d'un dragon	Daegann	17
Le Jazz Club	Namergon	21
Voyages Initiatiques	ElvenHunter	25
Etude Statistique du D6	Pirlouis	28
Frères de Sang	Beast	35
Les Secrétaires de Poche	Namergon	61
Le Petit Hors la Loi	Imago	67

EDITO

Notre numéro sept voit le retour du Petit Hors La Loi qui a manqué à plus d'un lecteur, avec Imago qui assure l'intérim et Morkai qui promet tout ce qu'il sait qu'il nous enverra quelque chose... donc, ça ne peut qu'aller en mieux n'est ce pas ?

Avec ça, après la pluie le beau temps comme ils disent et là, c'est VRAIMENT l'affluence. L'ami ElvenHunter nous a expédié trois bafouilles à lui tout seul, deux p'tites nouvelles et un article sur un "établissement récréatif"

Après les elfes, les trolls puisque Zorgdub nous sors le premier article d'une série sur les vampires qui vous mettra l'eau... non, allez je le fais pas ce jeu de mot à deux nuyens... un peu de respect pour les lecteurs...

Pour la bonne bouche (aie), Daegann nous relate aussi une run avec son équipe de draconicides de choc (oui, draconicide, de draco et homicide quoi...) et Namergon nous a traduit quelques modèles de Secrétaires de Poche et décrit un petit coin sympa pour les longues soirées pluvieuses à Seattle (ouaip, je sais, souvent quoi... pensez à demander votre carte de fidélité).

Par dessus le tout, un *léger saupoudrage* de stats (mais si, mais si n'ayez pas peur) sur les jets de D6 de la part de Pirlouis. Touiller abondamment l'ensemble des articles, rajouter de la vanille et du cassoulet, servir...

Voilà (vous êtes encore en vie ?), au total, on dépasse allègrement le poids des derniers numéros de LdL et si ça continue comme ça, y a des imprimantes et des modems qui vont chauffer...

Bonne Lecture et on compte sur vous pour le prochain !!

Pénombre

Le Pentathlon de Berlin

(auteur : [ElvenHunter](#))

Kenji venait de terminer son travail dans un petit laboratoire qui servait de couverture à MCT. Passionné de sports, et surtout de sports violents devait-il admettre, Kenji avait l'habitude de descendre à THE Sports Bar, dans Downtown. Ce bar était une vraie bénédiction. A l'intérieur, plusieurs écrans rediffusaient un sport. Deux salles étaient disponibles et l'asiatique alla voir le barman pour connaître les programmes.

L'humain derrière le comptoir, en train de nettoyer des verres comme sûrement tous les barmans se dit Kenji, lui répondit avec un grand sourire qui dévoila une dent en or. « Ben dans la première salle il y a un match des Sonics de Seattle et dans la seconde on a accès à un programme qui vient de Berlin. C'est en Europe, en France ou en Suisse. Enfin, un coin de paumé comme ça quoi. » La curiosité de Kenji fut alors piquée au vif. « Cela va être une grande soirée », se dit-il. Il commanda au barman la même boisson que d'habitude : une sojbière avec un doigt de saké et une petite cerise, puis alla s'installer dans la salle.

Les habitués étaient tous là. Tous attirés par ce nouveau spectacle. Il ne manquait qu'une personne. Kurt (1), un camarade de travail de Kenji. Kurt avait disparu voilà un mois. Personne n'avait eu de ses nouvelles. Il était chargé de transporter des données pour le compte du laboratoire. Excepté ses cheveux violets, c'était quelqu'un de très classique. Assez zélé dans son travail et qui ne manquait pas une occasion de passer une soirée à THE Sports Bar où il avait ses petites habitudes. D'ailleurs, Kenji remarqua le regard triste qui le suivit lorsqu'il pénétra dans la salle. Maya, la serveuse, trouvait le temps long loin des beaux yeux bleus de Kurt. Et Kenji s'en voulait de plus en plus de voir la tristesse de la jeune femme. Après tout, c'est lui qui les avait présentés...

Le programme avait commencé depuis une demi-heure lui dit le gros Ed à côté duquel il s'était installé. Kenji avait raté la première épreuve du Pentathlon de Berlin. D'après ce que le gros Ed lui avait dit, il s'agissait de nager dans un lac dans lequel vivait un esprit toxique. Sur les 105 concurrents au départ, seuls 70 avaient atteint l'autre rive de la berge. Et encore, beaucoup avaient la peau brûlée à cause de l'acide contenu dans le lac. Un mage était en train de les soigner rapidement.

La seconde épreuve commença alors que Kenji finissait de boire sa bière. Il appela Maya et lui en commanda une autre. La jeune femme lui demanda s'il avait des nouvelles de Kurt. "Aucune" lui répondit l'asiatique un peu triste. Mais la serveuse n'insista pas. La seconde épreuve consistait en une course en haut d'un mur qui faisait deux mètres de haut. Les

concurrents avaient quatre kilomètres à parcourir en vingt minutes. « C'est tout simple », s'exclama un Nain parmi les spectateurs en s'essuyant la barbe d'un revers de bras. Plusieurs rires suivirent cette déclaration. Tout le monde savait que le vieux «One-eyed» avait été champion de course à pied dans sa jeunesse. Enfin, champion c'était vite dit, mais il est vrai que le nain gambadait beaucoup plus vite quand une corporation lui lâchait ses « chiens d'enfer » au derrière. Le vieux c'était fait arracher un œil par un chien de Gaetronics, mais il courait quand même vite à l'époque.

La course commença donc. Tous les concurrents avaient obtenu des matraques et ils frappaient ainsi leurs adversaires, tentant de les faire tomber. A ce jeu là, un Troll était très fort. Il avait sprinté dès que le départ avait été donné et il attendait maintenant ceux qui tenteraient de passer. Le mur n'était pas large et il était impossible de contourner le métahumain. Deux gangers, à voir leur tenue, tentèrent de passer en force, mais le Troll les éjecta en bas du mur. La caméra les suivit dans leur chute et zooma le plus possible lors de leur impact au sol. Dans la salle, une clameur s'éleva. Plusieurs clients imaginaient déjà ce sport se dérouler à Seattle. Eux y participeraient, disaient-ils. Et ils n'y feraient pas que de la figuration... Kenji ne leur prêta même pas attention. Il se concentrait plutôt sur un Nain qui tentait un passage beaucoup plus subtil. Un nain dont la fiche descriptive s'afficha dans un coin de l'écran. Il s'agissait d'un certain Matthias Beamter, membre du policlub Liberty of Soul and Body. Kenji n'en avait jamais entendu parlé. Sûrement un truc de chez ces arriérés de français. « Mais j'irai bien à Berlin, moi. Si on me payait le voyage... », se dit l'asiatique. Le Nain, donc, s'élança entre les jambes du Troll. Ce dernier ne fut pas assez rapide pour le saisir et fut déséquilibré. Un humain poussa l'immense métahumain en bas du mur. Mais le cameraman ne s'intéressa pas à cette nouvelle chute, et reçut à cette occasion quelques sifflets de la part des spectateurs du Sports Bar, préférant se concentrer sur l'humain. Ce dernier commençait à faire tourner sa matraque pour l'envoyer sur Beamter qui avait pris une certaine avance. Alors qu'il allait lacher son arme, il fut percuté par un ork et il chuta en bas du mur. Le choc fut très rapide et un « Oh ! » d'étonnement gagna les lèvres des tridéspectateurs. La course sur le mur se poursuivait sans autre évènement majeur. Les concurrents se poussaient les uns les autres dans un chaos très bien organisé. Sur les 70 concurrents qui avaient mis un pied sur le mur, seuls 55 demeuraient en course.

Les concurrents durent alors chausser des rollers. Ils devaient descendre dans le métro de Berlin et prouver leur habileté. Là encore Matthias, le Nain,

semblait très performant. Il accumulait les figures compliquées, amassant ainsi pas mal de marks. « Ah non ! », se dit Kenji. « Berlin n'est pas en France mais en Allemagne. Ils gagnent des Deutsch-Mark... » Très fier de son savoir, Kenji en fit immédiatement profiter le gros Ed qui lui paya une nouvelle bière. Maya semblait toujours aussi triste. Cela dérangeait beaucoup Kenji, mais il ne pouvait rien y faire. Et pourtant, quel était ce remords qui naissait au fond de son propre cœur ?

Soudain, l'asiatique sortit de ses pensées. Deux hommes à la table à sa droite venaient de hurler. Kenji regarda l'écran. Le Nain faisait face à un esprit ou à un truc magique du même genre. Ce-dernier avait beau tenter d'aggriper le Nain, le métahumain était toujours plus rapide que lui. Une course-poursuite s'ensuivit alors. Miraculeusement, Matthias s'en sortit s'en même un bleu. L'esprit, dépit, alla chasser un autre concurrent qui, lui, ne lui résista pas longtemps. Kenji avait perdu goût au spectacle qu'il contemplait. Il décida de se lever alors qu'une voix-off expliquait en quoi consistait la quatrième épreuve. Il s'agissait d'une course dans un forêt. Rien de très passionnant se dit Kenji en se levant pour aller aux toilettes.

Kenji était debout devant l'urinoir. Il se sentait beaucoup mieux au fur et à mesure que sa verge se vidait de la bière qu'elle contenait. La porte derrière lui s'ouvrit. Par réflexe, il jeta un rapide coup d'œil dans une glace à côté de lui. Il vit dedans le reflet de Maya. La jeune femme semblait vouloir lui parler au calme. Il remonta sa braguette et se tourna vers elle, ne sachant pas quelle attitude adopter.

Ce fut Maya qui commença à parler. Elle lui demanda tout ce qu'avait pu lui dire Kurt, s'ils travaillaient sur un projet particulièrement dangereux et d'autres questions du même genre. Puis la serveuse éclata en sanglots. Kenji tenta de la calmer en lui parlant doucement. Entre deux torrents de larmes, il comprit que Kurt avait un grand projet dont il avait refusé de parler à Maya. Il lui avait seulement dit, trois jours avant de disparaître, qu'ils allaient bientôt être riches. Maya implora Kenji de mener une enquête discrète dans le laboratoire. Elle était persuadée que Kurt n'était pas mort. Le jeune homme parvint finalement à la calmer. Il lui promit qu'il ferait tout son possible pour retrouver leur ami. Il n'y croyait pas trop, mais il désirait réconforter la jeune femme et par-là même se donner plus de courage à lui-même, lui qui n'avait rien fait pour prendre des nouvelles de Kurt quand ce dernier avait disparu.

Il retourna s'installer devant les écrans en traînant le pas. Il ne se sentait vraiment pas bien ce soir. A la tridéo, un homme venait de tomber dans la gueule grande ouverte d'une étrange créature, croisement entre une plante carnivore et un chien. Kenji regarda sa montre. Il était 23h12 en ce jour du 24 mars 2055. Kenji était resté une demi-heure avec Maya. Le gros Ed se pencha vers lui. « Tu sais, le Nain... et ben il s'en est encore sorti. C'est pas naturel ce qu'il peut faire. Vraiment, ce n'est pas naturel. » Mais déjà, la majorité

des concurrents survivants sortaient de la forêt. Ils n'étaient plus que 30. Trente à devoir affronter l'avant-dernière épreuve. Lorsque la voix-off expliqua en quoi elle consisterait, un fou rire parcourut l'assemblée présente dans THE Sports Bar. Tout le monde rit... Tous, sauf deux êtres. Un homme et une femme que la disparition d'un ami avait fini par inquiéter. Kenji contempla alors le nouveau spectacle qui s'offrait à ses yeux. Alors que tous les spectateurs pleuraient de rire, lui c'étaient des larmes de tristesse qui emplissaient et embrumaient ses yeux. Qu'avait donc été le but de Kurt ? Que cherchait-il donc, à jouer continuellement au héros ? Kenji partit à la fin de cette attraction. Vingt-sept candidats étaient parvenus à faire manger à un chimpanzé fou-furieux une banane. Trois avaient réussi aussi mais avaient perdu quatre doigts dans l'opération et préféraient abandonner.

Kenji partit donc, sans un bruit, sans même un regard pour Maya. Il marcha dans la nuit, dans une rue déserte et tenta de se souvenir de tous les éléments qui auraient dû le marquer. Aaaaah, Kurt disposait d'une mémoire artificielle, lui. C'est d'ailleurs pour cela qu'il était chargé de convoier des dossiers. C'est sûrement ce qui l'avait tué. Kenji se creusait la tête, réellement. Il devait se souvenir... il devait à tout prix. La vie de son ami, si ce-dernier respirait encore, était en jeu. Quel détail aurait dû le marquer ? Kenji ne se souvenait vraiment plus. Il atteint finalement sa demeure, une pièce anonyme dans un immeuble anonyme et alla se coucher directement. Il ne se déshabilla même pas. Il alla s'installer sous une mince couverture et tenta de s'endormir. Mais il n'y parvint pas. L'image de Kurt et du Nain qu'il avait vu à la tridéo. Comment s'appellait-il déjà ? Ah, oui, Matthias... Donc, les portails de Kurt et de Matthias se superposaient et tournoyaient dans ses cauchemars. Kenji ne ferma pas l'œil de la nuit.

Le lendemain, il alla à contre-cœur à son poste. A la pose déjeuner, il se permit ce qu'il n'avait jamais fait. Il alla parler directement à son supérieur. Un certain Kendo Yamashida. Kenji, au bord de la crise de nerfs, en partie à cause de son absence de sommeil et en partie parce qu'il se sentait coupable, ne se démonta pas. Il lui demanda tout de go s'il savait où se trouvait Kurt. Yamashida lui répondit par la négative. Le lendemain, Kenji était renvoyé. Il alla noyer son amertume loin du Sports Bar. Il se saoula à en mourir, loin de Maya dont il ne trouvait plus le courage de voir le visage. Il se saoula à en mourir et il en mourut. En rendant son dernier soupir, Kenji comprit le détail qui lui avait jusqu'alors échappé et il mourut heureux. Il avait compris... il savait pourquoi Kurt était sûrement mort et il n'aurait plus de remords à ressentir. Il était innocent... totalement innocent.

(1) Voir le Laser de Lune n°6. La nouvelle intitulée Effacement de Données.

Princes des Ténèbres

Par Zorgdub le Troll

Cet article est une Aide de Jeu trouvée chez <http://archaos.multimania.com> (dont l'auteur est Archaos archaos@multimania.com), revue et corrigée par votre serviteur : Zorgdub le Troll. Il faut garder à l'esprit que les vampires sont des êtres hors du commun, un joueur **ne doit pas** pouvoir en incarner un sans la permission expresse de son MJ. Ah oui, il faudrait tacher d'éviter le bourrinisme éhonté, comme une équipe de vampires-troll-mages...

Les personnages vampires sont créés comme les autres avec une dépense de 20 Points de Construction supplémentaires. Avec 25 Points, vous êtes un vampire nain ou ork, avec 30 Points, vous êtes un vampire elfe ou troll, avec 35 Points, vous êtes un vampire d'une variante métahumaine. Avant de faire un vampire métahumain demandez à votre MJ, il est possible que la transformation en vampire d'un Troll ne donne pas un vampire mais autre chose. Beaucoup de vampires sont magiquement actifs pour et refléter cela, ils dépensent 5 points de moins pour l'être (Magiciens Complètes 25pts, Magiciens Spécialisés ou Adeptes 20pts).

Les vampires ainsi créés sont des vampires qui viennent juste d'être transformés donc des novices. Ils n'ont pas tous les pouvoirs d'un vampire. On mesure la puissance d'un vampire par son **niveau de pouvoir** (nvP), on le calcule en ajoutant le coût en Karma de ses pouvoirs (voire **Gagner des Aptitudes**) au nombre mois complets qu'il a "vécu" en tant que vampire. A la création un vampire en est un depuis (coût en Karma de ses aptitudes) semaines (c'est le temps nécessaire au développement de ses pouvoirs), mais il peut être légèrement supérieur.

Exemple: Klaus est un vampire depuis 2 ans et possède les pouvoirs *Augmentation de la Limite d'Essence* nv2, *Initiative Accrue* nv2, *Accroissement de Force* nv5, *Augmenter la Limite Raciale de Rapidité* nv2, soit un total de 30+20+12+42+6=110, Klaus a donc un nvP de 110.

AVANTAGES DES VAMPIRES

Voici les pouvoirs gagnés lors de la transformation, ces pouvoirs sont "gratuits".

Détection de Victime

Ce pouvoir ne fait pas grand chose, il permet seulement au vampire de "sentir" que la personne qu'il va drainer a de l'Essence. Ce pouvoir ne donne aucune indication de l'Essence de quelqu'un. Le

vampire sait si sa victime a au moins 1 point d'Essence ou pas.

Drain d'Essence

Ce pouvoir permet au vampire d'absorber l'Essence d'un être du même métatype (humain-humain, elfe-elfe...) (voir plus loin pour les autres créatures et métatypes), en ajoutant les points dérobés à son propre indice. Le vampire peut ainsi faire monter son Essence jusqu'à 12 (moins son taux de cybernétisation, voir plus loin). Cette limite de 12 n'est atteinte que par les vampires puissants. Au départ, cette limite est égale à l'Essence du personnage quand il était humain. Il est possible d'augmenter cette limite, voir le pouvoir *Augmentation de la Limite d'Essence*. Notez qu'une Limite d'Essence de 12 est rare, pour un novice elle est généralement de 6 à 8.

Le transfert d'Essence a lieu avec une prise de sang sur la victime, mais du sang seul ne sert à rien car ce qui nourrit le vampire est la force vitale volée à sa victime. Le sang lui sert de vecteur, mais il est possible de drainer l'Essence d'une forme astrale ou à travers un objet magique (voire les **Lames de Sang** à la fin)

Il est possible de prendre du sang à partir de n'importe quel endroit du corps, cou, poignet, poitrine... Mais quand la victime se débat (et a un minimum de force) la seule manière de la maîtriser et de boire son sang est de se mettre derrière et de mordre son cou.

Un vampire n'a pas besoin de tuer sa victime, il peut boire un peu de sang de sa victime et prendre seulement un ou deux points d'Essence, ce qui ne tue pas une personne normale. Quand un vampire tue ses victimes systématiquement dans une zone donnée, les autres vampires le chassent ou le tuent avant qu'il n'attire trop les autorités et les chasseurs de vampires. Ces vampires ne sont pas organisés mais comme ils veulent vivre et rester discrets... A cause de leur nature passionnée, les vampires doivent faire un test de Volonté avec un seuil égal à 12 moins leur Essence pour savoir s'il s'arrête de boire après chaque point d'Essence bu (s'ils le désirent).

Exemple: Claudia, avec une Volonté de 3, et une Essence de 8, boit le sang de son amant. Elle veut arrêter après avoir drainé 1 point d'Essence. Elle lance 3 dés contre un seuil de 4 (12 - 8), et fait 1, 1, et 3. Claudia rate son test de Volonté, et draine un autre point, et essaie de s'arrêter. Cette fois son seuil est 3, elle fait 1 succès, et donc elle s'arrête.

La victime peut récupérer les points d'Essence perdus au rythme de 1pt par jour de repos total, 0.5pt si elle ne fait d'activité intensive, 0.1 par jour dans le cas contraire. Une transfusion de sang d'un groupe compatible peut considérablement augmenter la vitesse de récupération, permettant de retrouver tout les points d'essence en 1 journée.

La victime (ou le partenaire) est lui aussi enjoué ou hypnotisée par le drain, elle ne peut pas arrêter le processus volontairement. Une analogie restrictive peut être faite entre le drain d'Essence/Sang et le sexe. Cela est meilleur quand on s'aime, et quand le donneur n'est pas volontaire, c'est comme un viol. Une victime non volontaire doit être maîtrisée en combat non armé (pour que le sang ne soit pas perdu) avant de pouvoir être drainée. Le drain d'Essence prend du temps, il faut une minute par point d'Essence drainée. (Pour avoir d'autres détails voir, p. 217, **SR11**)

Les vampires ne prennent pas leurs victimes au hasard, et ils ont de nombreuses autres manières de se nourrir que d'attraper un pequenaud, le vider puis le fourrer dans une benne à ordures.

La première est la plus courante, car elle présente de nombreux avantages : **Le Bétail**. Cette méthode consiste à kidnapper une ou plusieurs personnes, à la ou les enfermer chez soi et à se nourrir quand on en a besoin sans les tuer, le vampire ponctionne généralement 1pt d'Essence par jour à chaque victime pour leur laisser le temps de récupérer et ainsi avoir de la marge en cas de besoin. Le premier avantage est la disponibilité, si le vampire a besoin d'une rasade il n'a qu'à rentrer chez lui, le deuxième est la discrétion, car une petite poignée de personne suffit pour des années, et les commodités (nourriture, draps...) achetées pour le bétail peuvent servir de couverture. Pour ceux qui ont des problèmes moraux, cette technique ne tue personne et limite le nombre de victimes (pour faire le moins de mécontents possible, il faut toujours taper sur les mêmes). Par contre il y a des défauts, il faut d'abord empêcher le bétail de fuir, avec des chaînes, des puces BTL ou des drogues par exemple, et puis tout ça avec la nourriture et le reste, ça coûte des nuyens, enfin on ne peut pas profiter de son bétail quand on est en déplacement. Il existe une variante pour ceux qui ont le matériel, il s'agit de se procurer, ou mieux de se faire confier, un "légume" ou une personne dans le coma : elle n'essayera pas de s'échapper ou de vous résister, et il n'y a plus aucun problème d'ordre moral ; de plus si on vous confie quelqu'un de ce genre, il n'y a pas de problèmes juridiques, et vous êtes payé pour ça !(mais les proches peuvent venir le voir).

La seconde manière est aussi très appréciée, et elle se présente sous différentes formes : **Le Don**. Il y a trois raisons qui peuvent pousser une personne à donner son sang à un vampire, l'amour, l'adoration

et l'argent. Si le(a) vampire a un(e) amant(e), ce(tte) dernier(e) peut lui donner du sang, c'est la solution la plus couramment choisie par les beaux vampires car cette solution possède presque tout les avantages et n'a que deux défauts (la quantité d'Essence ponctionnable est limitée et il faut faire attention à son âme sœur). Il y a aussi un nombre non négligeable de personne qui viennent donner leur sang à des vampires, subjugués d'admiration et dans l'espoir de recevoir un jour le Baiser de Sang. On peut les trouver dans des bars de vampire (comme le Succubus). Comme avec un amant il y a énormément d'avantages, dont celui exceptionnel de se faire un contact (pour en avoir un au début du jeu, le payer comme un contact Nv2), mais tout de même un ou deux défauts (il faut connaître un coin où trouver ce genre de gars et ils sont parfois un peu chiants).

Enfin il y a des personnes (le plus souvent de belles jeunes filles mais parfois des jeunes gens vigoureux) qui vendent leur sang, un petit peu comme des prostitués, on les appelle des "Bloody Dolls". Comme toujours, il y a des avantages (pas de problème d'ordre moral, juridique ou de territoire) mais il faut les trouver (c'est pas trop dur quand on connaît un bar à vampires) et surtout les payer (entre 250¥ et 500¥ par point drainé, elles peuvent être très dures en affaire si elles sentent que leur client est vraiment bas), certaines offrent les services normaux d'une prostituée en plus pour un petit supplément.

Drainer un Vampire

Il est possible de drainer un vampire mais celui-ci n'est pas vraiment vivant, même si son sang véhicule une certaine puissance, le drain vampire-vampire est donc différent du drain vampire-humain. Tout d'abord ce genre de drain peut servir à transférer des points d'essence ou à s'approprier la puissance du vampire drainé. Ces échanges sont régis par le nvP des vampires concernés, le vampire le plus puissant décide si le vampire qui draine récupère ou non de l'essence, mais le vampire drainé perd de toute façon son essence. Si le vampire drainé n'est pas consentant le nombre de points transférés par tour est limité à 1 (et si c'est le vampire le plus puissant qui n'est pas consentant l'autre ne gagne rien du tout), sinon le nombre maximum est égal au plus haut nvP divisé par 20. Pour récupérer la puissance d'un vampire il faut drainer toute son essence, boire tout son sang et que ce dernier soit le plus puissant, quand ces conditions sont remplies, le vampire le plus faible reçoit tout de suite la différence des nvP/2 en point de Karma (arrondi à l'inférieur) à dépenser pour acheter des aptitudes vampiriques. Il est inutile de prendre la puissance d'un vampire qui a un nvP inférieur.

Exemple : Klaus a un élève nommé Stein, ce dernier a un nvP de 80. Klaus le retrouve pendant

une embuscade, il lui redonne donc un peu de son sang, il peut transférer $110/20=5.5$ pts d'essence par tour. Si Klaus n'était pas volontaire, Stein ne pourrait lui faire perdre qu'un point par tour et ne gagnerait rien, et si Stein épuisait toute l'essence de son maître il gagnerait $(110-80)/2=15$ soit 15 points de Karma à dépenser tout de suite pour acheter des aptitudes vampiriques.

Les vampires qui font ceci, ou d'une manière générale tuent un autre vampire, sont proscrits. Premièrement la plupart des bars de vampires, 99%, les éjecteront à coup de fusil (ou de Force Bolt...), tous leurs contacts vampires les laisseront tomber, et surtout ils ne sont plus couverts, c.a.d. que n'importe quel vampire à le droit de les tuer. Evidemment il y a plusieurs groupes de vampires, mais même si tuer un vampire qui ne fait pas partie du même groupe n'est pas toujours proscrit, c'est très souvent le cas quand deux groupes ont de bonnes relations.

Immunité contre le Vieillessement

Le vampire ne vieillit plus. Son physique n'évoluera pas, il ne connaîtra pas les joies de la vieillesse et ses effets débilissants.

Infection

Ce pouvoir est légèrement différent de celui des règles.

Si un vampire boit entièrement une victime, elle n'est pas transformée en vampire. Elle est juste morte. Pour qu'elle soit transformée en vampire, il faut qu'elle reçoive du sang de vampire (au moins un point d'Essence du vampire qui sert à transformer la victime). Si le vampire est généreux, il donnera à sa progéniture plusieurs points d'Essence pour qu'elle ne soit pas trop affamée (voire **Perte d'Essence**), on appelle cela le Baiser de Sang, mais d'autres le nomment le Don Obscur.

Des légendes prétendent qu'il y a un autre moyen de devenir vampire. Seuls certains vampires connaîtraient ce moyen. Il s'agit d'un échange de sang graduel, pendant une période de plusieurs semaines, et de rituels inconnus qui transforment la victime (qui doit être consentante). Ce procédé dure un nombre de semaines égal au score en essence de la personne à transformer.

Transformer un simple mortel en vampire, dont on peut faire son disciple, son assistant ou au moins son associé peut paraître très facile (et ça l'est) et très avantageux (ça l'est moins). Je m'explique : plus de vampire, plus de concurrence, moins de victimes, plus de danger de se faire griller ou même chasser, de plus le "fidèle" ami ainsi transformé peut décider qu'il a suffisamment appris et que son maître lui serait plus utile mort, définitivement (voire **Drainer un Vampire** plus haut).

Quand un vampire donne le Baiser de Sang, une partie de la puissance qui circule dans ses veines passe dans celles de son fils, il a donc lors de sa

renaissance un nombre de points de Karma pour acheter des aptitudes vampiriques égal au nvP de son créateur divisé par dix, il ne faut pas oublier qu'il y a un temps nécessaire pour que ces aptitudes apparaissent, voire **Gagner des Aptitudes**.

Régénération

Ce pouvoir est différent des règles.

Les blessures d'un vampire sont soignées à la fin de chaque tour, même les blessures Fatales. Le vampire reste debout même quand il a plus de 10 cases de remplies (sauf s'il a atteint son surplus de dégât, voir plus bas). Les modificateurs à l'initiative et aux seuils de réussite s'appliquent normalement. Cette guérison a un prix. A la fin de chaque tour, le vampire régénère ses blessures à raison de 0,1 point d'Essence par case guérie (avec un maximum de 10 cases). Donc quand le vampire soigne une blessure Légère, il dépense 0,1 point d'Essence. Une blessure Moyenne coûte 0,3 points d'Essence, une Grave coûte 0,6 points d'Essence, une blessure Fatale coûte 1 point d'Essence. Quand l'Essence du vampire est réduite à 0 de cette manière, il meurt. C'est le seul moyen pour un vampire de se soigner, et la dépense d'Essence est automatique (si un vampire a une blessure Grave et 0,1 point d'Essence, à la fin du tour il meurt puisqu'il arrive à 0 en Essence).

De plus, cette régénération n'expulse pas les corps étrangers en dehors du vampire, donc les balles restent à l'intérieur du vampire. Pour les enlever, il y a la chirurgie, ainsi que les pouvoirs *Se Fondre dans l'Ombre* ou *Forme Brumeuse*.

Les blessures infligées par le soleil ou des lumières UV ne peuvent pas être soignées tant que le soleil est présent. Ses blessures sont soignées au rythme de guérison normal et la guérison commence la nuit. Une blessure Fatale dû au soleil est mortelle pour le vampire, ce dernier tombe en poussière (ou brûle complètement, c'est à vous de voir) avant même d'atteindre le surplus de dégâts qu'il peut encaisser.

Quand un vampire se prend des blessures jusqu'à son surplus de dégât, il tombe en état de catalepsie. Il reste inconscient pendant 24h avant qu'il puisse commencer à guérir (en espérant que personne ne le dérange...), ce temps peut être réduit de 4h par point d'Essence qu'on lui transfère. Attention au soleil.

Exemple: Sogen, avec une Essence de 10, affronte 2 punks avec des armes à feu. Un punk a un pistolet lourd, l'autre a un fusil de chasse. Au premier tour, le punk avec le fusil inflige une blessure moyenne à Sogen, et l'autre ne fait qu'une blessure Légère. La régénération s'active, 4 cases sont soignées, donc Sogen doit soigner quatre cases de blessure, il perd 0,4 points d'Essence. Second tour, les punks infligent 2 blessures Graves. Sogen reste debout, il a une Constitution de 4. La régénération s'active, 10 cases sont soignées (le

maximum, une blessure Fatale), donc Barnabé perd 1 point d'Essence. Et il lui reste 2 cases non soignées. Sogen continue le combat avec un malus de 1 à l'initiative et de 1 aux seuils de réussite. Le tour suivant, il prend encore 2 blessures Graves. Il s'écroule donc puisqu'il a 4 cases de dégâts de surplus. Il tombe en état de catalepsie mais heureusement un ami passe dans le coin et l'amène dans une cave, 24h et 1,4pt d'Essence plus tard, il est debout. Heureusement, les punks n'ont pas continué à tirer, sinon Sogen aurait dû guérir ces blessures supplémentaires. Il y a des nuits où il faudrait rester couché.

Il y a différentes manières de tuer un vampire. On peut bien sur le blesser jusqu'à se qu'il n'ait plus d'Essence, mais il est immunisé aux morts automatiques (quand aucun succès n'est fait pour résister à une blessure de niveau Fatal) et le fait d'atteindre le surplus de dégât n'est pas mortel, sauf contre certaines choses : l'argent (pour les vampires ayant un $nvP < 75$), les armes bénites (pour les vampires ayant un $nvP < 100$), les armes en argent bénites (pour les vampires ayant un $nvP < 175$), les Focus d'arme ou n'importe quel arme magique (pour tous les vampires) et le feu.

Exemple : Daryl est un répurgateur, il possède une dague en argent, des munitions bénites et une épée magique, donc le couteau n'est pas plus efficace qu'autre chose contre Stein ou Klaus, les munitions ne font rien de particulier sur Klaus mais peuvent provoquer une mort automatique chez Stein ou même le tuer directement quand le surplus de dégâts est atteint, l'épée a cet effet sur nos deux vampires.

DESAVANTAGES DES VAMPIRES

Nature de Tueur

Le titre ne correspond pas à la réalité, mais à ce que pensent la majorité des gens. Dans une population, vous ne trouverez pas beaucoup de monde qui aime les vampires. A cause de cela, les vampires sont chassés par des chasseurs de vampires. Ces hommes et femmes ont souvent des objets bénis sur eux. Ils sont organisés en groupes et communiquent entre eux. Il est donc dangereux d'en tuer un car les autres risques de venir enquêter sur sa mort. De plus il faut avouer qu'accéder à l'éternité n'est pas ce qu'il y a de mieux pour la santé mentale, ça fait plutôt perdre le sens des proportions : pour un vampire, un humain n'est qu'un beefsteack sur patte, ou un jouet qui saigne pour de vrai. Les vampires ne sont donc pas des bêtes assoiffées de sang et de carnage mais ils ne tendent pas trop à être des mecs gentils.

Allergie (soleil)

Le soleil (UV) blesse un vampire. S'il reste sous le soleil assez longtemps, il meurt. Un vampire peut rester un nombre de tours égal à son Essence sous le soleil (tripler le temps pour une exposition aux

Ultra Violets) au bout de ce temps là, il prend une blessure Légère par tour. Cette blessure provoque une légère fumée. Ceci s'applique quand le vampire est exposée directement au soleil (degré d'ombre : 0). Si le vampire est exposé de manière partielle (avec un manteau par dessus la tête, à l'ombre d'un arbre ou d'un grillage assez serré, de façon générale, si le vampire est en partie exposé au soleil) il se passe la même chose avec des minutes à la place des tours (degré d'ombre : 1). Ces dégâts ne sont soignés que lorsque le vampire est à l'abri du soleil. Ces dégâts sont soignés au rythme normal de guérison naturelle de SRIII (p126) et au prix de 0,5 point d'Essence par case (0.1 point par case pour des blessures aux UV).

Les vampires sont noctambules par nature, mais peuvent "vivre" le jour. Lorsqu'ils sortent le jour, ils reçoivent un modificateur aux seuils de réussite de tous les tests qu'ils font et au coût d'activation de leurs aptitudes vampiriques en fonction du degré d'ombre (appliquer ce modificateur quand ils sont exposés aux UV). A un degré d'ombre 0 un vampire doit réussir un jet de réussite Volonté (7) pour utiliser un pouvoir, le coût d'activation de ses aptitudes vampiriques est doublé et il a un malus de +6 au SR de tous ses jets (le SR du jet de réussite de Volonté ci-dessus en tient compte). A un degré d'ombre de 1 les pouvoirs demandent un jet Volonté (4), le coût d'activation des aptitudes est augmenté de 75% et un malus de +4 est appliqué au SR de tous les jets. Quand le vampire est dans l'ombre causée par le soleil (c.a.d. que même sans lumière artificielle ce n'est pas l'obscurité), comme dans un appartement, une voiture avec des vitres teintées, sous un pont ou tout simplement au sein des ombres que projettent les gratte-ciel, il est à un degré d'ombre : 2, utiliser un pouvoir ne demande pas de jet de Volonté, le coût d'activation des aptitudes est augmenté de 50% et un malus de +2 est appliqué à tous le SR. Le degré d'ombre : 3 est le synonyme d'absence de lumière solaire, par exemple dans une pièce sans fenêtres ou dans un sous-sol, le coût d'activation des aptitudes est augmenté de 25%, et les jets affiliés à un attribut mentale (Ch, I, V) souffre d'un modificateur de +1 aux SR. Le degré d'ombre : 4 est atteint en cas d'obscurité totale de lumière solaire ou d'UV, avec au moins 10 ou 15m de terre entre le soleil et le vampire, on trouve ça dans une bonne crypte ou à l'étage -25~-30, ici le vampire ne subit qu'une augmentation du coût d'activation des aptitudes de 10%. Enfin le degré d'ombre : 5 c'est la nuit, top cool, pas de trucs gênants (faut dire qu'il y a des dizaines de milliers de kilomètres de terre et de roche pour s'interposer à la lumière du soleil).

C'est vrai que ça à l'air compliqué, mais 90% du temps les vampires ne sortent pas la journée, et c'est plus facile à utiliser que ça en à l'air.

Perte d'Essence

Un vampire n'a pas d'Essence inhérente. Il en a qu'en consommant celle des autres et en perd 0.05 point tous les jours pour maintenir son intégrité physique, s'il en a moins de 0.05pt il commence à se décomposer comme n'importe quel cadavre, cette décomposition ne peut être stoppée qu'en payant l'Essence due.

Quand un vampire a 6 points d'Essence ou moins et qu'il n'a pas atteint sa Limite d'Essence, il peut entrer en frénésie de sang. Cette frénésie doit être provoqué par une odeur de sang, de mort, ou une excitation particulière du vampire (combat, stress, envies). Il doit faire un jet de Volonté seuil 10 moins son Essence pour éviter sa frénésie et tenter de boire le sang de n'importe quelle victime. Le personnage reprend le contrôle de lui-même quand il a une Essence supérieure à 6 (ou à sa Limite, selon ce qui arrive en premier).

Rejet du Cyberware

Comme toutes les créatures qui régénèrent, les vampires ont des problèmes avec le cyberware. Le vampire ne peut pas se faire implanter de cyberware une fois qu'il est transformé.

Par contre, il peut avoir du cyberware avant d'être transformé en vampire. Un vampire avec du cyberware a son indice maximum d'Essence qui est diminué de l'indice de cybernétisation.

Si un personnage veut du cyberware à la création, il doit dépenser 2 Points de Construction par point d'Essence qu'il a en moins de 6. Donc si un personnage a une interface d'arme et des yeux cybernétiques, ce qui vaut 0,7 points d'Essence, il doit dépenser 2 Points de Construction. Un personnage avec des réflexes câblés de niveau 2 doit dépenser 6 Points de Construction. Le taux de cybernétisation ne peut pas dépasser 5 points d'Essence donc 10 Points de Construction.

Le bioware est différent. Une fois transformé, le vampire ne peut pas se faire implanter du bioware, à cause de

la régénération trop rapide. Par contre avant la transformation, il peut en avoir. Si c'est du bioware cultivé, il n'y a aucun problème. Sinon, le personnage doit payer 1 point de Construction par point de Body dépensé. Si le bioware est interdit à la création, le vampire n'a pas ce problème.

Vulnérabilité (Symboles bénis)

Cette allergie psychosomatique ne s'applique que si le personnage avait une certaine croyance en Dieu même minime. Si le joueur ne veut pas prendre cette vulnérabilité, il doit payer 5 Points de Construction. La religion n'a pas d'importance, il suffit d'y croire. Quand un vampire est confronté à un objet (lieu) sacré ou une personne croyante, faire un jet d'opposition entre la Volonté ou l'Essence du vampire (le plus bas) et la Volonté de la personne ou son aura sacrée (de l'objet, lieu ou personne). Si

c'est le Vampire qui gagne, il agit comme il veut pendant une minute ou un tour de combat (suivant la situation). Sinon, le vampire ne peut faire l'action qu'il voulait, il est paralysé. Et par deux succès, il se prend un niveau de blessure. Le vampire peut résister avec sa Constitution ou sa Volonté avec un seuil égal à l'aura sacrée de l'objet (ou la Volonté de la personne).

Mais il ne faut pas oublier que les prêtres (ou les personnes ayant une foi TRES forte) ont un réel pouvoir (voire Magie Mix sur le site de l'elfe noir <http://www.sden.org>) qui a une puissance destructrice non-négligeable contre les morts-vivants. Les vampires suffisamment puissants peuvent néanmoins ignorer ceci, grâce à l'aptitude *invulnérabilité symbole béni*. Seul un vampire avec un nvP de 80 ou plus peut acheter cette aptitude, au prix de 5 points de construction (en plus du prix de l'annulation) à la création, ou 16 points de Karma pendant le jeu si le vampire a déjà l'annulation, 32 points dans le cas contraire.

Image Astrale

Dans l'astral, un vampire apparaît sous sa vraie forme. Il apparaît avec son véritable âge et avec ses crocs sortis. Donc un mage en perception astrale reconnaîtra un vampire tel qu'il est vraiment, sauf si le vampire possède l'aptitude *Camouflage Astral*.

Ail

Les vampires ne craignent absolument pas l'ail, mais préféreront ne pas boire le sang de quelqu'un en ayant mangé récemment, le goût n'étant pas agréable.

Gagner des Aptitudes

Le coût des aptitudes est sous deux versions. Le premier est en Points de Construction, le personnage peut avoir ce pouvoir dès le départ s'il dépense ces points. Le second en points de Karma, pour que le personnage achète le pouvoir pendant le jeu. Le temps d'apprentissage est de 7 jours par point de Karma dépensé. Cette période de temps est réductible en faisant un jet de moyenne de $(Intelligence + Volonté) / 2$ (6) la moyenne de l'intelligence et de la volonté ne pouvant dépasser l'Essence. La moyenne représente la connaissance et le contrôle de son corps que le vampire possède, si pendant l'acquisition de l'aptitude le vampire perd de l'Intelligence ou de la Volonté pour une raison ou une autre, le temps nécessaire remonte à 7 jours.

Pour les pouvoirs ayant un certain nombre de niveaux, le nombre maximum de niveau est indiqué après Nv max

Augmentation de la Limite d'Essence

Coût: 4/10 par niveau, **Nv max:** 6

Au départ, comme dit plus haut, l'Essence du vampire est limitée par celle qu'il avait avant d'être

vampire. Il augmente cette limite de 1 point par niveau de l'aptitude.

Immunité contre les Poisons

Coût: 2/7

Les poisons n'ont pas beaucoup d'effet sur un vampire sauf s'il n'a pas beaucoup de sang. Lors d'un test de résistance aux poisons, le vampire ajoute un nombre de dés égal au double de son Essence.

Immunité contre les Agents Pathogènes

Coût: 2/7

Les agents pathogènes n'ont pas beaucoup d'effet sur un vampire sauf s'il n'a pas beaucoup de sang. Lors d'un test de résistance aux agents pathogènes, le vampire ajoute un nombre de dés égal au double de son Essence.

Initiative Accrue

Coût*: niveau 1 4/12 +1D6
niveau 2 Ø/24 +2D6
niveau 3 Ø/48 +3D6
niveau 4 Ø/48 +4D6

Ce pouvoir explique pourquoi les vampires sont si rapides.

Ce pouvoir est cumulable avec le cyberware ou un pouvoir magique avec quelles conditions. Seulement, le niveau 1 est disponible à la création. Il est possible d'augmenter seulement d'un niveau à chaque fois. Pour avoir le niveau 3, il faut avoir payé le niveau 2 et le niveau 1.

Le coût est augmenté si le personnage a une augmentation d'Initiative quelconque. Pour un modificateur de +nD6 déjà existant autre que le pouvoir vampirique, le coût est multiplié par (n+1). Ainsi, si un personnage a des réflexes câblés de niveau 1 (ou 2), le coût pour avoir une Initiative Accrue de niveau 1 sera de 8/24 (ou 12/36). Ce coût peut être rétroactif. Par exemple, un adepte physique avec son pouvoir d'adepte d'augmentation d'Initiative de niveau 1 et son pouvoir vampirique de niveau 1, il a donc payé 8/24 points. S'il augmente son pouvoir d'adepte d'un niveau grâce à l'Initiation, il doit payer 12 points de karma (36 - 24 les 36 (3*12) qu'il devrait payer pour avoir le niveau 1 d'Initiative moins les 24 qu'il a déjà payé), s'il veut garder son pouvoir vampirique. Il faut faire attention car ça monte très vite : passer du nv2 au nv3 pour un vampire ayant déjà des réflexes câblés de niveau 1 et un pouvoir d'adepte d'augmentation d'Initiative de niveau 2, le prix est de 152pts de Karma!!!

Se nourrir de Métahumains

Coût: 6/20

Un vampire ne peut normalement se nourrir que d'êtres du même métatype, mais avec ce pouvoir il peut se nourrir de n'importe quel métahumain. A cause des différences de taille, donc de volume de

sang, un troll qui draine une personne plus petite (nain, humain, elfe, ça revient au même) ne gagne que 2 points d'essence pour chaque trois drainé (donc 0.66 par point). Inversement un troll drainé par des créature plus petites fournit un point de plus pour chaque paire de point d'essence volé (donc 1.5 par point cette fois-ci).

Se nourrir de (Méta)-Animaux

Coût: 5/16 (12/40)

Normalement, les vampires se nourrissent uniquement sur des humains. Le sang des animaux n'est pas nourrissant. Avec ce pouvoir, le vampire est capable de se nourrir des animaux presque comme s'il s'agissait d'humains. Les petits animaux ne fournissent pas autant d'Essence qu'un humain, la taille de l'animal est en relation directe avec l'Essence fournie. La même remarque peut être faite sur les animaux de grande taille. Le vampire ne peut pas se nourrir sur des métacratures s'il ne prend pas le pouvoir adéquat. Notez bien que les aptitudes *Se nourrir de Méta-Animaux* et *Se nourrir d'Animaux* sont différentes et indépendantes. Un vampire, même capable de se nourrir sur autre chose, préférera drainer un être du même métatype.

Se Cacher dans l'Ombre

Coût: 4/12

Grâce à ce pouvoir le vampire est capable de se planquer dans l'ombre et de devenir presque invisible, il ajoute donc son essence à sa spécialisation Furtivité(camouflage) quand il se cache dans l'ombre. Pour activer ce pouvoir le vampire doit payer 0.1pt d'essence par tour.

Se Fondre dans l'Ombre

Coût: Ø/36 (il faut déjà posséder *Se Cacher dans l'Ombre*)

Un vampire ne peut avoir ce pouvoir que si son nvP est de 100+, il permet de se fondre *physiquement* dans l'ombre. Il n'est possible de se fondre que dans une ombre presque totale. Dans cette position un vampire ne peut pas être vu mais on peut ressentir sa présence par contre. Pour cela l'observateur doit réussir un jet Perception (Essence du vampire) avec un bonus de -1 au SR si l'observateur possède une vision lumière faible, -2 si il est éveillé et -2 supplémentaire (non cumulable avec la vision lumière faible) si il est en perception astrale. Il peut se déplacer de Rapidité/2 mètres par tour (Rapidité/mètre par tour s'il a l'aptitude *Vitesse Surnaturelle*) en restant ainsi dissimulé s'il ne change pas de zone d'ombre. Il est possible de passer d'une ombre à l'autre si le vampire peut se déplacer de l'une à l'autre en une passe d'initiative, la compétence Athlétisme étant bien sûr inutile. Enfin sous cette forme il occupe une superficie qui va de 1m² à Essence m², il peut être atteint par n'importe quelle arme ou autre attaque à laquelle il est vulnérable (voire **Régénération**), lui ne peut

faire de mal à personne. Activer ce pouvoir coûte 0.75pt d'essence puis 0.1 par tour.

Camouflage Astral

Coût: 4 par niveau/10 par niveau **Nv max:** nvP/15
Cet aptitude permet au vampire de dissimuler sa véritable nature dans l'espace astral. Pour percevoir à jour cette couverture, il faut réussir un jet d'Analyse Astrale (niveau du pouvoir).

Exemple : notre bon vieux Klaus qui ne possède pas ce pouvoir se décide à l'acheter car n'importe quel mage en astral peut le repérer sans aucune difficulté, il peut donc l'acheter au niveau $110/15=7.3$ soit au niveau 7, une fois ce pouvoir acheté au niveau 4 pour la modique somme de 40pts de Karma, son nvP passe à 150, mais le niveau maximum de pouvoir est calculé sans tenir compte des points dépensés pour l'obtenir, le niveau maximum reste donc à 7 et ne devient pas 10.

Sentir la Vie

Coût: 1 par niveau/4 par niveau **Nv max:** Essence maximum

Un vampire doté de ce pouvoir sent la vie qui s'écouler dans les veines et à travers le corps de tout être vivant situé à moins de Essence x Nv du pouvoir. Cette aptitude est semblable au sort Détecter la Vie (SRIII p192), pour l'activer le vampire doit dépenser 0.1pt d'Essence, il est ensuite possible de le maintenir pour 0.05pt par tour.

Sens Accrus

Coût: 2/7 par sens (odorat, ouïe, vision thermographique...)

Un vampire peut avoir des sens très supérieurs aux humains. Les effets sont les mêmes que les pouvoirs des adeptes physiques pour la vision nocturne, thermographique, odorat amélioré, goût amélioré, anti-flash, atténuation sonore (ces deux derniers pouvoirs sont plus une extension de la régénération que de sens accru, mais bon...), ouïe haute ou basse fréquence et ouïe ou vue améliorée (donne un bonus de -2 au SR des tests de Perception qui utilisent le sens amélioré).

Régénération Accélérée

Coût: 5/16

Ce pouvoir accélère la régénération de façon à ce que les blessures soient guéries non pas à la fin du tour mais sur le champ. Le nombre de cases guéries par tour reste de 10 et les modificateurs à l'initiative s'appliquent normalement jusqu'à la fin du tour. Si le vampire possède des blessures non soignées au début du tour, il les soigne dès qu'il peut agir. Activer ce pouvoir demande 0.5pt d'Essence, le maintenir seulement 0.1.

Exemple : Stein qui possède ce pouvoir est attaqué par Daryl le répurateur. Ce dernier lui inflige

d'abord 2 blessures Graves avec deux rafales d'automatique, Stein active alors son pouvoir et 10 cases sont soignées tandis qu'un modificateur de +1 est appliqué à tout ses SR à cause des deux cases restantes. Stein commence à sortir du bâtiment et le répurateur en profite pour lui remettre deux rafales, et Stein prend 2 blessures Moyennes (il court et il a eu le temps d'activer *Accroissement de Constitution*) il a donc 8 cases cochées au lieu de 18 et il ne tombe pas en catalepsie. Le tour suivant il agit en premier et peut se guérir avant que Daryl puisse réagir, il n'a donc plus le malus de +3 et peut grimper sur sa moto et décamper sans difficulté.

Vitalité Surnaturelle

Coût: 5/16

Quand cette aptitude est activée pour 0.5pt d'Essence, le surplus de dégât physique est traité en utilisant Cox2 à la place de Co tant qu'il est maintenu (pour 0.1 par tour) : il coche une case supplémentaire que tout les 2xConstitutions tours et il ne tombe en catalepsie (ou ne meurt si les armes adéquates sont employées) que quand le surplus atteint 2xConstitution.

Exemple : Claudia a l'aptitude *Vitalité Surnaturelle* et 5 en Co. Elle se fait tirer dessus par 5 flics de la Lone Star qui la surprennent en train de griller un honnête citoyen, elle prend donc 3 blessures graves (sa victime a pris les deux autres pruneaux) et doit donc cocher 18 cases (aïe) et devrait dépasser son maximum de trois cases rentrant ainsi en catalepsie, mais grâce à son pouvoir et 0.5pt d'Essence elle reste consciente et peut régénérer 10 cases pour 1pt d'Essence, puis en se mettant à l'abris au tour suivant elle soigne les 8 dernières cases. Au final elle a dû dépenser 2.3pts d'Essence pour s'en sortir indemne (mais avec toujours une petite soif).

Vitesse Surnaturelle

Coût: 5/16

Ce pouvoir d'une simplicité enfantine qui peut être activé pour 0.5pt d'Essence quand le vampire court déjà, augmente le multiplicateur de course de 2 tant qu'il est maintenu actif au prix de 0.1pt par tour. Quand le vampire court à toute vitesse, il est difficile à distinguer (mais surtout pas à remarquer), toute personne essayant de le viser souffre donc d'un malus de +4 pour le toucher. De même le vampire a un modificateur de +8 pour tirer sur quelqu'un d'autre (dur de viser quand le monde entier est flou autour de soi).

Pour que cette aptitude prenne toute son ampleur il faut l'utiliser avec *Accroître la Rapidité*, un vampire avec une Ra de 12 qui l'utilise se déplace à 20m/s alors que nos plus grands sprinters font à peu près du 10m/s !

Augmenter une Limite Raciale

Coût: 3 par niveau/8 pour augmenter d'un niveau **Nv max:** 3

Ce pouvoir permet d'augmenter le maximum racial de n'importe quel attribut du niveau du pouvoir. Chaque attribut doit être augmenté séparément, et il faut aussi acheter le ou les points d'attributs supplémentaires en plus. Le Maximum d'Attribut étant calculé à partir de la Limite Raciale (Max d'Att.=1.5xLim. Rac., arrondi au supérieur, SRIII p242), il est lui aussi augmenté en prenant pour base la Limite Raciale + le niveau de *Augmenter une Limite Raciale*.

Exemple : Klaus possède l'attribut Rapidité à 8, il lui en a coûté 22pts de construction (2x8 pour les att. et 2x3 pour le pouvoir), de plus sa Limite Raciale est à 8, donc son Maximum de Rapidité passe de 9 à (6+2)x1.5=12, Klaus peut augmenter sa rapidité jusqu'à 12. S'il voulait dépasser ce stade il lui faudrait acheter le pouvoir au niveau 3, pour 8pts de Karma, et il pourrait alors augmenter sa rapidité jusqu'à (6+3)x1.5=13.5 soit 14 (rappelez vous que passer de 12 à 13 coûte 26pts de Karma, et au total, passer de 8 à 14 coûte 138pts de Karma sans le prix de l'aptitude...)

Accroissement d'un Attribut Physique

Coût: 2 par niveau/2 × niveau à atteindre (par attribut), **Nv max:** 6

Ce pouvoir permet aux vampires d'avoir une force, une résistance, ou une rapidité surhumaine. En dépensant 0,1 point d'Essence, le vampire ajoute son indice de pouvoir à l'attribut concerné pour un tour. Chaque attribut a un pouvoir associé (un pour la Constitution, un pour la Rapidité et un pour la Force). Il faut donc avoir les trois pouvoirs et dépenser 0,3 points d'Essence pour avoir les trois attributs physiques augmentés. Quand le vampire utilise ces pouvoirs, les personnes qui le voient lui trouvent une allure surhumaine.

Exemple : Klaus (toujours lui) possède *Accroissement de Force* au nv6, il peut donc augmenter sa force de 6pts pour un tour en payant 0.1pt.

Charisme

Coût: 2 par niveau/5x le niveau à atteindre **Nv max:** Charisme du vampire

Ce pouvoir donne au vampire un formidable pouvoir de persuasion, quand il est activé il permet au vampire d'ajouter son niveau à une compétence sociale autre que Interrogation ou Intimidation (mais le seul fait de montrer sa nature de vampire devrait donner le bonus de +2 pour ces deux compétences du à : « L'agresseur accomplit une prouesse surhumaine »). Activer cette aptitude demande 0.5pt d'Essence, la maintenir seulement 0.1pt.

Forme Brumeuse

Coût: 6/20

Pour plus d'information, voir le livre des règles. Le vampire a une vitesse maximum de Volonté × 2 en forme brumeuse. Quand le vampire se transforme

en brume, seuls ses vêtements sont transformés avec lui. Tout son équipement tombe par terre, incluant son armure (sauf les vêtements renforcés). Le vampire peut se déplacer dans les trois directions, mais ne peut dépasser une hauteur de 10 mètres au-dessus du sol (qui peut être le haut d'un immeuble). Cette limite de hauteur n'a aucune explication physique, de la même manière qu'un mage en forme astrale ne peut passer sous le sol. Le vampire doit faire attention aux rafales de vent quand il est sous forme de brume.

Résistance au Soleil

Coût: 0/75

Ce pouvoir que seul un puissants vampire peut maîtriser (nvP de 300+), permet au vampire d'agir comme s'il était dans le degré d'ombre immédiatement supérieur.

Exemple : Karaxas est un puissant vampire ayant 12 d'essence et l'aptitude *Résistance au Soleil*. Donc quand il se trouve dans les ombres il ne subit qu'une pénalité de +1 au SR (au lieu de +2 à tout les jets) de ses jets mentaux et une augmentation du prix d'activation des pouvoirs de 25% (au lieu 50%). Quand il est en plein soleil il commence à griller en 12mn, et subit une blessure Légère toute les minutes, au lieu de 36 secondes et une blessure toute les 3s (beaucoup plus efficace :-)).

Notes du MJ (Archaos)

Les pouvoirs décrits ci-dessus correspondent aux pouvoirs les plus communs. Chaque vampire est unique. Il est donc possible d'ajouter à la liste précédente des pouvoirs/faiblesses de votre crue avec pour seule limite l'acceptation de ces pouvoirs/faiblesses par le MJ.

Tableaux Récapitulatifs Des Pouvoirs Vampiriques

Création	Construction
Vampire humain	20 points
Vampire ork ou nain	25 points
Vampire elfe ou troll	30 points
Vampire variante métahumains	35 points
Vampire Mage Complet	30 points
Vampire Mage Spécialisé	20 points
Vampire Adepte	10 points

Taux de Cybernétisation

2×Essence dépensée (max. 10) pour le cyberware
1×Point de Body (non cultivé) pour le bioware

Annulation de vulnérabilité symbole béni : 5 Points

Pouvoirs	Construc	Karma
Invulnérabilité Symboles Bénis	5	16 (32)
Augmentation Limite d'Essence	4 x niv	10 x niv
Immunité contre les Poisons	2	7
Immunité aux Agents Pathogènes	2	7
Initiative Accrue – niveau 1	4	12
Initiative Accrue – niveau 2	/	24
Initiative Accrue – niveau 3	/	48
Initiative Accrue – niveau 4	/	48
Se nourrir de métahumains	6	20
Se nourrir d'Animaux	5	16
Se nourrir de Méta-animaux	12	40
Sens Accrus (par sens)	2	7
Se Cacher dans l'Ombre	4	12
Se Fondre dans l'Ombre	/	48
Camouflage Astral	4 x niv	10 x niv
Régénération Accélérée	5	16
Vitalité Surnaturelle	5	16
Vitesse Surnaturelle	5	16
Accroissement d'Attribut		
- Attribut physique (par attribut)	2 x niv	nv supx2
- Charisme	2 x niv	nv supx2
Forme Brumeuse	6	20
Résistance au Soleil	/	75

Quelques Objets

Les Lames de Sang

Ce sont des armes magiques parfois utilisées par des vampires, se sont toujours des armes avec une lame et elles ont rarement une allonge supérieure à 0. Au niveau physique elles semblent avoir des reflets rougeâtres et le sang qui touche une telle arme disparaît, comme bu par la lame.

Au niveau du jeu elles ont un code de dégât normal mais portées par un vampire elle acquièrent une capacité supplémentaire : quand un vampire blesse un être qu'il est capable de drainer il peut faire un jet Volonté(Essence de la victime) pour lui voler 1pt d'Essence.

Ce type de lame doit être liée à son utilisateur pour 20pts de Karma, et à l'achat coûte 250 000¥ (Ind. de rue 2) le tout multiplié par 1 + (allonge)/2.

Les Amulettes de Résistance au Soleil

Ces objets magiques assez rares créent une aura d'ombre autour du porteur en filtrant la lumière du soleil et les UV. Le vampire est donc considéré comme étant dans le degré d'ombre immédiatement supérieur, mais on le voit aussi comme s'il s'y trouvait effectivement, contrairement à l'aptitude éponyme.

Il existe aussi des *Amulettes de Résistance à la Lumière* utilisés pour se protéger du soleil et utiliser les aptitudes *Se Cacher dans l'Ombre* et *Se Fondre dans l'Ombre*. Par contre comme elles filtrent même la lumière artificielle, elles sont beaucoup moins discrètes.

Ces amulettes devraient coûter entre 100 000¥ et 150 000¥, le MJ devrait limiter l'accès à ce genre d'objet (pas de disponibilité, c'est beaucoup trop rare), le MJ peut très bien demander un coût en

Karma pour les lier (entre 5 et 15) ou même les interdire aux PJs.

Fioles de Vitæ

Une Fiole de Vitæ se présente la plupart du temps sous la forme d'une fiole en verre d'une vingtaine de centimètres de haut, parfois rouge, parfois transparente, mais toujours gravée de symbole cabalistiques. Ce type de fiole est magiquement traitée pour pouvoir conserver l'essence vitale de quelqu'un intacte pendant son indice en jours. Une Fiole de Vitæ (vide) coûte indicex1000¥. Il existe des fioles de Vitæ liées, leur propriétaire doit payer son indice en points de Karma pour la lier à lui, et un fois liée, elle n'a plus aucun pouvoir tant que son propriétaire ne la porte pas (et il n'est plus possible de la lier à une autre personne), ce genre de fiole coûte indicex1500¥ à vide. Pour fabriquer une fiole il faut travailler dessus pendant indice jours réussir un jet d'Intelligence(6) et payer indice points de Karma ou le double pour fabriquer une fiole liée, les matériaux nécessaires à la création d'une fiole coûtent 500¥ plus 100¥ par indice. Ces fioles contiennent une sorte de potion appelée Vitæ, pour faire de quoi remplir une fiole, soit 30 gorgées, il faut prendre le sang d'un méta-humain tué lors d'un sacrifice rituel et l'ajouter à certains produits (pour environ 50¥), en acheter revient à 50¥ par dose (donc 1500¥ le plus souvent). En consommant une dose (ou une gorgée, c'est du pareille au même), le vampire récupère 0.1pt d'Essence, il y a donc une contenance de 3pts dans chaque Fiole de Vitæ. Il paraît même qu'il existerait de la Vitæ à partir de sang d'éveillé aidant au lancement de sort et de la Vitæ à partir de sang de vampire augmentant la puissance de ceux qui en boivent...

Collier de Carcéra

C'est tout simplement un collier qui évite d'être mordu au cou, il est le plus souvent en cuivre mais existe aussi en or ou d'autres métaux. Son nom lui vient de la femme qui en a eu l'idée...

Les Vampire et le 6^{ème} Monde

Les vampires et la technologie

A y regarder de près les vampires ont des rapports à la technologie semblables à ceux des mortels, même si les raisons sont parfois assez différentes. D'abord il y a quelques puristes qui rejettent en bloc les progrès de ces derniers siècles, du temps où leur puissance aurait été réelle (ça fait bizarre à dire comme ça mais c'est en réalité beaucoup plus complexe, et quand on connaît le tout ça n'a pas l'air *complètement* absurde...), les objets les plus sophistiqués qu'ils acceptent sont du niveau de l'arbalète, mais ils ne forment qu'une toute petite minorité. Sinon il y a plusieurs autres groupes plus importants qui affectionnent particulièrement les armes blanches et les armes de lancer, mais sans

rejeter le reste. Il ne s'agit là que de quelque groupe et en règle générale un vampire aborde la technologie de la même manière que les mortels.

Les vampires et les mortels

Les vampires ont beau ressembler à des métahumains au premier regard, il y a beaucoup de différences. Bien évidemment les vampires possèdent des canines hypertrophiées, mais c'est le cas de tous les goblinoïdes (orcs et trolls), elles sont juste plus aiguës, de plus un bon nombre de personnes se sont fait greffer ce genre de canines, que se soit pour le look ou pour mordre. Il ont un autre trait *très* caractéristique : il n'est possible de voir un vampire que directement, c'est à dire qu'il n'ont pas de reflet, n'impressionnent pas les pellicules, ne peuvent être filmés ou vus via un écran... Notez que des yeux cybernétiques permettent de voir un vampire, car ils sont directement liés à la vue de leur utilisateur, mais si une caméra est reliée à ces yeux, elle ne pourra enregistrer l'image du vampire (mais on peut quand même les dessiner ou utiliser une photo prise de leur vivant, il ne faut pas exagérer). Enfin il faut se souvenir qu'un vampire, quoi qu'il en pense, est un cadavre ambulante, et un cadavre ne dégage pas de chaleur donc les vampires n'apparaissent pas avec la thermovision. C'est pourquoi, n'importe quel goblinoïde ayant la thermovision, et n'importe qui pouvant avoir accès à une caméra dans ce monde d'information, il est très dur de garder son identité secrète pour un vampire.

Il est faux de dire que les vampires ignorent les simples mortels. Ils les considèrent comme un repas sur pattes ou comme des jouets, et certains les ont même promus au rang de cible d'entraînement, voire de punching-ball. En règle générale un vampire ne voit rien de plus que cela en un mortel, mais tout vampire qui veut "survivre" un petit peu sait qu'il y a des exceptions, qu'il existe des mortels susceptibles de les intéresser, ou même de les menacer. C'est le cas de la plupart des shadowrunners et des répurateurs, un ordre de fanatiques persuadés que les vampires constituent un danger pour toute la métahumanité (ce qui n'est pas tout à fait faux d'ailleurs...). Ils savent ce qu'il y a à savoir sur les vampires, suffisamment en tout cas pour pouvoir (et vouloir) les renvoyer définitivement là d'où ils viennent, mais il y aura plus de précisions à propos de cet ordre ultérieurement.

Les vampires évoluent le plus souvent dans le monde des humains, mais il n'y a pas de règle absolue, quoiqu'il préfèrent le luxe en général. Voici quelques exemples :

- ❑ Certains ne se sentent nulle part aussi à l'aise qu'en société, ils évoluent dans les hautes sphères corporatistes et gouvernementales, mais aussi dans les réceptions où se retrouvent les

gens les plus riches. Ce n'est pas tant le pouvoir qui les attire que le sentiment de supériorité au sein même de l'élite mortelle. Ce type de vampire ne se laissera jamais marcher sur les pieds, et peut monter très très haut. Ils ne font pas le sale travail eux même s'ils peuvent l'éviter, mais il ne faut surtout pas les sous-estimer, les mortels capables de les menacer sont rares, de plus à partir d'un certain niveau les vampires de ce genre sont toujours accompagnés d'un vampire de type guerrier.

- ❑ D'autres vampires cherchent la perfection dans le domaine martial, et profitent le plus souvent de leurs dons physiques exceptionnels, c'est ce qui explique leur prédilection pour les armes blanches. Un vampire guerrier a une vie qui ressemble beaucoup à celle d'un shadowrunner. Ceux d'entre eux qui jouent le rôle de garde du corps ne le feront jamais pour un mortel, sauf s'il s'agit d'une couverture, et encore.
- ❑ D'autres encore restent reclus dans des cryptes dans des cimetières, ou dans une cave délabrée et n'en sortent que pour se nourrir de la lie de la société qui traîne dans les bas-fonds et dont personne ne remarque la disparition. Ils méprisent les humains en général et ne font pas la distinction entre les différents mortels, de plus ils évitent la compagnie des autres princes de la nuit autant que faire se peut.

Les vampires préfèrent les villes à cause de leur régime alimentaire, et ceux qui vivent à la "campagne" ne forment qu'une toute petite minorité.

Les vampires entre eux

Les vampires sont des créatures solitaires, mais elles recherchent la compagnie de leur semblables. On les retrouve alors souvent en paires, ou en groupes appelés clans. Les vampires connaissent des endroits où rencontrer les leurs. Ce peut être un bar qui leur est réservé (le plus courant), une crypte, certaines réceptions huppées ou bien tout autre construction lugubre (ce n'est pas obligatoire mais ils aiment bien l'ambiance).

Il n'existe qu'une seule règle reconnue par tous : un vampire ne tuera *jamais* un autre vampire. S'il le fait il devient un paria et n'importe qui pourra le tuer sans avoir à subir de conséquences fâcheuses.

Tous les vampires n'appartiennent pas à un clan, en fait une bonne moitié n'est liée à aucune institution. Pour rentrer dans un clan il faut remplir un certain nombre de conditions, parmi les plus courantes il y a des minimum aux caractéristiques, avoir accompli certaines choses, posséder un équipement particulier, difficile à obtenir, déjà appartenir à un autre clan donné, et bien sûr le parrainage par un ou plusieurs membres (il est extrêmement rare qu'un clan ne demande pas de remplir cette condition, et si c'est le cas, une enquête poussée sera faite sur le passé du candidat). Donc ces clans sont des "clubs" très sélects et y appartenir est plus honorifique que pratique, mais un membre d'un clan aidera toujours un autre membre en difficulté. De plus cela donne de nombreux contacts, en terme de jeu considérez que chaque membre du clan devient un Contact de niveau 2.

Les mortels et les vampires

Encore une fois les rapports sont très variés, allant de l'adoration quasi-religieuse à la haine viscérale. Certains les adorent comme des demi-dieux, dans l'espoir de devenir l'un d'entre eux ou juste par admiration (hé oui, un humain ça peut être aussi con que ça). Ceux-ci donnent volontiers leur sang, ce qui les rend (presque) précieux aux vampires, ils traînent souvent dans des bars à vampires où se servent ceux que cela intéresse. D'autres en ont une peur bleue (ce qui est parfaitement compréhensible) et essaient de les éviter le plus possible, en cas de confrontation ils tenteront de fuir, si ce n'est pas possible de se rendre pour repartir en vie, de devenir un des leurs ou si rien de tout cela n'est possible ils se battront. La majorité des mortels ignore l'existence des vampires et n'y croit pas, ce qu'ils savent des vampires vient des films tridi. Enfin il y a ceux qui ont décidé de réagir, les chasseurs de vampires, les répurgateurs et autres illuminés. Les chasseurs de vampires regroupent toute les personnes qui traquent et détruisent (enfin essaient de détruire...) ces buveurs de sang en sachant ce qu'ils font. L'ordre des répurgateurs est une organisation religieuse paramilitaire dont tous les membres sont durement entraînés, avec un moral d'acier et une foi inébranlable. Ils sont très bien organisés et informés, ils savent exactement ce qui est dangereux pour un vampire et comment il fonctionne. Ils sont une vraie menace à l'existence des vampires (c'est pas moi qui m'en plaindrai :-]), mais il faut garder à l'esprit que ces créatures sont excessivement puissantes, et même un répurgateur confirmé n'est jamais sûr de vaincre le prochain prince de la nuit...

A venir

Les Répurgateurs : beaucoup plus sur ces nobles guerriers qui affrontent seuls ou presque cette indicible menace.

Les Anciens : des vampire terriblement puissants venant du 4^{ème} monde...

La nécromancie : la magie des morts, domaine incontesté des mages vampires qui appellent leurs serviteurs de l'au-delà

Des exemples de vampires et de répurgateurs, plus d'objets magiques et particuliers et bien d'autres choses encore...

L'Aristote

(Auteur : ElvenHunter)
(aide : TLC et Maître Yoghourt)

>>>>>[Si toutes les données ont un prix, celles-ci ne doivent pas valoir grand chose quand on pense à la qualité de la boîte de nuit...]<<<<<
~ElvenHunter (02 : 18 : 27/30~04~57)

Type : Bar moyen/Discothèque
Lieu : Enghien les Bains (France)
Discrimination : Aucune

>>>>>[Ils n'ont pas assez de clients qui paient pour faire une quelconque discrimination...]<<<<<
~The_Shadow (00 : 18 : 36/20~04~57)

Une brève histoire : L'Aristote est une petite boîte de nuit, qui fait bar aussi, et qui donne sur ce qui a été le lac d'Enghien, près de Paris. Cette boîte de nuit existait déjà à la fin du XXème siècle et sa réputation était déjà pitoyable. Le fait que, pendant l'histoire, Enghien soit passée de petite ville aux habitants vieux et pleins de fric à une véritable zone rouge livrée aux gangs n'a rien arrangé.

Mais il ne faut pas nier que les patrons de cette discothèque ont au moins su exploiter la disparition du lac. En 2012, le lac déjà très pollué par ce que les passants jetaient dedans (calculatrices, poissons rouges et autres horreurs du genre) fit par réellement disparaître, remplacé par une vase déjà présente depuis longtemps mais qui sommeillait au fond. La ville, tombée dans l'escarcelle d'une coalition de gauche, décida que la remise en état de la zone correspondrait à des dépenses inconsidérées. Le lac resta donc à l'abandon.

Et c'est à ce moment que les patrons de l'Aristote décidèrent de racheter la zone du lac, ainsi que l'île qui se trouvait en son centre. La municipalité, trop contente de se débarrasser de cette zone inutile et qui commençait à attirer des chamans toxiques, accepta. Le maire avait dans l'idée qu'une fois que l'Aristote aurait payé le nettoyage du lac, il exproprierait la boîte de nuit...

Mais l'idée des gérants de l'Aristote était toute autre. Ils laissèrent le lac en l'état, creusèrent juste en dessous un tunnel qu'ils relièrent à l'île. Ainsi, la discothèque située sur les bords du lac déménagea au centre du lac, tandis que le bâtiment ainsi récupéré devenait un bar rempli de consoles et de télévisions.

>>>>>[Je tiens quand même à signaler que le lac a été quelque peu nettoyé par des gangers. Une rumeur disant qu'un trésor avait été enfoui tout au fond.]<<<<<
~ElvenHunter (01 : 28 : 13/01~04~57)

>>>>>[Les fous. Combien y-a-t-il eu de morts parmi les gangers ?]<<<<<
~The_Shadow (22 : 19 : 18/03~04~57)

>>>>>[Officiellement trois. Un chaman Hamster (un certain J.H) a été aussi porté disparu. Il avait bu de l'eau du lac...]<<<<<
~MaîtreYoghourt (02 : 19 : 28/09~04~57)

Le bar : On accède au bar très facilement. Il suffit de passer derrière un immense mur, taggé naturellement, qui protège la porte d'entrée.

Lorsque l'on pénètre dans le bar, on peut être surpris par sa décoration. Un coin est très classique, avec des tables qui ont vécu et des chaises branlantes, mais un autre est beaucoup plus moderne. Des decks sont alignés les uns à côté des autres et il est possible de les utiliser.

>>>>>[Je précise pour ceux qui en douteraient que ces decks ne permettent pas d'effectuer des runs. Ils sont surtout là pour... Mais pourquoi au fait ?]<<<<<

~ElvenHunter (02 : 18 : 35/04~04~57)

>>>>>[Aucune idée. Pour faire venir des deckers peut-être... ?]<<<<<
~The_Shadow (04 : 18 : 57/06~04~57)

Il y a quelques habitués, un troll roux qui répond au prénom de Benjamin et qui oublie son chagrin dans l'alcool ; un nain, répondant au prénom de Sébastien, et qui, complètement bourré, a l'habitude de tomber de sa chaise plutôt que de rester bien installé dessus. Ces deux hommes passent leurs journées côte à côte mais ne se sont jamais parlés. Ils restent là, tristes et amorphes.

Une musique, rappelant ce qui passe dans la discothèque au même moment, fait écho dans le bar. Enfin, vu l'âge de la musique, l'écho est très discret on doit dire.

La discothèque : Pour accéder à la discothèque, rien de plus simple. Il suffit de descendre un escalier au fond du bar, de passer dans un long couloir, qui en réalité se situe sous la vase du lac disparu et qui est décoré avec des écrans d'holovision montrant des clips hypnotiques, et de déboucher enfin sur le dance-floor. De l'ancienne île, il ne reste que la base, les patrons de l'Aristote ayant bâti, à la place des installations réservées à la voile, un bâtiment de forme cubique.

>>>>>[Vu de dehors, c'est gris et laid d'ailleurs ce cube. Il faut noter quand même une performance : aucun tag ne recouvre le bâtiment.]<<<<<<
~ElvenHunter (03 : 18 : 26/03~04~57)

>>>>>[A cela deux explications : étant située sur l'île, la discothèque est difficile d'accès. Les gangers ont du goût et trouvent eux aussi que la laideur de ce bâtiment est une insulte qui ne peut être corrigée...]<<<<<<
~TLC (10 : 28 : 19/07~04~57)

L'intérieur du bâtiment est décoré sans véritable goût et aucun thème précis n'est présent. Quelques effets stroboscopiques sont parfois mis en marche, mais dans l'ensemble tout est très calme. Cela n'empêche pas les habitués d'être toujours là le samedi soir. Parmi eux se trouve un prêtre, père Lucas, venu porté la bonne parole à la jeunesse décadente qui se trouve dans cette antre du diable. Ses discours, dits alors que le DJ change de disque, sont toujours beaucoup applaudis... par les personnes du 3^e âge, les seules fréquentant cette boîte de nuit.

>>>>>[D'ailleurs la programmation musicale s'en ressent. Un DJ a un jour essayé de passer un groupe Sado-Trans-Métal-Cyber-Troll mais, à la suite du nombre élevé de crises cardiaques parmi les habitués de l'Aristote, il a été renvoyé...]<<<<<<
~ElvenHunter (02 : 35 : 13/07~04~57)

Le personnel du bar : L'Aristote possède une serveuse Elfe boulimique dont le prénom est inconnu de tous. Elle répond seulement quand les clients lui disent « hep, garçon ! » D'ailleurs, sa réponse habituelle est : « Mais, je ne suis pas un mec... Bon que voulez-vous ? » Ce n'est pas qu'elle aime son travail, mais elle n'a rien trouvé d'autre à faire. Alors elle reste là, fidèle au poste. Le barman est un humain auquel il manque trois doigts. Il les aurait coincés dans une bouteille (les trois en même temps) pendant une soirée de beuverie paraît-il. Qu'importe, la seule chose intéressante à savoir est qu'il ne sait pas jongler avec les bouteilles et que sa plaisanterie préférée est de demander aux clients s'ils ne veulent pas, avec leur consommation, un « Mississipi-Groenland ». Aux personnes, espérant un cocktail gratuit et lui répondant par l'affirmative, il apporte un verre d'eau avec des glaçons.

>>>>>[C'est dur à croire mais c'est vrai.]<<<<<<
~ElvenHunter (00 : 51 : 39/12~04~57)

Enfin, le videur est un troll hyperstressé qui a appartenu au gang qui contrôle le terrain sur lequel est implanté le bar. Ce-dernier, en échange de l'embauche du troll, a accepté de ne faire aucune razzia dans l'établissement.

Le personnel de la discothèque : Ici, le personnel est du même accabit. Le DJ est un humain sourd et qui fixe la vitesse des morceaux qu'il passe sur celle de son pacemaker.

On compte un serveur aussi dans la discothèque. Serveur qui est peut être la seule personne normale dans l'établissement.

>>>>>[Je propose de faire une partie sur les rumeurs qui peuvent tourner autour du bar. C'est quand même bizarre qu'il n'est pas fermé avec la description que Dancheker nous en fait...]<<<<<<
~ElvenHunter (22 : 42 : 24/20~04~57)

>>>>>[En fait, c'est tout simple. Le bar vit de contrebande faite via le lac ainis que des rencontres entre Mr Johnson et des runners.]<<<<<<
~The_Shadow (22 : 43 : 16/20~04~57)

>>>>>[Des runners ici ?]<<<<<<
~Slings (22 : 44 : 29/20~04~57)

>>>>>[Oui. Derrière une cloison du couloir se trouve une petite pièce dans laquelle on peut organiser des rencontres discrètes.]<<<<<<
~The_Shadow (22 : 46 : 19/20~04~57)

>>>>>[Et ce n'est pas dans ce bouge pourri que l'on risque d'être dérangé...]<<<<<<
~ElvenHunter (22 : 47 : 19/20~04~57)

>>>>>[Il y a un truc que je ne comprends pas : vu que la zone est rouge, comment font les vieux pour venir dans le bar ? Ils sont armés ? ?]<<<<<<
~TLC (01 : 28 : 18/22~04~57)

>>>>>[En fait se sont des vieux qui sont emmenés en véhicule blindé dans la boîte de nuit. Le tout est aux frais des patrons de l'Aristote. Les vieux viennent de maisons de retraites des alentours. Si l'Aristote leur paie le transport, c'est que les vieux servent de bonne couverture pour dissimuler les entretiens des Johnson.]<<<<<<
~ElvenHunter (01 : 25 : 29/23~04~57)

>>>>>[Plusieurs cas de méningites se sont déclarés il y a peu et les retraités hésitent à venir dans la boîte aujourd'hui...]<<<<<<
~ MaîtreYoghourt (01 : 26 : 18/23~04~57)

Note de l'auteur : l'Aristote est bien une discothèque qui existe au XX^e siècle (et à Enghien). J'ose espérer que si ses propriétaires tombent sur ce texte, ils le prendront avec humour.

La mort d'un dragon

Par Daegann

Ce que sait le public :

28 juin 2060 :

- Dans les fait divers on peut voir que Jonathan Kinley, respectable homme d'affaire a été retrouvé mort chez lui (rien n'indique la cause de sa mort).

29 Juin 2060 :

- Lobtech Renseignement, corporation inconnue du grand public et possédé par un grand dragon mystérieux : Lockhorn, fait la "une" des médias : ils ont réussi une OPA hostile de la NASA.
- Un autre événement, qui passa presque inaperçu en comparaison, eu lieu le 29 juin : l'attentat de la conférence sur les forces armées des UCAS basés à Seattle, qui, selon le bilan officielle, aurait fait 19 morts et 57 blessés dont 34 graves.

01 Juillet 2060 :

- Lockhorn à été assassiné par des shadowrunners ! Cette information fait la "une" de tout les médias. (c'est pas souvent qu'un grand dragon trouve la mort) les gros titres balancent des conneries genre "Lockhorn, dans les traces de Dunkelzahn." ou "Lockhorn, un nouveau martyr ?". On apprend ainsi qu'un groupe de shadowrunners "disposant d'une impressionnante force de frappe" a assassiné Lockhorn dans une île du pacifique.

02 juillet 2060 :

- Annonce de la découverte du "complot de Lockhorn". Cette annonce fait encore la "une". En effet, de nombreuses personnes affirment avoir été manipulées magiquement par le grand dragon, on découvre aussi de nombreux documents compromettant détenue par le dragon et qui servait à faire chanter d'autres personnes. Il est prouvé que Lockhorn, avait le 01/07/60, fait un coup d'état dans une île du pacifique. La notoriété du grand dragon s'effondre.

04 juillet 2060 :

- Ares récupère le contrôle de la NASA.

09 juillet 2060 :

- La Lobtech renseignement est officiellement mise en état de liquidation financière.

Ce que savent les ombres :

26 juin 2060 :

- Des shadowrunners (plus tard identifié comme étant probablement : Silme, Cyann, Grommir et Sardath) ont réussi à pénétrer dans la pyramide d'Aztechnology à Seattle. Personne dans les ombres ne sait qui était leur employeur. Des rumeurs circulent disant que c'est un décodeur unique et ultra sophistiqué qui a été dérobé. On sait aussi qu'Aztechnology se mit activement à la recherche de leur décodeur.

28 juin 2060 :

- Une équipe du big A aurait trouvé le Johnson et aurait été l'attaquer. Le présumé Johnson – Jonathan Kinley - ainsi que l'équipe du big A, furent retrouvés morts dans la maison de Kinley. Rien n'indique qu'il était effectivement Johnson si ce n'est qu'il avait deux gardes du corps (tués pendant l'attaque) et que l'équipe du big A s'est faite totalement refroidir. Une rumeur étrange qui semble en plus être vraie indique que deux agents d'Aztechnologie portait des traces de griffures et les quelques cheveux prélevés sur ces corps n'appartiennent ni à un humain, ni à un métahumain, ni même à aucune espèce connue...

29 juin 2060 :

- Beaucoup de morts subites en ce 29 juin 2060 : Assassinat de trois cadres supérieurs de la NASA, de David bailey, Derek Lambright, Keit West et de Bart Collen, actionnaires indépendants de la NASA et du directeur général de Cockslike instrument, filiale de la NASA, etc... Toutes les actions possédées par ces personnes plus d'autres ce sont retrouvées à l'actif de Lobtech Renseignement. Cette corporation, qui est une sorte de service secret à louer, a aussi lancé (et réussi) une OPA sur le reste des actions de la NASA.

- Lobtech Renseignement, devenant majoritaire de la NASA avec 69 % du capital ; Ares n'a pas du tout apprécié la plaisanterie et une guerre quasi ouverte à éclaté entre les deux corps. Lors des premiers affrontements, les équipes d'Ares ont été littéralement "stoppés" : ils avaient fait la grosse erreur de sous-estimé leurs ennemis, qui, rappelons-le, étaient au ordre d'un dragon. Des rumeurs prétendent aussi qu'en certains points du globe, les équipes de Lobtech aurait été appuyées par les gouvernements locaux.
- Deux événements intervenant à quelques secondes d'intervalle ont marqué la conférence sur les forces armées des UCAS basés à Seattle. Tout d'abord, alors que Peter Malone, (Un ancien militaire qui aurait perdu sa magie pendant les Euroguerres et qui est maintenant conseiller militaire) prenait la parole, un terroriste a sorti une arme et a visé (pas tiré) Malone avant de se faire abattre par un de ses gardes du corps. Quelques secondes plus tard, l'enfer se déchaînait : Deux hélicoptères de combat Aguilar sans signe distinctif ont littéralement pulvérisé le lieu de conférence à coup de miniguns et de quelques roquettes. Il y eu plus de morts que ce que le bilan officiel ne le suppose. Parmi les morts figures Peter Malone. Les rumeurs dirent, sans fournir de preuves de ce qu'elle avancent, que ce serait Aztechnology qui aurait commis "l'attentat" mais d'autres rumeurs, qui semblent plus fondées, rapportent que des agents du big A étaient présents et ont trouvé la mort lors de ce même attentat.

01 juillet 2060 :

- Coup d'état très discret dans une petite île du pacifique. L'armée locale a pris le contrôle de l'île en fin de matinée et a fait fermer tout les axes de communication, prétextant une Aurore Boréale.
- Le premier juillet au soir, quatre shadowrunners, identifié comme étant Silme, Cyann, Grommir et Sardath tuent le grand dragon Lockhorn dans une île du pacifique. Le dragon venait d'y organiser un coup d'état en faisant chanter plusieurs officiers. Au moment où les shadowrunners (qui s'étaient frotté aux défenses magiques ainsi qu'aux esprits) arrivaient jusqu'à Lockhorn, celui-ci était en train d'exécuter un "sombre rituel". Les shadowrunners, en livrant un violent combat avec le dragon, ont donc réussi à stopper le déroulement du rituel.

Les secrets qui demeurent dans l'ombre :

Les intentions de Lockhorn :

Lockhorn avait simplement pour objectif, de diriger la planète. Pour cela, il imagina tout un plan que l'on peut qualifier de "draconique". Il commença par fonder Lobtech Renseignement, une sorte de service secret à louer (Un véritable réseaux d'informateurs super entraînés). Lobtech agissait presque exclusivement pour son compte, la Lobtech n'acceptait presque aucun contrat venant d'une autre corporation ou d'un quelconque gouvernement. Cette corporation, qui était peu connue et sous-estimée, a mené à bien de nombreuses missions pour le dragon. C'est elle qui fournit à Lockhorn le plus d'éléments utilisables à des fins de chantage. Ainsi, il pouvait influencer magiquement ou par chantage de nombreuses personnes parmi lesquelles se trouvaient des chefs de gouvernements, des généraux, des ministres, des PDG et beaucoup d'autres personnes influentes. Ceci lui faciliterait énormément la tâche.

Mais avant de vouloir prendre le pouvoir, il devait disposer d'une "arme d'une puissance telle que rien ni personne n'oserait s'y attaquer". Cette arme, c'est le Ka'gheï, un sombre rituel magique qui a pour effet d'éliminer le mana se trouvant dans la zone d'effet, ce qui aurait pour conséquence, de tuer instantanément tous les êtres vivants (métahumains, végétaux, métacratures, ...) se trouvant dans cette zone. Après l'espace de quelques secondes, Le mana, simplement transféré vers un métaplan, referait son apparition dans la zone. Lockhorn, projetait de détruire ainsi Tir Tairngire, Tir na nOg et une partie de la nation Amazone. Mais pour effectuer le Ka'gheï à si grande échelle, il lui fallait l'aide de la Main de Thulsar : une pierre magique d'une grande puissance. L'emplacement de cette très ancienne pierre n'était pas connu. Lockhorn fit des recherches, et la localisa : elle était dans une ancienne caverne inaccessible, juste sous un complexe de Cockslike instrument, une filiale de la NASA.

Il jugea que le meilleur moyen pour s'emparer de la main de Thulsar était de s'appropriier la NASA. Il entreprit donc de surveiller certains actionnaires, et d'en manipuler d'autres.

Lockhorn eut vent qu'un certain Peter Malone (Conseiller militaire des UCAS, il fait aussi des recherches dans le domaine de la magie pour son propre compte.) faisait des recherches sur la localisation de la Main de Thulsar et qu'il allait vendre ses résultats à Aztechnology. Sachant quand allait avoir lieu le rendez-vous entre les deux parties

(juste après l'intervention de Malone lors de la conférence sur les forces armées des UCAS basés à Seattle.), Lockhorn organisa son assassinat lors de cette conférence : un agent isolé devait le tuer quand il commencerait son discours. Lockhorn avait aussi prévu l'éventualité que l'agent ne réussisse pas : deux Aguilar était présent au cas où... Lors de cette même journée, il lança une série d'assassinats qui, après tout un processus imaginable seulement par un dragon, allait lui rapporter un nombre considérable d'actions de la NASA, pendant ce temps, il lançait son OPA.

Il obtient 69 % des actions. Ares lança immédiatement une contre-offensive. Mais le dragon l'avait prévu, aussi il se servit de nombreux gouvernements qu'il corrompait ou faisait chanter pour surprendre Ares (De plus les agents de la Lobtech étaient vraiment bien entraînés.)

Ensuite Lockhorn récupéra la main de Thulsar, il utilisa pour cela un énorme élémentaire de terre. Il organisa un coup d'état dans une petite île du pacifique. S'il choisit cette île, c'est parce qu'elle est au croisement de plusieurs lignes de mana, ce qui en fait un site parfait pour exécuter son rituel... Si seulement il n'y avait pas eu ces shadowrunners, Lockhorn serait sans aucun doute parvenu à son but...

Du point de vue des Shadowrunners :

Un Johnson (Jonathan Kinley, employé par la fondation Draco.) contacta quatre shadowrunners : Silme, un magicien quasi-légendaire, Cyann (une Zoocanthrope panthère noire) une véritable légende vivante, Grommir, un decker de combat prometteur, et Sardath, un magicien talentueux. Voici la mission qu'il leur propose : voler un décodeur top secret dans la pyramide d'Aztechnology.

Une fois la run effectuée (d'une manière très professionnelle), le rendez-vous avec le Johnson fut repoussé, car Aztechnology était sur ses traces. Le lendemain, le Johnson contacta les shadowrunners, il est attaqué par une équipe du big A. Lorsque les runners arrivent, le Johnson est derrière une table renversée, ses deux garde du corps gisent à terre. Les runners prennent par surprise les trois agents du big A qui était en train de canarder le Johnson. Celui-ci est grièvement blessé, il meurt pendant que Silme tente de le soigner à l'aide d'un sort de soin. Le Johnson, avant de mourir eu juste le temps de dire "dans ma poche, ... Il ne faut pas qu'ils l'aient". Dans sa poche se trouvait une puce crypté, volée quelques jours plus tôt à Aztechnology (ainsi que des créditubes). C'est alors que cinq agents du Big A qui avaient fait le tour arrivèrent. Après s'en

être débarrassés (Cyann en tua deux sous sa forme véritable), les shadowrunners décryptèrent la puce à l'aide du décodeur volé.

Cette puce concernait un rendez-vous où devait être échangés les résultats d'une recherche contre de l'argent ; le rendez-vous devait avoir lieu le 29 juin lors de la conférence sur les forces armées des UCAS à Seattle. L'homme qui possédait le résultat de ces recherches s'appelait Peter Malone...

Sous couvert d'une fausse identité, les shadowrunners allèrent à la conférence. Ils réchappèrent de justesse aux miniguns des Aguilar de Lobtech. Les shadowrunners, décidèrent, par acquis de conscience, d'aller faire un tour chez Malone. Ils trouvèrent là-bas une équipe du big A et des documents (manuscrits !) qui révèlent toutes les recherches de Malone et sa découverte concernant la localisation de la Main de thulsar.

Intrigués, les runners partirent pour le Texas, afin de voir le complexe de Cockslike Instruments de plus près. Sous couvert d'un sort d'invisibilité, Cyann et Silme allèrent voir l'intérieur de la grotte nouvellement formé, tandis que Sardath et Grommir montaient la garde. Voyant que la pierre s'était trouvée là (trace de magie résiduelle) mais qu'elle n'y était plus, Silme et Sardath, explorèrent sans succès quelques complexes depuis l'espace astral.

Découragés, ils retournèrent à Seattle. Là, un homme contacta Cyann en lui disant qu'il avait des informations sur la Main de Thulsar ; l'homme lui donna rendez-vous avec les autres runners devant un bar. Les shadowrunners, méfiant, allèrent au rendez-vous. Là-bas, une limousine les attendait, quand ils entrèrent, un homme était assis sur la banquette arrière. En le voyant, Cyann fut très surprise, puis Silme et Sardath lorsqu'ils passèrent en perception astral : l'homme devant eux n'est autre qu'un grand dragon : Lyweesh (Grand dragon occidental, Lyweesh n'est pas très connu du public. Ce dragon semble œuvrer pour le bien de la métahumanité.). Lyweesh leur révèle ce qu'est la Main de Thulsar et comment Lockhorn compte l'utiliser ; mais il ne connaît pas la localisation du dragon et demande aux shadowrunners de trouver Earl Humphrey, interprète et bras droit de Lockhorn. Celui-ci se trouve au siège de Lobtech à Seattle. Ceci afin qu'Humphrey révèle aux shadowrunners où se trouve Lockhorn, pour qu'ils puissent aller l'empêcher de faire son rituel.

Après avoir fait parler Earl, les runners allèrent immédiatement sur l'île du pacifique. Une fois débarqués clandestinement, ils se mirent à chercher le lieu du rituel, en évitant de se montrer à l'armée local qui, depuis le coup d'état, patrouille sur toute

l'île. Voyant l'énorme barrière protégeant le palais du gouvernement, les shadowrunners se doutèrent que Lockhorn était là. Brisant la barrière, les runners pénétrèrent dans le palais. Ce n'est qu'après avoir vaincu d'énormes esprits et élémentaires, qu'ils atteignirent Lockhorn. Celui-ci était trop occupé à effectuer le Ka'gheï et il ne prêta aucune attention au shadowrunners. Grommir tira sur Lockhorn sans effet. Puis Silme, en projection astral, toucha la main de Thulsar ; au même moment, Sardath entra en transe. Le rituel ainsi brisé, Lockhorn laissa éclater sa fureur et cracha une nuée de flamme, qui brûla grièvement Grommir. A ce moment, Sardath sortit de sa transe, et lança une énorme boule d'énergie (La légende de Sardath serait elle vraie ?) avant de s'écrouler inconscient. Silme engagea un duel avec le grand dragon tandis que Cyann allait mettre son corps, inerte, à l'abri et revenait à la charge sous la forme d'une superbe panthère noire. Silme réussit à planter son focus d'arme en plein dans un œil, c'est alors que le dragon pris conscience du danger. Lockhorn poussa un hurlement de douleur et secoua la tête de toutes ses forces. Cyann, qui avait sauté au cou de Lockhorn fut projeté contre un mur. Silme de son côté reçut un énorme coup de patte qui le fit reculer. Etant momentanément désorienté, Lockhorn cracha des flammes sans toucher personne. C'est alors que Silme lui creva l'autre œil tout en activant l'éclair mana qui était fixé au focus. Au même moment, Cyann revint à la charge, s'accrochant avec ses griffes et ses crocs à la gorge maintenant ensanglantée de Lockhorn, c'est aussi à ce moment que Grommir qui venait de ramper jusqu'à son arme tira une rafale dans la tempe du dragon. Lockhorn, dans un dernier hurlement, tomba, mort.

Le Jazz Club

Par Namergon et C. Nomay.

Situé dans Beverly Park, dans le District d'Everett du métroplex de Seattle, le Jazz Club est un petit club privé tout ce qui a de plus banal vu de dehors. Au premier regard, on pense qu'il s'agit d'un club classique inspiré de ceux que l'on peut trouver dans certains quartiers de la Nouvelle Orléans, mais une fois que l'on commence à fréquenter cet endroit et qu'on connaît sa clientèle et surtout les gérants, on découvre alors une toute autre facette.

Imaginez, le soir, une rue calme, une enseigne au néon discrète, de couleur bleu et rose formant les mots « Jazz Club ». Vous vous approchez, et vous découvrez l'entrée, une double porte sombre aux reflets bleutés, comme le reste de la façade, et ornée de hublots, comme les portes de cabine des bateaux. Vous entrez dans un vestibule aux murs lamés de bois sombre. L'éclairage est assuré par une lampe bleue, renforçant l'aspect impressionnant du « réceptionniste ». Martin, le videur troll, aime à s'appeler ainsi. C'est vrai qu'il a de l'allure, Martin, et il ne s'agit pas de son gabarit, déjà bien supérieur à la normale avec ses trois mètres cinquante bien tassés... Ce n'est pas un troll de chez nous, un avec des cornes osseuses qui saillent n'importe où, et des calcifications un peu partout, non. Il vient d'Europe, la France, d'après l'accent qui ajoute au charme du lieu et le rend plus « authentique ».

Martin vous demande si vous souhaitez laisser quelques affaires au vestiaire. Un conseil, ne gardez que le strict minimum : un portique est habilement dissimulé dans le passage qui mène à la salle principale, qui indique à Martin à quel point vous le sous-estimez. Il laisse généralement passer les calibres discrets, mais pas les pistolets de gros calibre et au-delà. Dernier conseil : n'abusez pas de la patience d'un troll de trois mètres cinquante, même s'il semble avoir de bonnes manières et s'exprimer de façon charmante...

Une fois les présentations avec Martin terminées, vous passez donc une

deuxième porte, elle aussi à deux battants et avec des hublots. Vous débouchez alors enfin sur la salle principale : un bar ovoïde trône au centre de la salle, dont les murs sont des alcôves où les gens souhaitant parler tranquillement s'installent. Une d'entre elles, un peu plus grande que les autres, abrite la scène, où des groupes de jazz jouent tous les soirs. Un de ces groupes, le Moreau's Band, a un contrat avec le Jazz Club et joue régulièrement, le mardi soir.

Lorsque vous entrez, une charmante serveuse vient à votre rencontre et vous guide si vous le souhaitez vers une table libre, à moins que vous ne préfériez le bar. Le barman, Mac, est un type tout ce qu'il y a de plus classe et courtois, qui sait aussi bien se faire discret ou au contraire raconter des histoires invraisemblables sur son « passé de mercenaire ». Un vrai piège à nanas un peu naïves. Côté boisson, les prix peuvent paraître exorbitants, mais rien n'est synthétique, et le soja n'a pas le droit de cité au Jazz Club. Tous les produits proposés, alcools, bières, cocktails, jus de fruit, nourritures, etc, tout est naturel et de qualité supérieure, souvent importé d'Europe, de France probablement.

Vous vous installez et commencez à déguster un bon Bourbon, et tout en profitant de la musique, vous commencez à observer le panorama. La salle est un dodécaèdre dont huit faces abritent chacune une alcôve, certaines bénéficiant d'une arrière salle. Une face vous mène à la porte de service, et une autre mène aux commodités. Et bien sûr il y a la face par laquelle on rentre. La salle accueille une quinzaine de tables disposées tout autour du comptoir central. Celui-ci, comme le reste du club, est éclairé par une lumière bleutée, douce et tamisée, conférant au lieu une ambiance calme et raffinée. L'élégance dans la simplicité de la décoration fait inexorablement penser aux clubs des années 1930. La musique est presque toujours « live », jouée par un groupe sur la scène. Toute l'histoire du jazz est passée sur

cette scène, et quelques excellents groupes ou solistes sont passés plus d'une fois au Jazz Club.

Tous les Mardi soir, cependant, le même orchestre de jazz joue : le Moreau's Band. Chaque fois qu'ils jouent, ils posent une ambiance particulière, surtout lorsque le saxo de Raymond Moreau, un black de la Nouvelle Orléans, et le leader du groupe, se met à résonner dans la salle. Il y a toujours une certaine mélancolie, une tristesse, qui sous-tend les solos de ce saxophoniste de talent, qui sont cependant toujours empreints d'un sentiment de paix presque palpable.

La musique adoucit les mœurs, dit-on, mais le Jazz Club ne s'appuie pas sur ce dicton pour assurer la quiétude des lieux. Car il faut savoir que le Jazz Club n'a pas toujours été un simple club privé, lieu de rencontre pour bourgeois nostalgiques et aisés. En 2055, le club a été racheté par deux inconnus, une certaine Rebecca Dane et un certain Vincent Kane. Quelques temps plus tard, une rumeur dans les Ombres courait selon laquelle le Jazz Club était devenu un lieu de discussion et de transaction neutre, où corporatistes, membres de la Mafia, des Yakuzas, des Triades et autres Anneaux de Séoulpa pouvaient se rencontrer en toute discrétion et sécurité, un lieu dont toutes les parties en présence s'engageaient à respecter la neutralité. Les deux propriétaires passaient pour deux ex-shadowrunners. Difficile à vérifier, Rebecca Dane ne venant jamais en personne, et Vincent Kane, un ork à l'accent cajun très prononcé, venant au contraire très régulièrement au club sans être « reconnu » comme runner par qui que ce soit. La sécurité se devait donc d'être à la hauteur des ambitions du Jazz Club et de ses propriétaires (voir plus bas), d'autant qu'avec les événements mouvementés de 57, et des rumeurs de connexions entre Rebecca Dane et les Yakuzas, la neutralité du lieu a été fortement mise en question. Et pour sauver le club, Rebecca Dane et Vincent Kane ont dû rompre toute relation avec le milieu corpo et mafieux, et trouver une nouvelle clientèle pour compenser le manque à gagner. C'est alors que Moreau et son orchestre entrent en scène. Kane a dégoté ce groupe en Louisiane, paraît-il, et le style particulier du groupe semble

particulièrement plaire à une clientèle magicienne. Les sensations astrales procurées par les morceaux de ce groupe sont paraît-il un must. On murmure qu'une maison de production pourrait bien les signer pour une tournée nationale... Mais aussi que Moreau serait lui-même un magicien... Musicalement, ça ne fait aucun doute, c'est tout ce dont on peut être sûr.

La sécurité, donc, est assurée d'abord par Martin à l'entrée, naturellement, et ce n'est pas rien. Il est aidé par au moins une caméra et un détecteur d'armes et de matières suspectes. Ensuite, à l'intérieur d'autres caméras discrètes doivent être disséminées dans la salle. Les alcôves peuvent être insonorisées, et peuvent bénéficier de runes de garde sur commande. On murmure qu'un esprit protège le club, allez savoir...

Infos de Jeu

Martin :

C'est un géant (voir variantes des métahumains, Shadowrun Companion) de 3m50 (eh oui !), à la peau noire, et adepte physique initié. Il a commencé son travail au Jazz Club pour rembourser une dette envers Priss (Rebecca Dane), mais par la suite il a trouvé plein d'avantages à sa situation, lui permettant de vaquer à des occupations personnelles tout en ayant une sécurité financière et des contacts permanents de toutes sortes, l'idéal pour les affaires.

A considérer comme un Professionnel et comme Supérieur, voire Surhumain en combat rapproché par rapport aux PJ.

Raymond Moreau :

C'est un humain d'1m87 à la peau noire, assez fin de carrure. Raymond Moreau est originaire de la Nouvelle Orléans, et son accent de Louisiane est aisément reconnaissable. Ses tenues vestimentaires sont toujours irréprochables, et sûrement très coûteuses. C'est aussi un invocateur (magicien spécialisé) houngan, initié de grade assez élevé. Son saxophone est un focus d'esprit, généralement inactif en représentation. Le club est effectivement sous la protection d'un esprit loa Erzulie. Voir MITS p102 pour plus de détails sur les Loas.

La musique est sa passion, sa façon d'exprimer sa sensualité et de clamer son amour des loas, en particulier son Maite Tete, Erzulie.

A considérer comme Moyen au combat, Professionnel en ce qui concerne la magie et comme Supérieur en magie (grade supérieur au plus gradé des PJs, grade minimum 2), mais Egal voire Inférieur dans tous les autres domaines.

Ses collègues sont de « simples » musiciens, à considérer comme Moyen et Inférieurs par rapport aux PJ, sauf en musique, bien sûr.

Mac :

Le séducteur de service est un humain d'1m75, caucasien, assez bien bâti. Il est bien un mercenaire à la retraite, assez peu en contact avec les Ombres de Seattle, mais encore très proche du milieu mercenaire de la côte sud est des CAS. Il souffre d'une claudication de la jambe gauche, à l'origine de sa retraite anticipée. En effet, Mac a un système immunitaire qui s'est toujours refusé à accepter le moindre implant cybernétique.

C'est néanmoins un soldat d'élite, rompu aux techniques commando et au maniement de tout matériel de pointe et/ou militaire. Il a encore beaucoup d'oreilles qui traînent dans son ancien milieu.

Mais la plupart du temps, il se comporte comme un joli cœur davantage intéressé par le fait d'impressionner les jolies clientes et serveuses par des récits d'aventures aussi impressionnantes qu'inventées de toutes pièces... Il adore l'ambiance du club, et ne laissera personne la gâcher...

A considérer comme Entraîné et Egal voire Supérieur aux PJs.

Rebecca Dane :

Rebecca Dane est une énigme. Depuis 55, elle ne s'est jamais montrée officiellement en personne au club. Par contre, elle y est passée de temps à autres en tant que cliente anonyme. Seuls Kane, Mac et Martin l'ont déjà rencontrée en connaissance de cause, et connaissent son passé de runneuse.

Ce passé n'est d'ailleurs pas tout à fait du passé car ce n'est que récemment qu'elle a rallié la Fondation Draco, là encore en tant que « consultante en sécurité », une appellation pudique pour runner sous contrat...

Rebecca Dane est originaire de France où elle a fait ses armes de runner, qu'elle a dû quitter après quelques soucis avec la Mafia locale. Seules ses relations avec les Yakuza lui ont permis de partir pour Seattle et de s'y refaire un nom : Priss dans les Ombres, Rebecca Dane pour le monde légal.

Rebecca Dane est une très belle femme, mais son corps aux implants cyber et bioware tous discrets sont la marque de fabrique d'une tueuse froide et professionnelle qu'elle a été pendant des années, avant de sembler se repentir vers 2058, pour des raisons inconnues. C'est une experte en armes de toutes sortes, et une personne redoutable au contact.

A considérer comme Professionnelle et comme Supérieure aux PJs (en combat du moins).

Vincent Kane :

Ex-shadowrunner lui aussi, cet ork est cependant réellement à la retraite. Disons que ce samouraï des rues s'est reconverti dans les « relations publiques », intermédiaire en plus clair. Il faut dire qu'il connaît un paquet de monde dans les Ombres et sait reconnaître un bon runner quand il en voit un, ce qui fait que les corpos sont prêts à payer beaucoup pour qu'il leur trouve les runners dont ils ont besoin. Il n'habite pas à Seattle, mais à New York. Cependant, les affaires et le club, dont il s'occupe de bien plus près que son associée, l'amènent souvent à séjourner dans le plexe.

Kane est un adepte suivant la Voie de l'Athlète, c'est un acrobate émérite. A considérer comme un Professionnel et comme Supérieur par rapport aux PJs.

Le reste du personnel

Il y a un 5 serveurs (4 femmes et un homme). A considérer comme Moyens et incompetents en combat, mais de Inférieurs à Egaux dans les compétences sociales.

Sécurité

Le portique (Dissimulation 8) est un détecteur DAM d'Indice 7, et Martin dispose en cas de besoin d'un modèle portable d'indice 4.

Martin dispose d'un terminal PANICBUTTON, ainsi que le bar. Il y en a un autre dans les bureaux de service, où un employé, servant de vider « suppléant » en plus de magasinier, est en général de garde (à considérer comme Moyen et Inférieur par rapport aux PJs).

Quatre caméras sont disposées dans la salle, plus une dans le vestibule.

Les alcôves bénéficient d'isolation sonore anti-écoute (générateur de bruit de fond indice 6), et de parois de verre polarisables.

Sur demande, des runes de garde peuvent être également mises en place sur les alcôves, ainsi que la mise à disposition d'esprits veilleurs. En certaines occasions, des veilleurs sont de toute façon en patrouille dans le Jazz Club. Enfin, il y a un loa d'Erzulie systématiquement quand Moreau est présent, de Puissance 5.

Armement :

Mac dispose d'un fusil à filet et d'un shotgun (chargé en balles gel, mais des cartouches spéciales pour shotgun sont disponibles).

Martin porte une armure moulante discrète sous son costume, et dispose d'un taser, d'une matraque et d'un shotgun à canon scié (chargé en balles gel, mais des cartouches spéciales pour shotgun sont disponibles).

Comment utiliser le Jazz Club

Le Jazz Club n'est pas, n'a jamais été, et ne sera jamais un repère de runners. Son standing et le quartier dans lequel il est situé sont trop élevés pour cela. Seuls des professionnels du même standing, avec la tenue et le comportement adéquat, et éventuellement une relation appropriée, peuvent être clients de ce club.

Il est donc probable que la plupart du temps où ce Club interviendra dans vos campagnes, ce sera soit quand un PJ s'y rendra pour discuter avec un contact client de ce Club, comme un magicien, un cadre corpo, un élu municipal, etc, ou

tout contact d'un certain standing. Il se peut aussi qu'un PJ ou PNJ soit client tout simplement, dans le cas du PJ il s'agirait d'un moment de roleplay introductif à un run (la scène où le contact t'appelle sur ton cellulaire pour t'annoncer un nouveau job) ou entre deux runs ; dans le cas du PNJ, il peut s'agir d'une cible dont les PJs espionnent les habitudes en vue d'un kidnapping, d'un assassinat ou simplement pour les besoins d'une enquête.

Enfin, en tant que client, un PJ peut finir par tisser des relations avec les différents employés du Club, et gagner ainsi de précieux contacts.

Voyages initiatiques

(Auteur :ElvenHunter)

BlackSnow savait dès sa naissance qu'il n'était pas comme ses camarades de tribu, dans la Nation Transpolaire Aléoute... enfin, quand il était enfant, tout ce qui concernait les NAO le dépassait beaucoup. Pour lui, avant d'être un Aléoute, avant même d'être un ork, il était tout simplement un membre de la tribu des WhiteBears.

Cette tribu se trouvait au nord de la Nation et vivait en totale autarcie, sans aucun lien avec les autres tribus. Oh, de temps à autre un nomade faisait une escale chez eux, mais cette situation était fort rare.

BlackSnow, donc, malgré son statut de métahumain n'avait pas été rejeté loin de la tribu. Soit, le regard des anciens du village se faisait parfois pesant sur son passage, mais excepté cela, il vivait heureux. De toute façon, il était né ork et n'avait rien connu d'autre. Et le regard des adultes n'avait que peu d'importance pour lui. Seul comptait celui de ses camarades qui avaient fini par l'accepter. Mais cette acceptation ne vint pas du jour au lendemain. Il avait dû passer un rite d'initiation particulièrement ardu.

*

* *

BlackSnow était âgé de huit ans. Ses camarades s'étaient créés un groupe dans lequel il voulait entrer. Les enfants se peignaient sur le visage des peintures de guerre et refusaient que BlackSnow l'utilise, accusant ce-dernier de ternir la couleur s'il la touchait.

Finalement, BlackSnow obtint l'autorisation de passer un rite pour être admis dans la petite communauté. Ses camarades le conduisirent, les yeux dissimulés derrière une peau d'ours, au milieu de la forêt qui entourait le village. BlackSnow devait pouvoir regagner la clairière sans ôter le drap de son visage pour être accepté. Il ne serait guidé que par la voix des autres enfants qui le mèneraient dans la bonne direction.

Pendant sa marche, BlackSnow tenta de se mémoriser du nombre de pas qu'il avait fait avant de tourner à gauche ou à droite. Il connaissait la forêt parfaitement et, selon les racines dans lesquelles il se prenait les pieds, ou d'après les trous au-dessus desquels ses camarades le faisaient passer, il pensait pouvoir se retrouver.

Un trou... dix pas... la vieille souche... trois pas... un virage à droite... cinq pas... une vieille racine... vingt pas... etc... Ainsi BlackSnow pourrait se souvenir de l'endroit où était la clairière. Il fallait qu'il reste concentré. Qu'il ne fasse que

compter et se concentrer sur les détails dont il pourrait se souvenir par la suite.

Enfin, il stoppa. Les mains de ses camarades quittèrent ses épaules. Il les entendit rire et compter alors qu'ils partaient, en courant, vers la clairière.

Puis le décompte se termina. Il était temps pour BlackSnow de commencer à marcher. Tous les détails lui revenaient petit à petit. Il se souvenait de tout et ne se laissait pas déconcentrer par les cris de ses camarades qui tentaient de l'induire en erreur en tournant tout autour de lui, l'effleurant et en continuant à rire. Puis, il entendit quelque chose rebondir à côté de lui. Il s'arrêta. Il lui restait trois pas à faire avant d'atteindre les branches basses du vieux sapin. Quelque chose rebondit ensuite à sa droite. « Mais, que sont-ils en train de faire ? », se demanda-t-il. Cette fois, le projectile l'atteint. Il ne lui fit pas mal, le déconcentrant juste quelque peu. Il devait s'agir d'une petite pierre ou de quelque chose comme cela. Mais au fait, combien de pas lui restait-il à faire ? Il ne savait plus. La panique le saisit. Pas bouger. Il ne devait pas bouger. Il resta donc immobile, attendant que ses camarades cessent de lui lancer des projectiles. « Je vais marcher tout droit, de toute façon, je sais qu'il va falloir que j'atteigne le vieux sapin », se dit-il.

Et il fit ainsi. Puis il reprit sa marche lente. Retrouvant ses repères, se remémorant les étapes de son périple. Il devait continuer à progresser. Il le devait réellement. Ainsi, il pourrait entrer dans le groupe. C'était ce qu'il désirait le plus au monde. Il continua à marcher, manquant de se prendre les pieds dans des racines à plusieurs moments, mais qu'importe, sa concentration resta totale.

Soudain, il entendit un hurlement d'une jeune fille. Croyant à une ruse, il s'arrêta quelques moments, puis reprit sa progression, lentement. Un, deux, trois, un virage à droite. Un, deux, trois, quatre, cinq... un fossé. Plus que vingt pas et il serait arrivé.

Lentement, profitant de chaque seconde, il ôta le cache de ses yeux. Il voulait pouvoir se remémorer cet instant, l'instant de sa victoire, par la suite. Mais... quelque chose clochait... Aucun enfant n'était dans la clairière. Il réentendit des hurlements derrière lui. Il se retourna alors, une sueur de peur commençant à couler dans son cou. Un ours énorme, sans doute malade ou touché par un poison à voir les plaques de poils qu'il ne possédait plus s'attaquait à ses camarades.

A ses pieds, la petite Maïka hurlait de peur. L'animal lui avait sans doute cassé un bras à voir comment ce dernier saignait. De peur, BlackSnow

recula de quelques pas, se prit les pieds dans une racine et tomba. Il se remit très rapidement sur ses pieds et se mit à courir. Il devait quitter le village. S'il y restait, on l'accuserait de tout. Il fallait qu'il parte... Mais où aller ? Qu'importe, pour le moment il courait droit devant lui, laissant disparaître les cris de Maïka derrière, dans le lointain. Il courut ainsi une bonne heure, ne se retournant pas, fixant toujours un point dans l'horizon.

*

* *

Aujourd'hui, BlackSnow avait seize ans. Et il allait accomplir le rite de passage pour devenir enfin un vrai adulte. BlackSnow se rappelait de son précédent rite de passage. Il avait huit ans et la petite Maïka y avait perdu un bras. Il avait vécu trois jours hors de son village et lorsqu'il décida d'y retourner enfin, affamé, il fut accueilli comme si rien ne s'était passé. Il avait même été plus facilement accepté par les autres enfants. Seuls les parents de Maïka avaient montré une hostilité à son encontre, mais BlackSnow avait pu vivre en paix dans le village malgré cela.

Le rite d'aujourd'hui était simple. Chaque garçon avait le droit à une arme à longue portée, BlackSnow avait choisi une lance, et à une arme de poing, une hachette pour l'ork. Tous les jeunes partaient au même moment du village et chacun devait aller chercher une dent ou une griffe d'ours dans la tanière de ceux vivants aux alentours. Il n'était pas nécessaire qu'ils combattent l'animal, juste qu'ils pénètrent dans sa tanière et qu'ils y volent une preuve de leur exploit. S'ils le désiraient, les garçons pouvaient s'allier, l'essentiel étant qu'ils ramènent chacun une preuve de leur courage.

Ainsi, BlackSnow fit équipe avec HugeCrow, le frère de Maïka. Cela l'avait étonné lorsque le jeune humain s'était proposé pour lui servir de partenaire mais BlackSnow, cherchant à se faire pardonner de « sa » faute d'il y a huit années déjà, avait accepté. Les deux jeunes gens ne se pressèrent pas, laissant partir leurs camarades les plus fougueux devant. Leur plan était simple, retrouver l'ours qui avait blessé Maïka, le tuer et ramener son crâne à la tribu. Les deux jeunes amérindiens suivirent des pistes pendant plusieurs heures. Chacune menait à la tanière d'un ours tout à fait normal. Mais BlackSnow finit par reconnaître les lieux. Il avait déjà été ici, il en était sûr... Soudain, un râle retentit derrière eux. Apeurés, ils firent volte-face. Ils se retrouvèrent alors nez à nez avec l'Ours. Celui qui était à la source du mal de Maïka. Il n'avait pas changé. Toujours aussi grand. Toujours ses parties mises à nue du fait de la disparition de poils. Mais cette fois-ci, BlackSnow put le voir plus longtemps. Les yeux de l'animal étaient injectés de sang. De la bave coulait de sa gueule et retombait à ses pieds, formant un petit tas immonde. L'ours se

mit sur ses pattes arrières. BlackSnow se mit en position d'attente face à lui, sa hachette paraissant ridiculement petite comparé à l'animal. Mais l'attention de l'ork fut troublée. Il entendit HugeCrow hurler. Lorsqu'il tourna la tête, il vit que l'humain était en train de fuir. Ce mouvement de la tête lui fit perdre de vue l'animal. Ce-dernier en profita pour le frapper au visage. BlackSnow fut sonné. Il tomba lourdement au sol.

Lorsqu'il sortit de son évanouissement, après un temps qu'il ne put mesurer, BlackSnow sentit sur lui un regard. Il sursauta, tenta de reculer de quelques pas, mais c'était beaucoup trop dur pour lui. Il ne pouvait vraiment pas. L'ours, en le frappant, avait dû lui casser la colonne vertébrale. C'est alors, en levant les yeux, qu'il vit un homme vêtu avec des peaux de loup sur les épaules. L'homme lui appuya délicatement sur l'épaule en lui disant de ne pas bouger. Sa voix était très douce et BlackSnow fut surpris. Jamais on ne lui avait parlé ainsi, avec tant de douceur...

L'homme fit de grands mouvements dans l'air. Il avait allumé un feu dans lequel il jeta des champignons et des herbes que l'ork n'avait jamais vu. Pourtant, le métahumain croyait tout connaître dans la forêt... Puis l'homme ôta les peaux de loup de ses épaules et commença à danser. Il sautait d'un pied sur l'autre en agitant les bras et en chantant. Finalement, il demeura immobile et apposa les mains sur le dos de l'ork. BlackSnow hurla... le visage de son sauveur avait pris la forme de celui d'un loup... Mais dans le même temps, il se sentit mieux. Il eut l'impression que son corps retrouvait vie. Il commença par bouger un doigt de pied. Puis ce fut à son pied dans sa totalité de pouvoir se mouvoir. Et ainsi, il sortit petit à petit de sa paralysie.

Après plusieurs heures, pendant lesquelles BlackSnow reprit toutes ses facultés, l'ork discuta avec son sauveur. Ce-dernier lui expliqua que le monde était immense et qu'il pouvait quitter son village pour l'explorer. Il lui révéla aussi que les anciens de la tribu les trompaient. Il existait des énormes villages, au-delà de la forêt, dans lesquels tout le monde pouvait donner son avis et participer à la vie de la communauté. L'ork écouta, les yeux bientôt emplis de rêves. Il s'imaginait vivant enfin heureux parmi des hommes qui l'écouteraient. Qui ne le jugeraient pas, l'acceptant pour ce qu'il est : un grand chasseur. L'ork décida alors immédiatement de partir, de quitter son village. Mais il voulait emmener d'autres personnes avec lui. Les libérer de l'emprisonnement des anciens. Leur montrer la vraie voie à suivre. Dans ses pensées, il ne vit pas que le chaman, car l'inconnu était bien un être maîtrisant l'Art, s'était levé. La dernière phrase de l'humain fut : « Tu disposes d'un grand pouvoir. Tente de le maîtriser au mieux. » Tout du moins, la dernière phrase que BlackSnow pensait avoir entendu, l'ork continuant

de fantasmer sur sa vie future, loin de la méchanceté des hommes de sa tribu. Car ils étaient méchants, il s'était voilé la face trop longtemps en refusant de le reconnaître.

BlackSnow se releva enfin. Il devait partir. Il constata que le chaman avait laissé une dent énorme appartenant à un ours sur une souche. « Comment a-t-il pu savoir ? », se demanda l'ork. Qu'importe. Ce trophée ne pourrait qu'apporter plus de poids à ses déclarations face à la tribu. Il retourna donc dans ce qui lui avait servi de lieu de vie pendant seize ans.

Lorsqu'il arriva dans le village, tout le monde lui jeta un regard sombre. HugeCrow était à leur tête. L'humain se planta devant lui et le frappa au visage. L'ork évita le coup, attrapa le bras resté suspendu du jeune homme et fit tomber ce-dernier à ses pieds. Puis il tenta d'arranger la foule présente. « Les anciens de la tribu vous mentent ! Il existe un monde meilleur derrière la forêt ! Nous ne sommes pas libres ici ! Suivez-moi, trouvons une forme de liberté ! » A ces paroles, s'ajoutèrent un grand mouvement de bras du métahumain. Mais personne ne bougea. Tous le fixaient comme s'il était une bête sauvage. L'ork ne comprit pas. Il scruta tous les membres de son village avec un air interrogatif. Puis, son regard s'arrêta sur un homme qu'il n'avait jamais vu... ou plutôt si, il avait vu cet homme dans la forêt.

Le chaman souriait. HugeCrow se releva et hurla : « Et bien je t'accuse de m'avoir volé la dent que j'avais récupérée. » Puis l'humain décrivit cette dent, avec les défauts qu'il avait pu noter dessus et sa taille approximative. BlackSnow aurait dû s'apercevoir qu'il récitait un texte, mais il était totalement perdu. Il ne comprenait plus rien. Pourquoi le chaman ne venait-il pas à son aide. Soutenant tout ce qu'il disait et parlant comme il avait su si bien le faire avec lui. Soudain, l'ork sentit des mains le tenir. Quelqu'un fouilla dans la bourse qu'il avait autour du cou et en sortit la dent. Cette-dernière passait de mains en mains tandis que HugeCrow montrait à chacun les détails qu'il avait signalé plus tôt. BlackSnow demeurait interdit. Il ne comprenait vraiment pas ce qui lui arrivait. L'instant qui devait marquer sa gloire se transformait en cauchemar. Il était dépassé par les événements. Il ne comprenait vraiment plus rien du tout. Et le chaman. Pourquoi ne disait-il rien ? Pourquoi restait-il silencieux ?

C'est alors qu'un ancien prit la parole. « Mes chers amis. Nous avons la preuve que cet... animal », il sembla cracher ce dernier mot, « est un tricheur et un menteur. En plus de nous promettre un rêve illusoire, il a volé la propriété d'un de nos meilleurs guerriers. Il n'est pas digne de rester parmi nous. Il a émis le souhait de partir, et bien soit. Laissons-le partir. Une telle créature ne manquera pas à la tribu. Qu'il aille se faire tuer ailleurs... » Ce petit discours fut suivi de

hurlements au sein de la foule. BlackSnow reçut quelques coups de poing, mais il fut vite entraîné hors du village. Il ne résista d'ailleurs pas.

*

* *

Ainsi BlackSnow partit. Il marchait depuis une bonne heure dans la forêt, lorsqu'il entendit une branche craquer sur sa droite. Encore sous le coup de l'émotion, il prit peur et se mit en position de combat, prêt à envoyer sa lance. Mais il stoppa son geste, lorsqu'il vit le chaman sortir de derrière un arbre, les mains en l'air.

Des larmes coulèrent alors des yeux de BlackSnow et glissèrent délicatement sur ses joues sales. Sa voix cassée, il demanda : « Pourquoi n'avez-vous rien dit ? » Le chaman demeura silencieux. « Je n'ai rien volé et j'ai juste répété vos paroles... » continua l'ork. L'homme ne dit rien. BlackSnow s'assit par terre, prostré. « Je n'ai rien fait. Rien. J'ai toujours été rejeté. Pourquoi ? » Le chaman attendit qu'il se calme avant de prendre la parole : « Cela faisait partie du rite. Chaque homme doit savoir respecter l'autorité de la tribu. Maintenant tu es libre. Pars découvrir le monde... »

L'ork releva la tête et s'essuya le visage. Cela faisait partie du rite ? Ce n'était pas possible. Cet homme lui mentait comme il l'avait déjà fait. Il se remit sur ses pieds et s'élança vers le chaman en hurlant. Lorsqu'il frappa l'homme demeuré immobile, il se sentit plein d'une force nouvelle. Les os du chaman craquèrent lorsqu'il s'effondra. Inconscient. Au loin, BlackSnow entendit un ours. Il était persuadé qu'il s'agissait de celui qu'il avait déjà croisé à deux reprises.

Le méta-humain partit d'un rire inextinguible. Il était libre et tous les hommes allaient payer pour le mal qu'ils lui avaient fait.

Etude Statistique des jets de D6 à Shadowrun

Etant très très ... très malchanceux aux dés, et jouant beaucoup à Shadowrun, j'ai décidé de décortiquer statistiquement le système de jeu afin de découvrir ses points faibles (dans le sens mathématique du terme) pour pouvoir offrir à mes personnages une chance de survie supplémentaire. Les pourcentages ont l'intérêt d'être immédiatement compréhensibles par n'importe qui, on peut donc comprendre de suite si on a une chance ou pas de réussir une action.

Un exemple ? Si je dis « j'ai 4 en Hélicoptère et le Seuil de Réussite est 9 pour maîtriser le Stallion », personne n'est capable d'évaluer mes chances de réussite, par contre si je dis « J'ai 37,6% d'y parvenir » tout le monde comprend tout de suite le danger de la manœuvre et les autres PJ ne risquent pas de monter dans mon hélicoptère.

Probabilité d'obtenir x succès avec y D6 suivant une difficulté donnée.

1) Obtenir au moins une réussite

Seuil de Réussite↓	1 dé	2 dés	3 dés	4 dés	5 dés	6 dés	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	83,3%	97,2%	99,5%	99,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
3	66,7%	88,9%	96,3%	98,8%	99,6%	99,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
4	50,0%	75,0%	87,5%	93,8%	96,9%	98,4%	99,2%	99,6%	99,8%	99,9%	100,0%	100,0%
5	33,3%	55,6%	70,4%	80,2%	86,8%	91,2%	94,1%	96,1%	97,4%	98,3%	98,8%	99,2%
6 ou 7	16,7%	30,6%	42,1%	51,8%	59,8%	66,5%	72,1%	76,7%	80,6%	83,8%	86,5%	88,8%
8	13,9%	25,8%	36,1%	45,0%	52,7%	59,2%	64,9%	69,8%	74,0%	77,6%	80,7%	83,4%
9	11,1%	21,0%	29,8%	37,6%	44,5%	50,7%	56,2%	61,0%	65,4%	69,2%	72,6%	75,7%
10	8,3%	16,0%	23,0%	29,4%	35,3%	40,7%	45,6%	50,1%	54,3%	58,1%	61,6%	64,8%
11	5,6%	10,8%	15,8%	20,4%	24,9%	29,0%	33,0%	36,7%	40,2%	43,5%	46,7%	49,6%
12 ou 13	2,8%	5,5%	8,1%	10,7%	13,1%	15,6%	17,9%	20,2%	22,4%	24,6%	26,6%	28,7%
14	2,3%	4,6%	6,8%	8,9%	11,1%	13,1%	15,1%	17,1%	19,0%	20,9%	22,7%	24,5%
15	1,9%	3,7%	5,5%	7,2%	8,9%	10,6%	12,3%	13,9%	15,5%	17,0%	18,6%	20,1%
16	1,4%	2,8%	4,1%	5,4%	6,8%	8,0%	9,3%	10,6%	11,8%	13,1%	14,3%	15,5%
17	0,9%	1,8%	2,8%	3,7%	4,5%	5,4%	6,3%	7,2%	8,0%	8,9%	9,7%	10,6%
18 ou 19	0,5%	0,9%	1,4%	1,8%	2,3%	2,7%	3,2%	3,6%	4,1%	4,5%	5,0%	5,4%
20	0,4%	0,8%	1,2%	1,5%	1,9%	2,3%	2,7%	3,0%	3,4%	3,8%	4,2%	4,5%

Note : le chiffre des colonnes indique le nombre de D6 lancés. 100 % indique une probabilité supérieure à 99,95 % ("événement certain", soit une erreur sur au moins 2000 jets), 0 % indique une probabilité inférieure à 0,05 % ("événement fortement improbable", soit une fois sur au moins 2000 jets).

2) Obtenir au moins deux réussites

Seuil de Réussite	2 dés	3 dés	4 dés	5 dés	6 dés	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	69,4%	92,6%	98,4%	99,7%	99,9%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
3	44,4%	74,1%	88,9%	95,5%	98,2%	99,3%	99,7%	99,9%	100,0%	100,0%	100,0%
4	25,0%	50,0%	68,8%	81,3%	89,1%	93,8%	96,5%	98,0%	98,9%	99,4%	99,7%
5	11,1%	25,9%	40,7%	53,9%	64,9%	73,7%	80,5%	85,7%	89,6%	92,5%	94,6%
6 ou 7	2,8%	7,4%	13,2%	19,6%	26,3%	33,0%	39,5%	45,7%	51,5%	56,9%	61,9%
8	1,9%	5,3%	9,5%	14,5%	19,8%	25,3%	30,8%	36,2%	41,4%	46,4%	51,2%
9	1,2%	3,4%	6,4%	9,8%	13,7%	17,8%	22,1%	26,4%	30,7%	35,0%	39,2%
10	0,7%	2,0%	3,7%	5,9%	8,3%	11,0%	13,9%	16,9%	20,0%	23,2%	26,4%
11	0,3%	0,9%	1,7%	2,8%	4,0%	5,4%	6,9%	8,6%	10,3%	12,2%	14,1%
12 ou 13	0,1%	0,2%	0,4%	0,7%	1,1%	1,5%	1,9%	2,4%	3,0%	3,6%	4,2%
14	0,1%	0,2%	0,3%	0,5%	0,8%	1,0%	1,4%	1,7%	2,1%	2,6%	3,0%
15	0,0%	0,1%	0,2%	0,3%	0,5%	0,7%	0,9%	1,1%	1,4%	1,7%	2,0%
16	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%	0,3%	0,4%	0,5%	0,7%	0,8%	1,0%	1,2%
17	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,2%	0,2%	0,3%	0,4%	0,4%	0,5%
18 ou 19	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,1%	0,1%
20	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,1%

3) Obtenir au moins trois réussites

Seuil de Réussite	3 dés	4 dés	5 dés	6 dés	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	57,9%	86,8%	96,5%	99,1%	99,8%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
3	29,6%	59,3%	79,0%	90,0%	95,5%	98,0%	99,2%	99,7%	99,9%	99,9%
4	12,5%	31,3%	50,0%	65,6%	77,3%	85,5%	91,0%	94,5%	96,7%	98,1%
5	3,7%	11,1%	21,0%	32,0%	42,9%	53,2%	62,3%	70,1%	76,6%	81,9%
6 ou 7	0,5%	1,6%	3,5%	6,2%	9,6%	13,5%	17,8%	22,5%	27,3%	32,3%
8	0,3%	1,0%	2,2%	3,9%	6,1%	8,7%	11,8%	15,2%	18,8%	22,7%
9	0,1%	0,5%	1,2%	2,1%	3,4%	5,0%	6,9%	9,1%	11,5%	14,1%
10	0,1%	0,2%	0,5%	1,0%	1,6%	2,4%	3,3%	4,4%	5,7%	7,2%
11	0,0%	0,1%	0,2%	0,3%	0,5%	0,8%	1,1%	1,5%	2,0%	2,6%
12 ou 13	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%	0,2%	0,3%	0,4%
14	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%	0,2%	0,2%
15	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,1%
16	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%

4) Obtenir au moins quatre réussites

Seuil de Réussite	4 dés	5 dés	6 dés	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	48,2%	80,4%	93,8%	98,2%	99,5%	99,9%	100,0%	100,0%	100,0%
3	19,8%	46,1%	68,0%	82,7%	91,2%	95,8%	98,0%	99,1%	99,6%
4	6,3%	18,8%	34,4%	50,0%	63,7%	74,6%	82,8%	88,7%	92,7%
5	1,2%	4,5%	10,0%	17,3%	25,9%	35,0%	44,1%	52,7%	60,7%
6 ou 7	0,1%	0,3%	0,9%	1,8%	3,1%	4,8%	7,0%	9,6%	12,5%
8	0,0%	0,2%	0,4%	0,9%	1,6%	2,6%	3,9%	5,5%	7,3%
9	0,0%	0,1%	0,2%	0,4%	0,7%	1,2%	1,8%	2,6%	3,6%
10	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,3%	0,4%	0,7%	1,0%	1,4%
11	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%	0,2%	0,3%
12 ou 13	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

5) Obtenir au moins cinq réussites

Seuil de Réussite	5 dés	6 dés	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	40,2%	73,7%	90,4%	96,9%	99,1%	99,8%	99,9%	100,0%
3	13,2%	35,1%	57,1%	74,1%	85,5%	92,3%	96,1%	98,1%
4	3,1%	10,9%	22,7%	36,3%	50,0%	62,3%	72,6%	80,6%
5	0,4%	1,8%	4,5%	8,8%	14,5%	21,3%	28,9%	36,8%
6 ou 7	0,0%	0,1%	0,2%	0,5%	0,9%	1,5%	2,5%	3,6%
8	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%	0,4%	0,7%	1,2%	1,7%
9	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,3%	0,4%	0,7%
10	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%	0,2%

6) Obtenir au moins six réussites

Seuil de Réussite	6 dés	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	33,5%	67,0%	86,5%	95,2%	98,5%	99,5%	99,9%
3	8,8%	26,3%	46,8%	65,0%	78,7%	87,8%	93,4%
4	1,6%	6,3%	14,5%	25,4%	37,7%	50,0%	61,3%
5	0,1%	0,7%	2,0%	4,2%	7,7%	12,2%	17,8%
6 ou 7	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%	0,5%	0,8%
8	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,2%	0,3%
9	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%
10	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

7) Obtenir au moins sept réussites

Seuil de Réussite	7 dés	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	27,9%	60,5%	82,2%	93,0%	97,5%	99,2%
3	5,9%	19,5%	37,7%	55,9%	71,1%	82,2%
4	0,8%	3,5%	9,0%	17,2%	27,4%	38,7%
5	0,0%	0,3%	0,8%	2,0%	3,9%	6,6%
6 ou 7	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,1%	0,1%
8	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

8) Obtenir au moins huit réussites

Seuil de Réussite	8 dés	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	23,3%	54,3%	77,5%	90,4%	96,4%
3	3,9%	14,3%	29,9%	47,3%	63,2%
4	0,4%	2,0%	5,5%	11,3%	19,4%
5	0,0%	0,1%	0,3%	0,9%	1,9%
6 ou 7	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

9) Obtenir au moins neuf réussites

Seuil de Réussite	9 dés	10 dés	11 dés	12 dés
2	19,4%	48,5%	72,7%	87,5%
3	2,6%	10,4%	23,4%	39,3%
4	0,2%	1,1%	3,3%	7,3%
5	0,0%	0,0%	0,1%	0,4%
6 ou 7	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

10) Obtenir au moins dix réussites

Seuil de Réussite	10 dés	11 dés	12 dés
2	16,2%	43,1%	67,7%
3	1,7%	7,5%	18,1%
4	0,1%	0,6%	1,9%
5	0,0%	0,0%	0,1%
6 ou 7	0,0%	0,0%	0,0%

Utilisation des tables

Les tables permettent d'évaluer plus facilement les chances de succès d'un jet de dés à Shadowrun, car on a quelquefois bien du mal à constater la différence entre 4 ou 5 dés et un seuil de réussite de 4 ou de 5, ces différences pourtant minime donne des chances de réussite très différentes au cours du jeu.

Petit problème mathématique : Hector reçoit une balle d'Ares Predator (9M), il a 4 en Constitution, a épuisé sa réserve de Combat mais possède heureusement un pare-balles (protection de 5). Le tireur ayant obtenu deux succès, quelles sont les chances d'Hector ?

Hector reçoit une blessure moyenne aggravé par deux succès, il doit donc obtenir 6 succès pour s'en sortir indemne, avec 4 ou 5 succès il encaissera une légère, avec 2 ou 3 succès il encaissera une moyenne et avec 0 ou 1 succès il encaissera une grave. Il lance 4 dés et la difficulté est de 4 (9-5), il a donc aucune chance de s'en sortir indemne, il a 93,8% d'obtenir au moins un succès, 68,8% d'obtenir au moins 2 succès, 31,3% d'obtenir au moins 3 succès et un malheureux 6,3% d'obtenir que des succès. Il a donc 31,2% d'encaisser une blessure Grave (100%-68,8%), 62,5% (68,8%-6,3%) d'encaisser une Moyenne et 6,3% d'encaisser seulement une Légère. Les probabilités ne sont pas vraiment de son côté !

Hector décide donc d'ajouter 2 points de Karma pour améliorer son facteur chance. Il lance donc 6 dés au lieu de 4 et cela va changer beaucoup de choses.

Il n'a plus que 10,9% de chance d'encaisser une grave (100% - 89,1% -> proba d'obtenir au moins deux succès), 1,6% de chance de s'en sortir indemne (6 succès minimum), 32,8 % de chance d'encaisser une légère (34,4 % - 1,6%), et enfin 54,7% de chance (89,1% - 34,4%) d'encaisser une blessure moyenne.

Synthèse : Hector face à une balle de PredatorII

Blessure encaissé	Aucune	Légère	Moyenne	Grave
Jet de Constitution (4 dés)	impossible	6,3%	62,5%	31,2%
En ajoutant 2 points de Karma	1,6%	32,8%	54,7%	10,9%

Autre exemple rapide, Chat lance sur lui "invisibilité étendue" à la puissance 6 et obtient 4 succès. Un personnage ayant 4 en volonté aura 0,1% de chance de le voir, s'il a 5 en Volonté il aura 0,3% de chance de le voir, et s'il a 6 en volonté, il aura 0,9% de chance de le voir. Un personnage ayant 10 en volonté aura 7% de chance de le voir.

Crash Test

Autre exemple, Robert le gangster et ses potes veulent planter Haspro (un ork samouraï des rues) avec leurs couteaux. Un gangster inflige du 4L, Haspro n'a pas d'armure mais a un squelette en titane (2 en impact) auquel s'ajoute sa formidable constitution de 12 dés. Haspro étant bon joueur, il n'utilise pas sa réserve de combat. Les gangsters étant nombreux et ayant 4 dés en combat, il peuvent facilement faire de 1 à 4 succès chacun au jet de combat armé.

Nombre de succès au jet de Constitution	Probabilité de faire le nombre de succès indiqué	Différence de succès au profit du gangster				
		0 (0,1%)	1 (1,5%)	2 (11,6%)	3 (38,6%)	4 (48,2%)
0	Statistiquement rare	L	L	M	M	G
1	Statistiquement rare	L	L	L	M	M
2	Statistiquement rare	Rien	L	L	L	M
3	0,3 %	Rien	Rien	L	L	L
4	1,5%	Rien	Rien	Rien	L	L
5	4,7%	Rien	Rien	Rien	Rien	L
Au moins 6	93,4 %	Rien	Rien	Rien	Rien	Rien

Après calcul, Haspro a donc 3,86 % de chance d'encaisser une blessure légère à chaque coup de couteau d'un gangster et statistiquement aucune chance de subir une blessure moyenne. Il lui reste plus de 96% de chance de s'en tirer à chaque fois indemne. Il faudrait donc dans l'absolu à peu près 20 gangsters bien coordonnés pour lui infliger une blessure Légère en un tour (et 60 pour une moyenne).

Prenons un exemple un peu différent, Haspro se fait cette fois sniper, par un tireur embusqué équipé d'un Ranger Arms, au cours d'un combat (il a épuisé sa réserve). Les résultats vont être bien différents puisque cette fois le code de dégât est 14G. Donnons un pare-balles à Haspro (6 en balistique en tout avec le squelette en titane), Haspro doit donc faire des 8 avec ses 12 D6.

Nombre de succès au jet de Constitution	Proba de faire le nombre de succès indiqué	Succès du tireur (diff. 6, il a 7 dés)				
		0 (27,9%)	1 (39,1%)	2 (23,4%)	3 (7,8%)	4 et plus (1,8%)
0	16,6 %	Rien	G	F	F(+1)	F(+2)
1	32,2 %	Rien	G	G	F	F(+1)
2	28,5 %	Rien	G	G	G	F
3	15,4 %	Rien	M	G	G	G ou +
4	5,6 %	Rien	M	M	G	G ou +
5	1,4 %	Rien	L	M	M	G ou +
6	0,3 %	Rien	L	L	M	M ou +
Au moins 7	Statistiquement rare	Rien	Rien	L	L	M ou +

Les résultats possibles sont : le tireur rate (28%), Haspro prend une blessure Fatale (9%), Haspro prend du Grave (52%), Haspro prend une Moyenne (10%), Haspro prend une Légère (moins de 1%), ou Haspro s'en sort indemne (statistiquement impossible). S'il est touché (on considère que le tireur ne rate pas), il prendra une Fatale dans 12,5% des cas, une Grave dans 72,5%, une Moyenne dans 14% des cas, et une Légère dans 1% des cas. Là il rit déjà moins !

Répartition en nombre de succès

Nombre de D6	Nombre de succès	Seuil de Réussite							
		2	3	4	5	6 ou 7	8	9	10
1 dé	0	16,7%	33,3%	50,0%	66,7%	83,3%	86,1%	88,9%	91,7%
	1	83,3%	66,7%	50,0%	33,3%	16,7%	13,9%	11,1%	8,3%
2 dés	0	2,8%	11,1%	25,0%	44,4%	69,4%	74,2%	79,0%	84,0%
	1	27,8%	44,5%	50,0%	44,5%	27,8%	23,9%	19,8%	15,3%
	2	69,4%	44,4%	25,0%	11,1%	2,8%	1,9%	1,2%	0,7%
3 dés	0	0,5%	3,7%	12,5%	29,6%	57,9%	63,9%	70,2%	77,0%
	1	6,9%	22,2%	37,5%	44,5%	34,7%	30,8%	26,4%	21,0%
	2	34,7%	44,5%	37,5%	22,2%	6,9%	5,0%	3,3%	1,9%
	3	57,9%	29,6%	12,5%	3,7%	0,5%	0,3%	0,1%	0,1%
4 dés	0	0,1%	1,2%	6,2%	19,8%	48,2%	55,0%	62,4%	70,6%
	1	1,5%	9,9%	25,0%	39,5%	38,6%	35,5%	31,2%	25,7%
	2	11,6%	29,6%	37,5%	29,6%	11,6%	8,5%	5,9%	3,5%
	3	38,6%	39,5%	25,0%	9,9%	1,5%	1,0%	0,5%	0,2%
	4	48,2%	19,8%	6,3%	1,2%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
5 dés	0	0,0%	0,4%	3,1%	13,2%	40,2%	47,3%	55,5%	64,7%
	1	0,3%	4,1%	15,6%	32,9%	40,2%	38,2%	34,7%	29,4%
	2	3,2%	16,5%	31,3%	32,9%	16,1%	12,3%	8,6%	5,4%
	3	16,1%	32,9%	31,2%	16,5%	3,2%	2,0%	1,1%	0,5%
	4	40,2%	32,9%	15,7%	4,1%	0,3%	0,2%	0,1%	0,0%
	5	40,2%	13,2%	3,1%	0,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
6 dés	0	0,0%	0,1%	1,6%	8,8%	33,5%	40,8%	49,3%	59,3%
	1	0,1%	1,7%	9,3%	26,3%	40,2%	39,4%	37,0%	32,4%
	2	0,8%	8,2%	23,4%	32,9%	20,1%	15,9%	11,6%	7,4%
	3	5,4%	21,9%	31,3%	21,9%	5,4%	3,4%	1,9%	0,9%
	4	20,1%	32,9%	23,4%	8,2%	0,8%	0,4%	0,2%	0,1%
	5	40,2%	26,3%	9,4%	1,6%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
	6	33,5%	8,8%	1,6%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
7 dés	0	0,0%	0,0%	0,8%	5,9%	27,9%	35,1%	43,8%	54,4%
	1	0,0%	0,6%	5,5%	20,5%	39,1%	39,6%	38,4%	34,6%
	2	0,2%	3,8%	16,4%	30,7%	23,4%	19,2%	14,4%	9,4%
	3	1,6%	12,8%	27,3%	25,6%	7,8%	5,2%	3,0%	1,4%
	4	7,8%	25,6%	27,3%	12,8%	1,6%	0,8%	0,4%	0,1%
	5	23,4%	30,7%	16,4%	3,8%	0,2%	0,1%	0,0%	0,0%
	6	39,1%	20,5%	5,5%	0,6%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	7	27,9%	5,9%	0,8%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
8 dés	0	0,0%	0,0%	0,4%	3,9%	23,3%	30,2%	39,0%	49,9%
	1	0,0%	0,2%	3,1%	15,6%	37,2%	39,0%	39,0%	36,3%
	2	0,0%	1,7%	10,9%	27,3%	26,0%	22,0%	17,1%	11,5%
	3	0,4%	6,8%	21,9%	27,3%	10,4%	7,1%	4,3%	2,1%
	4	2,6%	17,1%	27,3%	17,1%	2,6%	1,4%	0,7%	0,2%
	5	10,4%	27,3%	21,9%	6,8%	0,4%	0,2%		0,0%
	6	26,0%	27,3%	10,9%	1,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	7	37,2%	15,6%	3,1%	0,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	8	23,3%	3,9%	0,4%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
9 dés	0	0,0%	0,0%	0,2%	2,6%	19,4%	26,0%	34,6%	45,7%
	1	0,0%	0,1%	1,8%	11,7%	34,9%	37,8%	39,0%	37,4%
	2	0,0%	0,7%	7,0%	23,4%	27,9%	24,4%	19,5%	13,6%
	3	0,1%	3,4%	16,4%	27,3%	13,0%	9,2%	5,7%	2,9%
	4	0,8%	10,2%	24,6%	20,5%	3,9%	2,2%	1,1%	0,4%

	5	3,9%	20,5%	24,6%	10,2%	0,8%	0,4%	0,1%	0,0%
	6	13,0%	27,3%	16,4%	3,4%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%
	7	27,9%	23,4%	7,0%	0,7%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	8	34,9%	11,7%	1,8%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	9	19,4%	2,6%	0,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
10 dés	0	0,0%	0,0%	0,1%	1,7%	16,2%	22,4%	30,8%	41,9%
	1	0,0%	0,0%	1,0%	8,7%	32,3%	36,2%	38,5%	38,1%
	2	0,0%	0,3%	4,4%	19,5%	29,1%	26,2%	21,7%	15,6%
	3	0,0%	1,6%	11,7%	26,0%	15,5%	11,3%	7,2%	3,8%
	4	0,2%	5,7%	20,5%	22,8%	5,4%	3,2%	1,6%	0,6%
	5	1,3%	13,7%	24,6%	13,7%	1,3%	0,6%	0,2%	0,1%
	6	5,4%	22,8%	20,5%	5,7%	0,2%	0,1%	0,0%	0,0%
	7	15,5%	26,0%	11,7%	1,6%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	8	29,1%	19,5%	4,4%	0,3%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	9	32,3%	8,7%	1,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
	10	16,2%	1,7%	0,1%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%

Si je lance 10 dés et que je dois faire des 5, j'aurai 1,7% de chance de n'obtenir aucun succès, 8,7% de chance d'obtenir 1 succès, 19,5% de chance d'avoir 2 succès, 26% de chance d'avoir 3 succès, 22,8% de chance d'avoir 4 succès, 13,7% d'avoir 5 succès, 5,7% d'en avoir 6, et très peu d'en avoir plus.

Espérance mathématique en nombre de succès

C'est de loin la table la plus importante!

	Seuil de Réussite							
Nombre de D6	2	3	4	5	6 ou 7	8	9	10
1	0,83	0,67	0,50	0,33	0,17	0,14	0,11	0,08
2	1,67	1,33	1,00	0,67	0,33	0,28	0,22	0,17
3	2,50	2,00	1,50	1,00	0,50	0,42	0,33	0,25
4	3,33	2,67	2,00	1,33	0,67	0,56	0,45	0,33
5	4,17	3,33	2,50	1,67	0,83	0,70	0,56	0,42
6	5,00	4,00	3,00	2,00	1,00	0,83	0,67	0,50
7	5,83	4,67	3,50	2,33	1,17	0,97	0,78	0,58
8	6,67	5,33	4,00	2,67	1,33	1,11	0,89	0,67
9	7,50	6,00	4,50	3,00	1,50	1,25	1,00	0,75
10	8,33	6,67	5,00	3,33	1,67	1,39	1,11	0,83

Perte moyenne de succès

Changement du SR	Gain/Perte Moyen(ne)
2 à 3	20%
3 à 4	25%
4 à 5	35%
5 à 6	50%
6/7 à 8	15%
8 à 9	20%
9 à 10	25%
Moyenne	25% à 30%

Augmenter la difficulté de 1 fait perdre 25% des succès.

Un personnage qui lance 6 dés et qui doit faire des 4 aura en moyenne 3 succès, si on augmente la difficulté d'1, il perd en moyenne un succès. Si je lance 3 dés avec une difficulté de 10, j'aurai en moyenne un succès tout les 4 jets (car l'espérance mathématique est de 0,25).

Augmenter une difficulté de 5 à 6 fait perdre 50% des succès (ce qui peut s'avérer très dangereux!), il est donc conseillé de prendre des Attributs à 6 si possible, de choisir plutôt des sorts puissance 6, etc... car un sort de niveau 5 sera en moyenne deux fois moins efficace qu'un sort niveau 6.

Jets en Opposition

	Attaquant								
Défenseur	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	97,20%	99,50%	99,90%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
2	77,91%	96,44%	99,53%	99,97%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
3	21,99%	66,68%	90,15%	97,93%	99,73%	99,89%	99,97%	99,99%	100,00%
4	4,10%	29,45%	63,29%	86,70%	96,76%	98,21%	99,20%	99,66%	99,86%
5	0,52%	8,66%	31,39%	61,40%	84,82%	88,98%	93,18%	95,94%	97,66%
6	0,04%	1,47%	9,28%	28,25%	54,63%	60,28%	68,33%	75,23%	80,88%
7	0,01%	0,64%	5,87%	22,71%	51,21%	56,80%	65,67%	73,41%	79,82%
8	0,00%	0,20%	2,84%	14,88%	41,36%	46,47%	55,73%	64,35%	71,91%
9	0,00%	0,06%	1,27%	9,01%	31,61%	35,90%	44,80%	53,66%	61,95%

10	0,00%	0,02%	0,50%	4,95%	22,29%	25,55%	33,29%	41,53%	49,76%
----	-------	-------	-------	-------	--------	--------	--------	--------	--------

Dans la table ci-dessus on considère qu'en cas d'égalité en nombre de réussite, l'attaquant l'emporte, cependant celui-ci doit au moins avoir une réussite.

Chance de gagner complètement (au moins une réussite supplémentaire par rapport au défenseur).

	Attaquant								
Défenseur	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	74,04%	94,90%	99,15%	99,90%	99,99%	100,00%	100,00%	100,00%	100,00%
2	22,01%	77,96%	95,88%	99,48%	99,96%	99,99%	100,00%	100,00%	100,00%
3	3,51%	33,19%	70,40%	91,22%	98,47%	99,34%	99,79%	99,94%	99,98%
4	0,45%	9,70%	36,33%	68,00%	89,95%	93,76%	96,95%	98,61%	99,43%
5	0,03%	1,95%	12,68%	36,86%	68,22%	74,94%	83,28%	89,55%	93,92%
6	0,00%	0,21%	2,47%	11,64%	34,15%	39,44%	49,15%	58,83%	68,14%
7	0,00%	0,09%	1,42%	8,67%	30,37%	35,41%	45,36%	55,61%	65,67%
8	0,00%	0,02%	0,58%	4,97%	22,18%	26,17%	35,13%	45,05%	55,53%
9	0,00%	0,01%	0,22%	2,61%	15,21%	18,09%	25,51%	34,34%	44,40%
10	0,00%	0,00%	0,07%	1,22%	9,54%	11,40%	16,91%	23,98%	32,69%

Jade a 6 en Furtivité, les deux gardes ont 5 en Perception, chaque garde a donc 36,86% de voir Jade. Puisqu'il suffit qu'un seul garde découvre Jade pour que l'alerte soit donnée, il a 40% de chance de ne pas être découvert $((1-0,36)*(1-0,36))$.

Ankh a 6 en Négociation, le Johnson avec qui il discute à 4. Ankh a donc 89,95% de chance d'obtenir au moins un succès de plus que son interlocuteur (celui-ci l'emportera dans 2,47% des cas, autant dire jamais), dans 6,82% des cas il y aura match nul.

Chance d'obtenir une égalité en nombre de succès (sauf 0 succès)

	Attaquant								
Défenseur	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	23,16%	4,60%	0,75%	0,10%	0,01%	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%
2	55,89%	18,48%	3,65%	0,49%	0,04%	0,01%	0,00%	0,00%	0,00%
3	18,48%	33,49%	19,75%	6,70%	1,26%	0,55%	0,18%	0,05%	0,01%
4	3,65%	19,75%	26,96%	18,70%	6,82%	4,45%	2,26%	1,05%	0,43%
5	0,49%	6,70%	18,70%	24,54%	16,61%	14,04%	9,90%	6,40%	3,73%
6	0,04%	1,26%	6,82%	16,61%	20,47%	20,84%	19,18%	16,40%	12,74%
7	0,01%	0,55%	4,45%	14,04%	20,84%	21,40%	20,31%	17,80%	14,15%
8	0,00%	0,18%	2,26%	9,90%	19,18%	20,31%	20,59%	19,29%	16,38%
9	0,00%	0,05%	1,05%	6,40%	16,40%	17,80%	19,29%	19,32%	17,55%
10	0,00%	0,01%	0,43%	3,73%	12,74%	14,15%	16,38%	17,55%	17,08%

Utiliser un attribut à la place d'une compétence:

Comme je l'ai dit plus haut, augmenter un seuil de réussite c'est courir à la catastrophe. Cependant vaut-il mieux lancer 3 dés difficulté 4 ou 6 dés difficulté 8 ? Prenons un exemple, Toto le samouraï a 4 en Fusil et 10 en rapidité, il doit utiliser un Ares Predator mais n'a pas la compétence pistolet, il doit donc utiliser sa compétence fusil avec +2 à la difficulté et seulement la moitié de sa réserve (il lui reste 4 dés), mais ne devrait-il pas mieux utiliser son Attribut de rapidité même s'il augmente la difficulté de 4. Son interface annulant les malus de portée, dans un cas, doit-il lancer 6 dés (4+4/2) difficulté 6 ou 10 dés difficultés 8. Bonne question n'est-ce pas ? Et les statistiques permettent d'y répondre.

S'il utilise sa compétence Fusil, son espérance mathématique sera de 0,83 succès en moyenne, s'il utilise son attribut de rapidité (avec cette solution il économise sa réserve de combat), son espérance mathématique sera de 1,67 succès, c'est deux fois plus efficace !

J'avais donc raison Toussaint, il valait mieux que j'utilise mes 4 dés de Charisme pour atteindre 10, que mon misérable dès de Négociation pour atteindre 6 (ça doublait mes maigres chances de succès!).

Explications des calculs

Pour ceux qui veulent y comprendre quelque chose ! Si vous voulez vous retaper les calculs, lisez ce qui suit !

Soit p la probabilité de faire le Seuil de Réussite (SR) ou plus avec un D6. Cette probabilité élémentaire s'évalue facilement.

Si SR est 2 (le minimum), p est égale à 5 chance sur 6, soit $5/6$.

Si SR est 3, p est égale à 4 chance sur 6, soit $2/3$.

Si SR est 4, p est égale à 3 chance sur 6, soit $1/2$.

Si SR est 5, p est égale à 2 chance sur 6, soit $1/3$.

Si SR est 6, p est égale à 1 chance sur 6, soit $1/6$.

Si SR est 8, p est égale à 1 chance sur 6 (pour avoir 6) et 5 chance sur 6, soit $5/36$.

Si SR est 18, p est égale à 1 chance sur 6 que l'on renouvelle trois fois de suite soit $1/216$.

Probabilité de faire x succès avec y dés (P):

On veut faire un minimum de x succès avec y D6 (x inf. ou égal à y), la proba p de faire un succès pour chaque dés est connue.

$y=1$, la proba de faire un succès est $P=p$.

$y=2$, $P =$ "on fait deux succès" ou "on fait un seul succès"

$P =$ "double succès" ou ("un succès avec le 1^{er} D6" ou "un succès avec le 2^e D6")

$P = p^2 + (p \cdot (1-p) + p \cdot (1-p))$

$P = p^2 + 2(p(1-p))$

Formule générale

$y=3$ $P = p^3 + C_3^1 p^2 (1-p) + C_3^2 p (1-p)^2$

$y=4$ $P = p^4 + C_4^1 p^3 (1-p) + C_4^2 p^2 (1-p)^2 + C_4^3 p (1-p)^3$

...

Conclusion

Le système de Shadowrun est très "injuste" avec les joueurs. Cette injustice est principalement due à l'aspect limité du D6. Une différence d'1 point peut s'avérer sans conséquence ou au contraire catastrophique. On constate que lancer 4 dés contre un seuil de 5 revient à lancer 8 dés contre un seuil de 6, lancer 3 dés contre un seuil de 4 revient à lancer 9 dés contre un seuil de 6, ou encore obtenir des 6 avec 6 dés est deux fois plus dur que d'obtenir des 4 avec 4 dés.

Il faut donc ne pas économiser sur les gros scores. Un exemple, pourquoi acheter un créditube d'indice 4 à 16 000 nuyens alors qu'un créditube indice 6 tout juste deux fois plus cher sera presque indétectable (contre un détecteur 4, 1 chance sur 3 de réussite - soit 65% de chance d'aller direct en prison à chaque passage à l'aéroport - pour l'indice 4 contre 9 sur 10 pour l'indice 6).

Pour un débutant, une différence d'un point n'a pas vraiment d'importance (après tout on est là pour faire du roleplay, pas des maths !), "mon decker avec 5 en charisme est presque aussi doué que ton fixer qui a 6". Ce n'est pas vrai, on remarque qu'un malheureux +1 ou -1 sur un attribut fait toute la différence lors d'un jet d'opposition. Un elfe qui a 5 en Force n'a pas vraiment ses chances au bras de fer contre un humain qui a 6, par contre si l'humain affronte un ork qui a 8 en force, les deux opposants seront à peu près sur un pied d'égalité, l'humain avec son 6 pourra vaincre l'ork ou au moins obtenir un nombre de succès équivalent.

Jet d'opposition en Force	Le plus fort gagne	Match nul	Aucun succès pour les deux	Le plus faible l'emporte
Elfe (5) contre Humain (6)	70%	17%	1%	12%
Humain (6) contre Ork (8)	50%	20%	8%	22%

Dans ce cas, prendre un personnage moyen et polyvalent (avec des 4 partout) pourra être catastrophique pour les runs à venir. Puisqu'à Shadowrun un sorcier avec 6 en Sorcellerie et 6 en Manaball vaut six magiciens n'ayant que 4 en Sorcellerie et en Manaball (dans l'absolu évidemment!), il faut donc spécialiser ses personnages pour obtenir des résultats. Y'a pas à dire, un groupe de pro c'est l'idéal...

Voilà c'est fini. Mais bon ne jetez pas vos fixer qui ont 4 en Négociation ou votre decker à 5 en Informatique. Après tout, j'adore le système de shadowrun et jeter des brouettes de dés m'a toujours amusé. Si vous avez des remarques, que vous trouvez des erreurs de calcul ou autre n'hésitez pas à m'envoyer un mail :

[http\www.juju.g@caramail.com](mailto:juju.g@caramail.com)

Julien « Pirlouis » Guignard

Frère de Sang

Goupil m'a condamnée deux fois.

La première fois quand sa balle de fusil a brisé ma colonne vertébrale.

La deuxième fois parce qu'il m'a sauvée.

Angel

Because the night belongs to runners !

La vieille (mais ô combien vaillante !) Vector W8 biturbo se taillait un passage dans les profondeurs de la nuit, en pleins phares. A l'extérieur, les quelques 800 chevaux régalaient le voisinage (*deux, trois chiens errants, quelques sans-abri. Les premiers hurlant à la mort, les seconds hurlant ... sur les premiers*), à l'intérieur, un vieux standard des Mesrine tentait de rendre sourds ses passagers (*doux, doux, doux, et à Dada c'est tout ce que je veux faire avec toi*).

Le chauffeur, CrO2, ancien pilote professionnel, était un pur enfant de Détroit, nourri à l'octane 165 depuis sa plus tendre enfance. Il faisait glisser son véhicule dans les rues de Seattle. Ses mains, loin du volant, caressaient un petit animal roux, blotti contre lui et qui malgré les décibels concentrés (*is it edge of destruction in a world of confusion*) s'évertuait à couvrir de ses ronronnements les vibrations du V 8.

De la musique en fusion, des chevaux en action, c'était le rêve pour CrO2... un cauchemar pour la prévention routière. Tout de suite s'annonçait pour lui un bon petit boulot chichement payé, mais qui serait largement dédommagé par une franche partie de rigolade.

-Génia.....attchaaa.....aïeeeeeee !

Balayé par un ouragan de miasmes lancés à 300 km/h, le chat avait planté les griffes dans la poitrine du pilote (en fait dans le peu de chair qui restait à cet endroit, ultime vestige d'une longue glissade sur un ovale près de Minneapolis, un looping et une remise en état longue et pénible).

-Ouille, désobé ma buce, mon allergie ne s'améliore pas, je sens que je vais être obligé de t'aband...

Avez-vous déjà vu un chat hausser les sourcils ? Ce jour-là, CrO2 sût que c'était possible.

-Je plaisantais, atch... (héroïquement il venait de maîtriser son éternuement !), mais tu comprends... Mais qu'est ce que je raconte, voilà que je parle à un chat, que les injecteurs de l'oncle Enzo me foudroient sur place !

Trois éternuements (!) et deux morceaux plus loin (cassé et confus depuis si longtemps, c'est pas possible), il arrêta le missile intercontinental croisé avec un scarabée dans une ruelle sombre.

Ses yeux scrutaient la nuit ; pourtant, ce fut Alfa qui repéra son client, bien qu'elle fut passablement occupée par cinq bouches plutôt affamées .

CrO2 sursauta à la vue de notre nouveau protagoniste. Celui ci avait une taille moyenne (*heureusement car les trolls rentrent juste une jambe dans les voitures de sport du siècle dernier*), des yeux un peu dorés légèrement bridés, des cheveux roux (?!) naturellement volages, une étrange combinaison noire, faisant comme une bosse dans son dos et pour couronner le tout, un sourire charmeur. Une personne qu'il avait appris à côtoyer, et pourtant...

- Sonne la cavalerie, mon ami. La chasse est ouverte.

Et le zoocanthrope, nommé Goupil, ajouta :

- Ce soir c'est le renard qui est le chasseur !

CrO2 fit la grimace : mauvais karma en perspective : son chat le boudait, et un renard-garou partait sur le sentier de la guerre contre dieu sait qui ! Finalement, la nuit ne serait peut-être pas comme il l'avait espérée !

Corps de plomb, cœurs de plume

Elle choisit la brosse 8, recula, déposa çà et là quelques touches de peinture. Elle s'avança, puis recula, tourna autour sa toile. Elle prit l'aérographe. Ses lèvres laissèrent échapper un juron lorsqu'elle mit trop de pression.

- Pomme z pour dernière commande. La feuille se froissa devant elle.(*bah, de toute façon on ne paye pas le papier*).

- Fichier>Nouveau.

- Reprenons.

Sa toile était un voile de pixels sur lequel elle peignait tout autant qu'elle sculptait les bits dans ce recoin de la matrice oublié de tous.

Rapidement, sous ses doigts, la toile se sublimait, son pinceau de bits créait la toile, alimentée par son inspiration, elle piochait dans des milliards de nuances. Mais elle s'arrêta, comment représenter le héros de la toile ?

On dit que l'essentiel est invisible pour les yeux , or c'était justement cette part d'indicible qu'Angel tentait de capter pour cette toile. Ce ne serait pas pour aujourd'hui.

Soupirant, elle se déconnecta, et à regret, regagna son corps de plomb.

Dans l'ombre (*est-ce que vous laissez allumé vous quand vous n'êtes pas là ?*), assise, les coudes sur une chaise retournée, Tsuba lui faisait face.

Tout autre que la samouraï aux yeux bridés et au cœur de chrome, aurait fanfaronné d'avoir pu rentrer dans la tanière de ces associés, pourtant seule une fine lueur d'amusement dansait dans ses yeux.

-*Konbanwa* Angel-Kun, bienvenue chez les vivants.

- J'espère que tu viens avec des bonnes nouvelles, ticket de loterie gagnant ou, à défaut, photo de Lofwyr en maillot de bain. Sinon, je me traîne pour te mordre les orteils !

- En fait, je cherchais Kitsune-san, mais après tout je préfère faire affaires avec toi ! Je suis venue te proposer une soirée entre filles.

Aurait-elle pu bouger un de ses muscles, qu'Angel aurait eu la mâchoire décrochée, tant la surprise l'avait frappée.

Promenons-nous sur les toits

Avec rapidité et diligence CrO2 avait amené le Renard à destination, un endroit où les rues n'ont plus de nom, livrées aux détritrus, encaissées comme des canyons et les murs couverts d'échelles de secours aussi désuètes que rouillées. La porte papillon de l'antique américaine pivota sur son axe, un léger sourire du passager et déjà il plongeait dans la nuit, aussi silencieux qu'un souvenir. D'un bond, il rejoignit une échelle et progressa rapidement vers le sommet.

Elevons nous au-dessus du débat, pensa-t-il.

CrO2 se prit à espérer que celle-ci ne se brise pas car... il n'avait pas encore été payé !

- Fichu bonhomme ! Mais, où court-il comme ça ? Enfin, faisons notre part de travail. Eh...

Nom d'une Autoroute vers l'Enfer !!!!!, sa commande de sono avait disparu, remplacée par ce petit message :

« Je comprends que tu puisses me maudire, et j'en suis sincèrement désolé, mais j'ai jugé préférable que ta pollution sonore ne trouble pas mes desseins de la nuit. Prends donc ton mal

en patience. P.S. : je te laisse en compagnie d'un livre, n'oublie pas la livraison du colis et attends-moi, je serais de retour avec les croissants. Embrasse le chat. »

Sur sa poitrine, Alfa lui rappela combien elle était attachée à lui (surtout des griffes avant !), lui arrachant un juron étouffé.

- Je hais les bêtes ! Aïe, OK, sauf les chats !!! Et m..., ça recommence !

Laissant CrO2 à ses réflexions métaphysico-félines, Goupil avait rejoint le toit en deux minutes, la première de ses étapes car il avait encore à courir, son but ne pouvant être atteint que des toits et le prochain obstacle (et non des moindres) consistait en un précipice de 4 mètres, une paille pour un changeforme, mais un calvaire pour sa tendance au vertige.

Il sourit intérieurement, il y avait eu une époque où le vide ne lui faisait pas peur, mais c'était dans une autre vie, sur un autre continent et surtout avec un autre Goupil !!!

- *Tu es à moitié fou, tu as oublié à quelle hauteur nous sommes ?*

- *Si tu reviens demain Angel, peut-être serais-je à moitié normal ?!*

Il sourit et d'un geste ample, poussa sa jeune amie dans le vide.

Un battement de paupières plus tard il la suivait, la cramponnait et... actionnait son parachute, juste à temps pour permettre à cet étrange équipage d'éviter de salir les trottoirs de la city de Londres (choquant).

Juste à temps pour échapper à leurs poursuivants qui, bien que hors de portée, entreprirent de les mitrailler autant par frustration que pour faire bonne mesure.

Alors, soulevant un chapeau imaginaire, le jeune Goupil leur adressa une révérence, très fier du tour pendable qu'il venait de leur jouer.

- *Euh, Goupil, il faudrait songer à disparaître rapidement.*

- *Si fait, ma mie.*

- *Et, Goupil...*

- *Oui, Angel ?*

- *Rappelles-moi de dire deux mots au responsable de l'approvisionnement pour ne nous avoir fourni qu'un parachute !*

Dans le lointain, la brave Big Ben sonna deux heures du matin, deux ombres se fondirent dans la nuit d'un mois de février 2055, main dans la main.

Oui, un autre temps, peut-être celui de l'insouciance.

- Bien prenons notre élan, jouons notre numéro du « Renard qui vaut Trois Milliards de Nuyens».

Mais avant, il vérifia que son équipement était bien là, soigneusement rangé dans sa poche dorsale : nécessaire d'infiltration et surtout un improbable mécano qui, assemblé, donnerait un méchant Barrett.

Sur les quais

Tsuba regardait la faune et la flore qui peuplait le bar, repérant les chaînes alimentaires des différents groupes. Ici, un gros prédateur entouré de sa cour, moderne roi des animaux entouré de suivants et /ou parasites, cherchant à s'octroyer le bon vouloir de leur maître, et glaner ses restes. Là, de placides pachydermes achevaient de se rafraîchir, regardant d'un œil éteint une danseuse se trémousser autour d'une barre et les gratifier d'une interprétation toute personnelle de la Petite Sirène. Tout autour, des électrons libres orbitaient entre les différents boxes, proposant du trip numérique produit localement, ou du frisson de toute sorte.

Il y a de cela deux minutes, un échalas maquillé comme une Toyota Elite Volée était venu leur proposer un petit moment de pur bonheur (selon ses dires, fantasmes en boîte, snuff-movie, qui pouvait savoir), exhibant un jack crasseux.

Lorsque la japonaise lui avait demandé si la fiche avait été désinfectée, il avait trempé celle ci dans le verre qu'il portait à la main (*Merci Jack Daniels et Johnny Walker*).

Il ne comprit qu'elle n'était pas intéressée par ce qu'il proposait que lorsque la samouraï lui adressa un tendre clin d'œil et tout aussi tendrement promena une de ses griffes digitales le long de l'oreille du malotru, le tout sans piper un mot !!!

Ailleurs, des filles de tout type et gabarit vous regardaient avec un regard qui semblait dire « je connais mille et une façons d'être une chic fille ». D'autres jouaient plus dans le registre sentimental « ma maman est malade et mon petit frère n'est pas bien non plus ».

Le pourcentage d'oxygène était en dessous du minimum vital et l'atmosphère était largement saturée par les phéromones et les odeurs de sueur mêlées. Achéons ce tableau idyllique en disant que Tsuba venait de tuer son troisième cafard, surpris en train de faire des brasses coulées dans sa bière.

- Mauvaise idée, Tsuba ! Toute sa famille va venir à l'enterrement !!!

La voix d'Angel résonna dans sa tête, grave et métallique, pas vraiment d'outre-tombe, plutôt d'outremonde, par-delà la matrice, cette hallucination consensuelle (William Gibson™), née des cendres de l'Internet en même temps que le 6ème Monde.

Une liaison simsens modifiée, permettait à l'écossaise de voir ce que Tsuba, avec ses yeux hors de prix, visionnait, et le tout en stéréo, s'il vous plaît. La liaison n'était pas complète (pas assez de bande passante, chummer) pour un canal olfactif, ce qu'Angel ne regrettait pas, loin de là. La vue d'accord, le son peut-être, la pestilence ...

Voilà donc ce que Tsuba entendait par "soirée entre filles", on avait connu plus convivial !!!

- Tu es sûre qu'on pourra trouver des informations ici, Angel ?

- Bien sûr, tu ne savais pas que c'est toujours dans les auberges qu'un individu mystérieux loue tes services pour délivrer un village assiégé par des monstres ?

- Je ne saisis pas.

- Je m'explique : Goupil est un fou des romans de gare du siècle dernier. Surtout ceux de la série Trolls et Galeries™. Mon père en avait une quantité astronomique et c'est une des rares choses qu'il nous ait laissées en héritage.

- So Ka ! Moi mon péché mignon, c'étaient les western de mon père que je regardais en cachette ; j'ai dû voir les 7 mercenaires II ou Billy The Kid vs Geronimo une demi-douzaine de fois !

- Le signal est bon ?

-4/5. L'unité simsens fonctionne correctement, le son est bon, la boisson imbuvable. Un bon bar à runner, somme toute.

Il est vrai que tout bon runner se devait de fréquenter ces lieux de perdition. En effet, se payer des affiches en 4x3 ou un épisode de tridéo pour vanter ses mérites n'est pas à la portée de tous les créditubes, entendons par là de la majorité des runners. De ce fait beaucoup se servent de leur muscles et de leur prestance comme carte de visite, ce qui est, somme toute, plus facilement transportable, non ?!

Pour beaucoup, les bars jouent le rôle de bureau, de foyer, on en aurait même vu s'en servir comme de clinique de la dernière chance (renseignement pris, si vous vous retrouvez à être opéré dans un bar aussi miteux, c'est que vous avez laissé passer votre dernière chance !!!!!!!).

Un milieu d'épanouissement personnel, en somme, pas très différent de ce que Goupil et Angel avaient connu lors de leur errance dans les rues de Londres, après le décès de leur père. Jusqu'à ce qu'un jour, un technocrate au service secret (oui le singulier n'est pas usurpé !) de sa majesté ne décida de leur donner un foyer et une stabilité en les « recrutant ».

Pensez donc ! Une chevaucheuse de la Matrice, déjà formée, à fortiori de génie, arrivait avec un être capable de se faufiler partout, au flair supra naturel, et qui pouvait encaisser les pires blessures.

Cerise sur le gâteau : on n'avait pas de solde à verser à celui-ci, ni de pensions à payer pour mort en service : il n'avait pas de famille, ni d'existence légale (ou alors à la brigade cynophile !?).

On mit à profit les capacités d'infiltration du zoocanthrope, on lui apprit à se servir d'un fusil de sniper, spécialement conçu pour lui. Puis on l'envoya faire les sales "besognes", doux euphémisme pour des opérations d'infiltration, de vol de données, d'assassinat ... S'y ajoutaient d'autres missions encore moins reluisantes : volontaire désigné pour les corvées, souffre douleur (vous avez dit Cendrillon ???). Mais rayon de soleil pour le renard, il continuait de travailler avec Angel. Vous sépareriez, vous, une équipe qui gagne ?

En somme, le gîte et le couvert pour les exclus qu'étaient nos deux jeunes amis. Il est vrai qu'ils venaient de passer un an à la rue. Depuis la mort du père d'Angel, (trop d'aegis et trop de bière) ils avaient échoué de squat en squat, alors l'armée, pourquoi pas !!!

Mais parfois, l'enfer est pavé de bonnes intentions !!!!!

-Instructeur Goodings, c'est mon nom. Y paraît, comme ça, que vous vous prenez pour des gros durs, tu parles, des bleus oui.

Aujourd'hui, on va apprendre l'art du combat. Toi là, qu'a une tête de fouine, viens ici !

Les yeux chassieux, assortis à la face porcine dévisageaient Goupil, tandis qu'un doigt gros comme un saucisson le désignait.

Il s'avança et fut immédiatement plié en deux par un coup vicieux au ventre, vite accompagné de coup de pieds aux reins.

- Règle n°1, vous devez surprendre votre adversaire, sinon, il vous fera pas de cadeau. Ouppps, t'as mal mon gars, attention deuxième ser... AAAArrrgh

Règle non écrite n°1, il est dangereux d'ennuyer un zoocanthrope, renard de surcroît, particulièrement quand il a une vue imprenable sur la partie...humh...utile de votre entrejambe et ... de bonnes dents !

A partir de ce jour, l'instructeur Goodings jugea opportun de réviser ses techniques d'apprentissages pour les recrues, et évita soigneusement le jeune renard.

Cela ne renforça pas les relations de celui ci dans l'unité. On continua à lui servir du "roquet", du "clebs". Goupil laissait faire, préférant passer son temps libre avec Angel, ou à faire le mur pour aller rôder Dieu sait où dans les brouillards de Londres. En fait, ces escapades nocturnes avaient été une bien meilleure formation à l'infiltration que tous les sergents Goodings.

Cependant, et malgré toutes ces vicissitudes, les SAS étaient devenus un nouveau foyer pour Goupil et Angel, et ils avaient entrepris de se construire une vie plus stable que ce qu'ils avaient connu jusque là.

Le zoocanthrope, pendant leur période d'errance, avait toujours pourvu à leurs besoins, rapportant de ses virées un peu de tout, nourriture, bien sûr, mais aussi vêtements, équipement, ainsi que d'autres objets d'origine improbable, dont il avait le secret. C'est ainsi qu'à son réveil, un matin, emballée dans un vieil exemplaire papier du Daily Mirror, elle trouva une console Fuchi 7, ainsi qu'un petit mot tracé d'une écriture tout droit sortie d'un livre de Dickens: « accepte ce modeste présent trouvé dans une sacoche vol... empruntée par mes soins. Signé : Un renard qui te veut du bien ! »

Deux heures après, elle en maîtrisait les mécanismes et trois heures après, craquait son premier fichier.

Les années avaient passé, elle était toujours là.

Le boîtier avait été cent fois désossé, remonté, amélioré.

Combien de nuits avait-elle passé, l'œil rivé sous la loupe à changer les circuits, puis à compiler du code ? Soutenue par des litres de sojcafé et les encouragements de son canidé préféré, ses mains fines avaient recréé inlassablement le deck. De ces moments « d'intimité » avec sa console, elle en était arrivée à lui donner une personnalité propre, avant qu'abrutie de fatigue, elle le considère comme une extension naturelle d'elle même.

Aujourd'hui, avec ses entrailles à l'air, ses câbles courant partout, il lui ressemblait. Comme elle, d'autres mains se chargeaient de l'entretenir.

Précisons d'abord qu'Angel et Tsuba n'étaient pas venues dans ce bar pour la boisson (*ou présentée comme telle par le patron, mais aller attaquer un cyclope de 2,50 m en diffamation, humh*), pas plus que la musique, une espèce de dumb ork mâtiné de country hawaïenne, et encore moins pour le bel œil du propriétaire.

Homer Papandreaou (surnommé affectueusement Papa' par ses amis, qui se comptaient sur les trois doigts orphelins de sa main droite) avait hérité du bar après le décès prématuré du précédent propriétaire.

Ce dernier, I-GorE, en vrai kid des banlieues de Saint Petersburg avait pour habitude de défier sa clientèle à un concours de boisson forte. Son record personnel avait culminé les bons jours à 40 verres de vodka « Atomik Propergol™ », un breuvage garanti pour vous mettre en orbite géostationnaire pour un moment.

Le deuxième de ses passe-temps était de s'amuser à broyer les phalanges des mauvais payeurs de son authentique prothèse russe, d'une ergonomie contestable mais à la puissance de 100 Navratilova, *Tovaritch* !

Le troisième de ses passe temps était les paris de toutes sortes.

On raconte que c'est son passage de la vodka à l'eau plate qui lui fut fatal (de plus le ciment est dangereux pour la santé, à fortiori quand on a les pieds pris dedans... et de l'eau par dessus la tête)

Le lendemain, un grand cyclope, arrivé des Cyclades avec un grand sac marin reprenait le « Rats -Poutine », tous les papiers étaient en règle, gros pistolet et masse musculaire impressionnante à l'appui.

Le bouge des quais avait troqué son nom pour le « Jack n'a qu'a n'œil », tandis qu'une pancarte avait fait son apparition disant que la maison ne reconnaissait pas les dettes des précédents propriétaires. Une dernière ligne rajoutait, telle une bravade, qu' « ici on sait nager !!! »

La clientèle interlope qui avait peuplé les nuits de l'endroit avait vite retrouvé ses marques, émergeant de nulle part, comme une génération spontanée.

En fait toute cette population gravitait autour des véritables maîtres du port, toujours les mêmes malgré le « turn-over » accéléré des « propriétaires ». Chacun essayait de grappiller quelques miettes à ces princes des quais, ces champions de « l'import-export » de tous types, tant artisans de l'ombre du marchandage qu'industriels des actions malhonnêtes institutionnalisées.

Le nouvellement « Jack n'a qu'un œil » était surtout le port d'attache d'un étrange équipage et vrai propriétaire du bar, une espèce de triumvirat mortel composé de Mother Dawn, Brother Sin et Sister Moon. Ils en imposaient par leurs physiques aussi dissemblables que possible, mais aussi, et surtout, par leurs visages strictement identiques.

Mother Dawn, incontestablement féminine à première vue, selon des têtes brûlées assez folles pour aller vérifier, était la tête du groupe.

Les personnes bien « informées », le plus grand nombre, ne tarissaient pas de légendes à son propos, toutes plus farfelues les unes que les autres.

Ceux qui étaient réellement informés, une poignée, préféraient se taire, de peur d'attirer l'attention de la matrone sur eux.

Aussi frêle que Mother Dawn était large, Sister Moon était connue des fondus des réseaux comme une deckeuse monstrueusement douée, habile mais qui réservait ses talents à sa "mère".

Ses doigts sans cesse en mouvement et son regard fébrile alternait avec des moments de pure apathie.

Le dernier membre de cette étrange trinité (et non des moindres) était constitué par Brother Sin. Il constituait la section intimidation, os brisés, de cet entreprise... Tout son physique semblait avoir grandi en éprouvette ou dans l'arrière boutique d'un mécanicien atteint d'insomnie : un maximum de muscles et de réflexes et assez de chrome pour restaurer entièrement tous les pare-chocs d'une Cadillac 1957 !

Oui, c'étaient bien ces charmants personnages que la japonaise et la britannique venaient voir !

- Bien, allons rendre visite à nos trois petits cochons, dit Tsuba en se levant.

Peut-être la japonaise, habituellement peu loquace, perçut-elle l'étonnement de sa partenaire d'un soir.

- Avant les westerns, il y avait toujours de vieux dessins animés, j'appréciai celui où le loup et les trois petits cochons se courent après sur de la musique de ballet. Et...

- Laisse-moi deviner, ce soir, tu as mis tes chaussons de danse.

Un haussement des épaules de la japonaise fut sa seule réponse.

Oooh, Babe it's a Wild World

La guerrière avait parue inquiète de laisser quelqu'un pénétrer dans son intimité. Mais il fallait tester la liaison simsens, alors pourquoi ne pas apprendre ensemble.

Angel n'eut que peu de détail sur l'origine du câblage simsens de sa partenaire, si ce n'était un vestige du temps où il lui fallait une rentrée d'argent pour ses modifications et se payer quelques sushis !

L'appartement était, on ne peut plus spartiate. Chez Tsuba, visiblement on mangeait et on vivait comme à Osaka, par terre, la seule concession au confort étaient des coussins en quantité astronomique qui jonchaient le sol.

Angel ne put s'empêcher d'aviser un certain nombre d'objets qui sont posés sur une table basse, à côté d'encens fumant.

- Mes kamis, mes dieux tutélaires, si tu préfères.

- Un d'entre eux a une teinte ... particulière.

- Affreux, n'est ce pas ?

Elle le prit en main et la peluche jaune et noire, à la queue tarabiscotée, emplît rapidement le champ de vision.

-Mais vois-tu, il n'y a pas si longtemps, son semblable m'a sauvé la vie. Alors ...

Elle le reposa délicatement.

- Préparons nous.

Les heures qui suivirent passèrent comme un rêve pour Angel. Six ans sans avoir de corps, et ce soir là elle retrouvait toutes ses sensations (atténuée, il n'y a pas assez de bande passante, on vous a dit !).

Le maquillage fut tout un poème, le repas rapidement avalé une bénédiction et même si ce n'était pas son corps, elle retrouva le plaisir de se mirer dans le miroir (gare au sevrage, ma grande, soupira-t-elle).

Les préparatifs se poursuivirent, étrange vision de deux personnes habitant un moment le même corps, devisant de choses et d'autres, parlant chiffon et même horoscope !

Puis vint l'heure du départ et le baptême de l'Ecossaise sur une rutilante moto pour finalement arriver sur les quais.

Un panneau annonçait qu'on laissait les armes au vestiaire, Tsuba s'était donc exécutée, bien qu'elle douta que ce fût le cas des habitués. De toute façon, elle se voyait mal rentrer dans le bar katana et Arès Predator en main. Elle n'était pas là pour se battre, seulement pour poser des questions.

Après il avait fallu attendre le moment propice, une longue heure !

Tsuba, son verre en main, s'avança vers la table des triplés du crime. Avisant son "ami" dealer de tout à l'heure elle l'agrippa au passage, lui colla son verre, le fit taire d'un regard disant "sois mignon, tiens moi ça, je reviens !"

Recette pour se faire remarquer dans un bar. Par Tsuba.

Prenez une vingtaine de mâles bien dodus et passablement éméchés. Mettez vos plus beaux atours : petite robe Versace rouge, gant en option, par exemple ou, comme c'était le cas pour Tsuba une revisitation d'un accoutrement de «bad guy» à la Marlon Brando, avant qu'il ne concurrence la stature des trolls !

Ingrédients : un jean noir, un perfecto du même acabit, avec comme seule note de couleur un tee shirt rouge, tendu sur un maillage serré de muscles noueux, où un superbe tigre tout en hologramme tentait inlassablement d'attraper le voisinage. Ah, j'oubliais, attachez vos cheveux, ça fait désordre !

Mettez leur le feu et ... quand il sont bien carbonisés...

- Tsuba, tu ne vas pas...

Déjà une poussée puissante des membres inférieurs et elle(s) étai(en)t sur la piste de danse. Mon petit loup, ça allait faire mal ce soir. Ca déménage au Japon, tenez vous le pour dit.

Trois pas de danse et déjà tout le bar était concentré sur la boule d'énergie virevoltant sur la scène, les mains battaient en cadence. Les cœurs commençaient à se fendre et une moitié de la population masculine était prête à se trancher une main pour la belle, alors que l'autre moitié se livrait à des calculs d'apothicaire pour la couvrir de cadeaux.

Mais c'est peine perdue, messieurs, ne donnez pas votre cœur à Tsuba, elle ne vous le rendrait pas, quant aux bijoux...

- Où as-tu appris la danse, Tsuba ?

- Se battre et danser sont semblables, et je me suis beaucoup battue !

Une dernière fois, elle tourne sur elle-même, mettant à contribution la barre de la piste, 360 degrés plus tard, *merci Isaac Newton*, elle se propulsait vers sa cible : la table des VIP, celle de notre trio. Son arrivée impromptue eut pour conséquence de déloger Brother Sin de sa chaise (*va voir par terre si j'y suis !*).

Elle salua de la tête, et s'accapara la place du pauvre Brother Sin qui avait tout d'une tortue sur le sol du bar, ne serait-ce une lueur assassine dans le regard.

Un regard de la Mère, un geste de la main impérieux le tint à distance. Son moment viendrait, mais pour l'instant il était subordonné au bon plaisir de Mother Dawn !

- Nous n'avons pas été présentées, je vous demanderais donc de bien vouloir nous laisser.

Un sourire et seuls quatre mots passèrent les lèvres de la samouraï des rues.

- Lofwyr, Tamohé Amano, Kanekura.

L'absence de réaction dans le regard de la matrone démontra qu'elle aurait pu jouer au poker menteur avec Belzébuth en personne. Ce qui est, somme toute, logique : on ne parvient pas à ce niveau sans avoir le dos solide.

- Vous avez organisé un guet-apens contre des shadowrunners de seconde zone pour que s'amuse 280 kilos de chairs et de chrome. Il y eut un survivant.

- Merveilleuse histoire. Continuez, c'est passionnant.

- Je suis la survivante.

Mother Dawn se rappela soudain que seulement 1,50 m les séparaient.

- Rien de personnel, une simple commande. Nous devons vous attirer sur un endroit désert. Nous devons vous induire en erreur, fixer un nouveau rendez-vous et sécuriser la zone.

- Etrange qu'un client capable de s'attacher vos services et possédant un cyberzombie ne puisse faire ceci lui-même. Peut-être a-t-il jugé préférable d'éviter toute connexion avec lui...

et que vous jouiez les fusibles. Vos petites manipulations ont, hélas, laissé beaucoup de marques. Je crains que votre réputation de discrétion ne soit quelque peu usurpée. Ce faisant, elle désigna nommément Sister Moon dont les mains furent soudain plus fébriles encore !

Dans la tête de Tsuba, résonna le timbre de voix particulier d'Angel.

- Arrête, ou la deckeuse va nous faire une rupture d'anévrisme, et puis ... ne minore pas mes talents, la pauvre, elle ne pouvait pas savoir.

Le Saint Esprit avait déplu à la Mère, elle allait chercher à passer ses nerfs sur quelqu'un.

Les mains de Tsuba, jusqu'alors au repos rejoignent des positions plus offensives, imperceptiblement, sait-on jamais. Si tu veux la paix, prépare la guerre !

Elle décida de porter le coup final, une question presque anodine.

- Je ne désire qu'une chose, le nom de celui qui avait mis un contrat sur nous.

La tête de la Mère part en arrière tandis qu'elle éclate de rire. Pourtant, ce n'est pas un rire de joie, pas plus qu'un rire, mais plutôt le cri du prédateur qui s'apprête à s'attaquer.

Un frisson parcourut l'échine de Tsuba.

Shot the monkey

Rien n'avait tourné rond dans cette mission. Visiblement ils avaient perdu la chance du débutant. Leur contact pouvait dorénavant servir de pomme d'arrosage pour bacs à fleurs, et comme d'habitude ils n'avaient aucun soutien logistique. Et comme de juste, ils avaient un régiment complet de brutaux paramilitaires aux trousses.

Dieu merci, il faisait un temps superbe (selon les canons de la perfide Albion), il ne pleuvait presque pas !

Assis sur une banquette de l'underground londonien, nos deux amis achevaient de reprendre leur souffle, surtout Angel, qui n'avait pas l'endurance d'un renard.

- Et pour récupérer toutes ces données, on a ces terroristes aux basques. Je doute que tu désires que ta tête décore leur salle de réunion, quant à moi j'aimerais vivre assez longtemps pour raconter mes exploits à mes petits enfants ...

- Et en faisant des confitures et des chutneys... parce que j'adore ça, dit il en se léchant les babines.

- D'accord, mais tout d'abord, évacuons le problème de la puce.

Ce faisant elle sortit son deck et y chargea les données.

- Maintenant détruisons l'original. Ouch solide l'animal !

*- Puis-je, ma mie ?(crunch..... **Mâchoire de Renard™, ne sortez pas sans elle !**).*

-... Merci ... Un problème de moins. A propos, le Lieutenant Colonel Webby est à la recherche de volontaires pour monter une petite tête de pont dans le nord ouest américain.

- Seattle et le Tir, oui, je suis au courant. Et...Je me suis laissé dire que tu avais besoin de te mettre au vert.

Ce faisant, il pointa un doigt vers le ventre de son amie.

Celle-ci sentit le rouge monter à ses joues et comme une petite fille prise à chaparder des confitures balbutia :

- Que... tu le savais ?

Il acquiesça :

- J'ai toujours eu du flair.

Il ne dit pas qu'il avait remarqué la façon dont elle se tenait le bas-ventre et les crises de sanglot, la nuit quand elle se pensait seule.

*Mais, hélas, leur préoccupation du moment était qu'ils devinaient que les mêmes mines patibulaires (**si ce n'est toi... c'est donc ton frère !**) qu'ils avaient laissées derrières eux, il y a quelques stations de ça, les attendaient sur le quai. Laissons donc là ce mélo digne d'une tridéo à l'eau de rose et passons à un programme plus musclé.*

- Ma mie, j'ose espérer que ton tour de passe-passe est prêt. Faites place, nous avons nos valises à préparer, l'Amérique n'attend pas. Maestro des réseaux, à toi de jouer.

Imaginons la scène :

Un quai de l'Underground Londonien, une station où il ne devrait pas rester un centimètre de libre en cette heure de fermeture de la City. Mais la plupart des usagers ont préféré différer leur départ ou obliquer vers une ligne plus sûre.

La cause de cette désaffection était la présence d'hommes en armes, estampillés « dur à cuire », du chien de guerre certifié prêt à mordre à la commande et le plus souvent sans.

Une rame de métro, véhicule improbable de deux héros tout en jeunesse et en fraîcheur. Aucune issue, c'est le terminus de la ligne.

Une puce convoitée par chacune des deux parties : l'honneur de la couronne d'une part, une menace que nous qualifierons d'obscur d'autre part.

Du choc entre une masse que rien ne peut ébranler, et une force que rien ne peut arrêter, que peut-il en résulter ?

A priori, je vous vois tenté de donner gagnant les « méchants » à dix contre un.

Je prends le pari.

Car à la chasse à courre, parfois, c'est le renard qui gagne, surtout s'il est être à se faire des alliées des déesses du hasard. Les déesses du hasard en l'occurrence s'appelaient « réseau de régulation du trafic souterrain ». Ce petit bijou de technologie, réglé pour fonctionner comme les battements de la vaillante Big Ben, ou le moteur d'une Rolls Royce, eut tout à coup des ratés, et passa à la précision d'une montre dermale jetable pakistanaise. La rame décida (aidée en cela par le programme d'Angel, mais vous l'aviez deviné) que non, décidément il fallait qu'elle ralentisse.

Pendant ce temps, tous les distributeurs de soj'boisson de la station reçurent l'ordre de la maison mère de vider leur chargement aux pieds de «l'amicale des barbouze » sur le quai, car elles avaient, "miraculeusement", été périmées de 10 ans en dix secondes. Si je rajoute que la station était fréquentée par la haute société, et que l'équipement était moderne, vous comprendrez mieux l'irruption de drones de nettoyage, aussi zélés que pourrait l'être une ménagère britannique.

Dans ce chaos, la rame pénétra dans la station, stoppa net. Quand les portes s'entrouvrirent, le

duo grenades fumigènes et lacrymogènes habilement dissimulé entra en action, livrant le passage aux usagers complètement paniqués, soucieux de sauver leurs peaux ou leurs sinus.

*Bien évidemment, une jeune fille toute frêle avec, dissimulé sous son blouson, un antique Walther PPK du siècle dernier (**sorry, bijou de famille**), et un improbable quadrupède roux passèrent complètement inaperçu*

Leurs cibles évaporées dans la nature, en leur laissant les yeux mouillés de larmes, ou de rage, les hommes de main avaient trouvé dans la rame, une puce mémoire cassée et un petit mot joint « trop tard ! » De quoi avoir le moral à plat pour la journée de s'être fait berner par des bleus.

- A nous l'Amérique !!!

- Dis-moi, Angel, tu ne trouves pas qu'on fait une équipe formidable ... tous les trois !

*- ħ_ÎÎÎ__™¢__ÎÎ (**censuré**)*

Pourquoi, toujours cette sensation de « déjà vu » alors qu'il atteint son but ? Pourquoi faut il que du souffle du passé lui parvienne les bribes de souvenirs enfuis : des fragrances de bonheur et de vie facile, bien rangés dans une innocence ouatée.

Doucement il entreprit de préparer son matériel. Le Barrett retrouva sa forme, et il le nourrit d'une balle, une seule. Naturellement, il effectua les réglages, le sens du vent n'avait pas de secrets pour lui.

Ce soir, la lune accompagne le renard, blafarde et bouffie.

Une antique enseigne au néon vantant les qualités culinaires de "Joe" se joint à l'astre céleste pour tracer chacune l'ombre du renard sur le toit gangrené par des années de pluie acides.

Deux ombres. Ce serait assez proche de la vérité si chacune d'elles reflétait sa dualité : un homme, un renard.

Angel lui avait souvent raconté le jour où il avait été trouvé !

Un jour, le brave Angus MacMillan, gardien de zoo de son état, était rentré comme s'il avait Nessie aux trousses. Ce matin, venant nourrir les animaux, il avait trouvé un petit être tout fripé dans l'enclos des renards, tout frais importés d'Asie. Pensant à un abandon, il avait pris sur lui de ramener chez lui l'enfant. Sa fille Angel venait d'avoir 5 ans, elle accueillit le poupon avec de grands cris.

Il fallut pourtant se rendre à l'évidence, c'était un enfant différent, pourvu d'une chevelure cuivrée (étonnant pour un enfant de cet âge) et aux vagissements, humh, étranges !

C'est à sa première colère (ce qui arrive quand on n'est plus propre, ni étanche) que l'évidence se fit jour. Une renarde avait mis bas et l'un des renardeaux était ce qu'on appelait un zoocanthrope, ce que soixante années auparavant, on appelait un Garou.

On avait bien tenté de le rendre à sa vraie famille. Pour elle, il avait dorénavant l'odeur de l'homme, et par conséquent était devenu un homme (Mowgli et Lord Greystoke, ça ne marche qu'à la tridéo !)

La famille MacMillan s'enrichit donc d'un nouveau membre et le jeune Goupil commença à marcher parmi les hommes.

Il apprit à lire, à aimer Shakespeare, la pop, le Fish'N Chips et les sonneries plaintives qu'Angus, en bon écossais tirait de sa cornemuse!!!

Il n'avait jamais été vraiment accepté, en dehors de ses proches, il avait trop « l'odeur » de l'animal sur lui !!!

- Il était écrit que je tournerais mal, pensa-t-il.

Il reprit son arme, l'attente se poursuivit.

- Tue-la.

Tsuba échappa de peu aux vingt centimètres tranchants que Brother Sin avait fait sortir de ses avants bras.

Il avait bondi sur elle comme un chien enragé qui aurait brisé sa chaîne, assoiffé de vengeance et dressé au sang, tout son être tendu vers le but d'atomiser 1,70 m de nipponne avec toute la puissance de son double quintal et demi originaire de Houston, Texas, réparti dans 2,10 mètres au garrot.

D'emblée, son élan fut brisé par sa rencontre opportune avec un des « chaussons de danse » de Tsuba, qui seraient à une bête paire de ranger modèle UCAS 2036 ce qu'un tank serait à la camionnette d'un marchand de glace. Eh oui, notre ami Tsuba a mis ses bottes de 7 lieux pour botter un certain nombre de postérieurs. Mais serait ce suffisant pour faire entendre raison à un train de marchandises sans freins ?

Tombant le blouson, elle entreprit d'en ceindre son avant-bras gauche. Un salto arrière l'entraîne sur la piste de danse. Retour à la case départ !

Le blouson, renforcé comme il se doit pour tout bon runner, lui permettait de dévier les coups portés par le Fils. Il est vrai qu'elle rendait un certain nombre de points en force brute, mais comme on dit, sans maîtrise, la puissance n'est rien !!! Son adversaire en est devenu transparent, elle évite son regard pour ne pas être attiré dans ses yeux, elle ne regarde pas ses lames pour ne pas être tuée par elles.

Maillage de kevlar bien serré sur l'avant bras, elle le gratifie de quelques balafres des griffes de sa main droite. Elle adorait faire quelques croisillons. Un rictus sur le visage cloné de Brother Sin l'avertit qu'il pensait l'avoir acculé à la barre. Grossière erreur ! A nouveau, elle fit appel aux lois élémentaires de la physique pour accélérer sa rotation, et elle s'appliqua à lui graver la marque de ses chaussures dans la chair !

Un des pieds ravagea la zone située entre l'arcade sourcilière et le nez, tandis que le deuxième des pieds frappait la poitrine. Rideau pour la brute.

C'est alors que Tsuba prit conscience du silence autour d'elle ; elle savait qu'elle n'en était pas la cause. Une guerre se préparait et nul ne pouvait dire pourquoi , quant à participer !!!

Mother Dawn lévissait à un mètre du sol. A la voir, Tsuba comprit que du groupe, seule la Mère était l'originale, ses deux acolytes, rien que deux pauvres hères sur lesquels on aurait collé un masque, maillons sans fins et interchangeable en fonction des désirs de Dawn.

N'eussent été les signes lumineux qu'elle traçait dans l'air, elle était semblable à n'importe quelle « Ma » du Midwest. Une face carrée, tannée par les années passées au grand air à conduire le tracteur de l'exploitation, les yeux bouffis par la télé, le bourbon et le tabac. Une brave dame qui le dimanche vous aurait mis une tarte aux myrtilles à refroidir sur la fenêtre de la cuisine !

La brave dame punit son garçon, rapidement et sans pitié, à la façon d'un sorcier d'Hollywood, d'une boule de feu, comme dans tout bon Trolls et galeries™ !

- Me décevoir, c'est aller à l'encontre de graves désagréments. Tenez vous le pour dit !

Mademoiselle Tsuba.

De nouveau le frisson qui parcourut l'échine de la nippone au son de cette voix. L'air s'électrisa, tous ses poils se hérissèrent alors que tout son être se rebella contre l'idée : elle ne pouvait plus bouger d'un iota.

C'était donc ça ce que ressentait Angel, l'impuissance, la rage de ne pouvoir agir. Elle voyait le monde depuis un cercueil de verre où tous sauf elle s'agitaient. Une mouche se serait posée sur sa bouche qu'elle n'aurait pu la chasser.

Ne rien pouvoir faire, et surtout subir les paroles de votre interlocuteur :

- Puisque vous dites vouloir des explications, très chère amie, je vous propose un travail à mes cotés. Je crains que mon précédent associé ne se soit brûlé les ailes. Prenez sa place, j'aurais toujours le temps de vous tuer demain ! Vous pouvez refuser, j'ai de quoi vous convaincre.

Donnez moi tout votre amour, aimez moi comme votre mère et je vous le rendrai bien !

Croyez moi, même mes punitions seront une bénédiction.

- Angel !!!!! C'est un hurlement silencieux de Tsuba. Elle se fait l'impression de Prométhée enchaîné tirant de toute ses forces sur ses chaînes.

- Je fais ce que je peux...

Angel ayant vu la paralysie, avait cherché quelles étaient ses possibilités. Que n'était on pas dans une tridéo japonaise pour enfant : elle aurait pris le contrôle de son amie par le lien simsens et pulvérisé ce minable boss de fin de niveau !

3 combos et *GAME OVER* !

Non, Angel n'avait que sa parfaite connaissance des réseaux. Elle courut jusqu'au host tout proche montra patte blanche, tira sur la chevillette ...

Elle recherchait les fichiers d'attribution du courant du métroplexe, elle localisa celui du « Jack n'a qu'un Œil ».

Par un coup de gomme magique, elle modifia une simple date et se déconnecta pour revenir dans le corps de Tsuba.

Quelques pico-secondes après son passage un daemon fit son tour pour repérer les impayés du réseau électrique. Voyant les arriérés du bar où se passe notre histoire (quinze rappels successifs sans réponse), il décida sur-le-champ de couper le courant à ce mauvais payeur !

- Voilà, je suis de retour. Tu as toujours peur du noir, Tsuba ?

Fondu au noir.

Dogs eat Dogs

Le Barrett lui tomba des mains. Il vit le corps de sa partenaire s'effondrer comme un pantin aux ficelles coupées et déjà il s'élançait.

Ce fut un hurlement qui passa ses lèvres. Il courut, déjà ses os se réagençaient, son museau s'allongeait, ses quatre pattes poussaient en rythme sur le sol. D'un bond, il franchit le précipice qui le séparait du corps démantibulé de son amie, il se ramassa comme il put et continua sa course, insensible aux écorchures et aux plaies de ses pattes.

Enfin il la rejoignit.

A cette distance même un bleu ne pouvait rater sa cible. Or, Goupil avait toujours été un tireur exceptionnel, il avait toujours bien appris ses leçons ! Son ultime sursaut au moment du tir avait dévié la balle de quelques centimètres du cœur à la colonne vertébrale.

Il entreprit de lécher la blessure, comme le ferait tout animal pour l'un des siens blessé.

C'est alors qu'il comprit qu'Angel, si elle voulait survivre n'avait pas besoin d'un animal, et qu'il aurait besoin de ses deux bras.

Alors, il reprit forme humaine.. Elle lui paraissait encore plus légère et fragile que d'habitude.

- Non, laisse-moi, filtra à peine à travers les lèvres tremblantes.

Il partit vers la rue principale, appelant à l'aide

- Quelqu'un ! Au secours, aidez moi, je vous en prie !!!

Autour de lui, la ville de Seattle qui s'éveillait à la vie, masquait de ses bruits ses cris, et les quelques matinaux préféraient détourner leurs yeux d'un jeune garçon roux portant un corps désarticulé dans ses bras.

Goupil trébucha mais ne lâcha pas son amie et continua ses appels.

Une bande de shadowrunners passant par là, un peu moins insensible, lui vint en aide.

Doucement on lui retira Angel et le mage maison s'activa autour de la jeune fille.

Alors, enfin il s'effondra, porta ses mains tachées de sang à son visage, et vit que les écorchures de ses paumes s'étaient déjà refermées. Ironie du sort, sa blessure à elle était toujours là !.

Un des hommes, un grand samouraï des rues décharné aux bras entièrement couverts de tatouages, lui posa son manteau sur les épaules, assorti d'un mauvais café prélevé dans une Thermos toute bosselée.

- Petit, on va la sauver, t'en fais pas, elle va survivre.

Goupil s'abandonna aux sanglots et serra la brute épaisse qui continuait à bredouiller, incapable de dire autre chose que :

- Pleure pas gamin, pleure pas, pleure pas j'te dis ...

Les 23 mars auront toujours un parfum de deuil pour Goupil, ce jour où il comprit que la vie n'était pas un jeu.

Il vit le corps qui se convulsait et la chemise qui se teintait de rouge. Le lieutenant Colonel Webby porta sa main à sa poitrine et devina que son destin venait de lui échapper.

La tache grossit vite, il le savait, c'était un coup au but, un coup au cœur. Et au fond de lui cette pensée, idiote qu'on venait de lui saloper un costume de 10.000¥ !

Pourtant ... il semblerait que le paradis pouvait attendre, et que l'au-delà était actuellement en dérangement !

Webby ouvrit les yeux avec précaution, attendant une douleur fulgurante qui décidément ne venait pas. De sa « blessure », il retira une bille écrasée de peinture fluo.

Il n'aura qu'un bel hématome, autant pour sa fierté. Pour un peu il danserait de joie, si ce n'était le blasphème suprême perpétré contre sa garde-robe !

- Quel est le bougre de Jean fourtr...

Son téléphone portable eut la bonne idée de nous épargner son torrent d'insultes. Le message suivant s'afficha simultanément sur son afficheur rétinien, agrémenté d'une horloge du plus bel effet victorien :

« Partez maintenant. »

Dans la rue, 140.000 ¥ entreprirent de partir en fumée (*bye bye Mercedes*).

Le message qui suivit immédiatement l'informa qu'une liste exhaustive de ses planques possibles et imaginables ainsi que sa description actuelle ont été communiqué à des personnes pour le moins inamicales et que tous ses crédits venaient d'être annulés. Mise à mort finale, un dossier recensant l'ensemble de ses exactions venait de partir pour le bureau de son supérieur. Webby serait un homme mort à son retour en Angleterre, en supposant qu'il survive à la chasse qui commençait !

Cela eut pour effet de mettre en joie notre renard favori, comme il entamait sa descente. Il ne lui donnait pas deux heures de sursis.

Pour Goupil, c'était une attente de plus de six ans qui prenait fin. Six longues années, où il avait traqué, accumulé, cartographié tout ce qu'il était possible sur la nébuleuse d'informations sur son ancien supérieur. Puis, il avait fallu attendre qu'il daigne passer à portée de crocs de Goupil, qu'il vienne chasser sur son nouveau territoire : le métroplexe de Seattle.

Le chef des opérations des SAS avait toujours joué sur tous les tableaux, utilisant les ressources des SAS pour son usage propre. Il avait découvert que la faible solde d'un militaire ne suffisait pas à assurer son train de vie. Il avait donc mobilisé les ressources mises à sa disposition pour arrondir ses fins de mois. Un jour, il goûtait à l'extorsion, le lendemain, il se rassasiait du chantage exercé sur quelques lords anglais. Que de fois, les gens sous son autorité avaient travaillé pour ses intérêts et non pour sa majesté ! (il n'y a que dans les tridéo que les espions sauvent le monde et la couronne à temps plein. James Bond 007 jours sur 7 !!!)

Webby avait découvert que Angel était au courant de son double jeu, quand celle ci était venue le faire chanter, peu de temps après leur ballade dans le métro londonien, brandissant sous son nez les preuves. S'y trouvait la puce transférée sur son deck : le fichier avait été l'initiateur des soupçons.

Goupil n'avait pas tort, elle devait se mettre au vert. Parviendrait-elle à mener sa barque pour son usage propre ? Rien n'était moins sûr. Mais elle voulait néanmoins tenter sa chance, que cette sale affaire serve au moins l'avenir de l'enfant qu'elle attendait. Quitter le pays, et échapper à sa « belle famille », qui se ferait un plaisir **"royal"** de la réduire au silence.

Le militaire avait feint d'accepter le chantage, payé le transfert de la jeune fille et de son canidé vers Seattle, ce no man's land déchiré entre plusieurs nations qui se le disputaient. Hélas, il avait un esprit pour le moins tortueux. Quand ils avaient été installés, il avait « réactivé » Goupil, monté une histoire bidon de personne à supprimer (*pour payer votre séjour*) et s'était arrangé pour que sa cible soit peu reconnaissable. Aucun problème puisque Webby était un homme aux grosses ressources, et Seattle, le pays de la libre entreprise !

Il voulut faire assassiner Angel par son meilleur ami. Il y parvint presque.

La balle quittait le canon, lorsque Goupil comprit l'identité de la personne qu'il visait, le sort d'illusion s'étant dissipé un dixième de seconde trop tôt ! Il ne put que dévier le tir. Un dixième de secondes trop tard !

Au vu de la gravité des blessures de la deckeuse, Bubbah, le chaman ours avait du faire des choix. Il avait sauvé la mère. Même en 2055, avec l'énergie (magique) du monde, une opération sur un trottoir reste hasardeux

Goupil ne sut jamais l'identité du père de l'enfant d'Angel, mais il agit comme tout bon renard, il prit soin de son amie. Et ensemble, à nouveau entreprirent de survivre parmi les ombres... depuis six ans.

Il restait à Goupil un dernier acte à accomplir. Non content d'être entièrement démontable et transportable son Barret était également livré de série avec un peu de thermite.

Mettant à profit un baril qui traînait par là, il entreprit d'immoler ce dernier vestige d'un passé révolu.

Il dédia son offrande à la promesse du jour nouveau qui déjà pointait sur les toits, et à tous les jours meilleurs qui suivraient

Puis, un sourire aux lèvres, sifflotant «Back in the UCAS » des Rollin'Beatles, il entreprit de rejoindre son chauffeur. Il se prépara mentalement à ses reproches (et chercha où trouver des croissants immédiatement).

Il n'en eut pas besoin, il trouva CrO2, complètement apeuré car Alfa était montée tout en haut d'une benne à ordures et refusait d'en descendre.

- La fin d'une idylle, CrO2 ?

-Si seulement...*atchoum*. Mais elle a commencé à paniquer quand j'ai prononcé les mots de « chatons » et « mûres ». Le temps que je dépose ton colis (*dommage pour la limousine*) la famille avait disparu. Mais descend, je te jure que je plaisantais.

La chatte rousse et cinq petites têtes noires à jabot noir les narguaient.

Un regard de l'interfacé à Goupil lui fit comprendre que ses services seraient hautement appréciés.

- Chère amie au pelage soyeux, ne bouge pas, j'arrive.

Au feu, les pompiers !

Des gens qui volent et qui se lancent des boules de feu, le tout à deux tables de votre verre, avec en prime, des matchs de catch, voilà un spectacle merveilleux et mieux qu'à la tridéo.

Mais si les lumières s'éteignent brutalement et que vous ne retrouvez plus ce même verre, votre instinct de conservation ne vous susurrerait-il pas de rentrer chez vous ou de terminer la nuit ailleurs ? Dans l'obscurité du bar, la plupart des convives avaient commencé à migrer vers la sortie par peur des dommages collatéraux, non qu'ils aient peur d'une bonne bagarre, mais la sagesse des ombres voulait qu'on ne reste pas entre le marteau et l'enclume !

Cela laissait donc le bar libre à Tsuba et à Mother Dawn. L'interruption momentanée d'image avait décontenancé Mother Dawn ... deux secondes.

Fiat Lux. Immédiatement tous les photophores des tables du bar devinrent des braseros, jetant une lumière crue. Retour de l'image.

Et maintenant ? Les deux adversaires s'observaient à une distance de sécurité. Mother Dawn, planait toujours à un mètre du sol, avec son physique de mère au foyer (mais faut-il juger un livre à sa couverture ? S'il revenait, Merlin l'enchanteur porterait jeans et basket !). Tsuba, quant à elle, trop heureuse d'avoir retrouvé son contrôle, entreprenait de tourner autour de la magicienne. Il est vrai qu'elle était une fervente militante de l'adage qu'il fallait bouger sans cesse pour que la mort ne vous rattrape pas, plutôt qu'attendre dans un coin que la mort vous oublie.

- Maintenant, je pourrais te tordre à volonté, jouer avec toi, puis décider de te jeter, dans cinq minutes ou dans cinq ans, qui peux savoir ? Ne lutte pas, je sais être persuasive.

Tsuba soupira, tant de dépense d'énergie de la part d'une magicienne, pour tant de futilité. Elle n'était pas à vendre, pas plus qu'elle n'était un jouet.

- Etre le chien de la famille, celui qui aboie, mais ne mord pas, très peu pour moi.

Et ce faisant, elle décida de « mordre », franchissant le rideau des photophores, pied droit en avant.

Mother Dawn « poussa la cuisson », les flammes redoublèrent d'activité, juste assez pour que la japonaise ait l'impression d'être une brochette de porc au curry ! Et retomba loin de la matrone

- Méchante fille, va !, dit la magicienne dont la voix devenait de plus en plus fébrile et hystérique. Vision renforcée par les flammes (*quelqu'un a dit Méphisto ?! Oui c'est ça l'idée!*).

- Pourquoi recules-tu l'inéluctable...

Elle fut contrainte de stopper son monologue de méchante hollywoodienne par un tapotement sur l'épaule. Rappelons qu'elle lévissait à un mètre du sol, pourtant le visage qui lui faisait face la toisait encore ! C'était le Cyclope Papa' (*pour les intimes, mais vous êtes au courant !*) qui avait décidé de sortir de son devoir de réserve. Il avait décidé de signifier à sa propriétaire

qu'il résiliait le bail du bar, et lui mis les points sur les i ... des deux poings. Elle ne put que se ranger à ses arguments en béton, en s'aplatissant au sol !

Ce fut la fin du « Jack n'a qu'un œil ». Sans la surveillance de leur instigatrice, les flammes décidèrent qu'il fallait réchauffer l'atmosphère. Et puis, pourquoi mettre des systèmes incendies dans un bar si les biens qu'il contient sont moins chers que ces sécurités ?

Papa' tendit son bras à Tsuba et ensemble, il abandonnèrent cet chaude ambiance !

- Angel, tu es toujours là ?

- Je sors d'un « échange très fructueux » avec Sister Moon. Je le confirme, sa réputation était surfaite, fanfaronna-t-elle, et son archétype de Diane Chasseresse... ridicule.

Ils passèrent près de la table des Trois, seule y restait donc une Sister Moon diaphane, la tête en arrière et mâchoire inférieure pendante.

- La pauvre, elle ne pouvait pas savoir, j'y suis peut être allée un peu fort !

Epilogue

La voix d'Angel se fit laconique

- Et le grand méchant loup souffla, souffla, souffla et la maison s'écroula.

Des ruines émergea le grand cyclope, un sac marin sur l'épaule. Pour lui, l'épisode américain s'achevait, si jamais un bar était reconstruit à cet endroit (qui sait, il y avait une superbe vue sur la mer !), ce serait sans lui.

En passant à proximité de Tsuba, il lui adressa un clin d'œil, un peu paternaliste et cependant complice. Avec un accent fleurant beau l'ouzo et le sirtaki, il dit :

- Si tu passes un jour par le port du Pyrée, demande-moi, je rentre ouvrir un vrai bar, avec tout ce qu'il faut et surtout pas de folle énervée.

D'un sourire ou il manquait plusieurs dents, il ajouta :

- Mon père m'a toujours dit qu'il ne fallait pas brutaliser les charmantes jeunes filles.

Il clôtura ce quasi monologue par un baiser sur le front de la japonaise, toute étonnée qu'on puisse se plier de 2,50 m à moins de 1,70m, et s'éloigna d'un pas allègre.

- Tsuba ?

- *Hai* ?

- Je viens de vider les mémoires tampons de ma console des suites de ma bataille contre Sister Moon. Disons que j'ai légèrement vidangé ses mémoires, j'y ai découverts quelques surprises dont des fichiers qui t'étaient destinés **nommément !!!!** Je crois que quelqu'un attendait notre passage

-...

- A propos, tu te rappelles que je parlais d'héroïc fantasy, tout l'heure.
- J'avoue ne pas toujours saisir tes allusions !
- Disons qu'il est un moment où les héros investissent l'antre du dragon pour lui voler son trésor
- Tu es la spécialiste !
- Eh, bien... tu as déjà été en Allemagne ?

Laissant Tsuba à sa surprise, Angel coupa la liaison simsens et courut vers son atelier de peinture. Le tableau se chargea à la demande. Les choses ont un prix dans la matrice, celui de leur existence. Pour pouvoir apprécier celui d'Angel, sachez que cette version non achevée demandait beaucoup de calcul temps.

Elle reprit le filtre du personnage central, la forme menaçante était toujours là, pourtant les yeux tout à l'heure si durs, maintenant débordaient de tendresse.

Elle recula une dernière fois, l'œuvre était là, enfin achevée.

On devinait, plus qu'on ne voyait le personnage, puisque, fait du hasard ou volonté artistique, il se détachait comme une ombre chinoise flamboyante sur le disque solaire. Roux comme un renard. Rouge aussi...

Ce tableau aurait une double existence, un conglomerat d'impulsion binaire, de probabilités et de subtile transgression dans ce havre matriciel et en tirage haute définition sur du papier à 200 nuyens la feuille.

Le signal allait partir. Quelque part, chez un imprimeur anonyme, une des machines allait délaissier ses affiches insipides et ses flyers pour soirées ringardes. Une bonne part de ses cartouches couleurs se sacrifieraient pour l'accomplissement de l'œuvre. Puis, la « collègue » de cette machine prendrait le tirage en main et se chargerait de l'expédier à qui de droit.

Ce serait son cadeau à elle pour ce sinistre jour, l'anniversaire d'une nouvelle vie pour tous les deux, un 23 mars ; c'était qu'elle offrirait à Goupil.

Soudain, Angel fut prise d'une soudaine inspiration et ajouta en lettres de feu un petit mot au destinataire :

« A mon Frère de Sang ».

BEAST LE 26/04/01 À 01.00 AM

Beast_tm@mac.com

Correction par Light

Adelie.light@voila.fr

(Fais la lumière sur toutes mes fautes d'orthographe !)

LES SECRETAIRES DE POCHE

- Cet article est extrait d'un article en anglais du fanzine NAGEE (Neo-Anarchist's Guide to Everything Else) numéro 7, écrit par Wordman (wordman@pobox.com). Je n'en ai gardé que la description des modèles ainsi que les informations de jeu concernant ces appareils. De plus, en ce qui concerne l'interface par pensée, je considère personnellement qu'il s'agit en fait du même type de transmission qu'avec un datajack ou autre interface cyber. +
- Namergon

Modèles

Ares Attaché

Forme : Carnet de Note **Mémoire :** 300Mp

Coût : 20.650 nuyens **Score :** 91

Ce portfolio à la reliure de cuir se dézippe pour révéler douze feuilles pleine page recto-verso de « papier » rigide électronique, chacune épaisse d'environ un millimètre. La dernière page est tactile et peut être configurée pour opérer comme un clavier, si désiré. Sinon, un stylet inséré dans la couverture du livret fournit la principale interface manuelle. Le dos du portfolio contient un port Dataspike, tandis que l'intérieur de cette couverture arrière contient des slots pour deux puces optiques standard et un téléphone auriculaire. Un bras avec la caméra sortira du dessus du livret.

L'Attaché offre une bonne sécurité de communication et le plus fort cryptage de données parmi les appareils passés en revue. Ces caractéristiques coûtent cher, cependant, faisant de l'appareil un des plus coûteux. De tous les secrétaires testés, l'Attaché a le meilleur score, et son style y est pour beaucoup.

Ares SecComm

Forme : Téléphone **Mémoire :** 75Mp

Coût : 12.950 nuyens **Score :** 88

Ares SecComm Executive

Forme : Téléphone **Mémoire :** 150Mp

Coût : 14.500 nuyens **Score :** 89

Ces deux systèmes téléphoniques diffèrent l'un de l'autre par la quantité de mémoire qu'ils contiennent et l'ajout d'un port pour puce optique dans le modèle Executive. Les deux téléphones proposent la même sécurité de communication que l'Attaché et incluent un système de cryptage de données moins robuste, mais néanmoins encore satisfaisant.

Les deux systèmes sont entravés par une confiance en la voix comme interface principale, ne proposant aucun stylet ni clavier, bien que l'écran soit tactile. Egalement, vous ne pouvez pas non plus changer votre texte en son, vous forçant au lieu de ça à lire sur un petit écran là où devrait se trouver le clavier du téléphone. Bien que ces manques nous empêchent de le recommander comme secrétaire de poche à usage général, Ares prévoyait de faire plutôt de cet appareil un téléphone sécurisé amélioré. Dans ce domaine, il est le chef de file.

Cross Applied Technologies TiMax-50

Forme : Montre **Mémoire :** 50Mp

Coût : 750 nuyens **Score :** 80

En dépit du fait qu'il n'ait presque aucune capacité de réception de données, ce téléphone de poignet se classe comme secrétaire de poche, de justesse. Le TiMax est principalement un système d'affichage de données, combiné avec les capacités d'un téléphone de poignet. Les utilisateurs doivent entrer les données sur un ordinateur personnel ou un cyberdeck, puis transférer les données vers la montre. La montre a un certain nombre de boutons utilisés pour naviguer dans les données et changer le mode d'affichage de celles-ci. Bien qu'il ne propose aucune des possibilités multimédia, la montre accepte un jeu limité de commandes vocales, incluant un moteur de recherche bien pensé. Naturellement, cet appareil est trop petit pour avoir des ports pour puces.

Ciblant principalement le marché Japonais du « gadget », cet appareil manque de mémoire de stockage pour être utile, même au vu de ses capacités réduites.

- Je connais certains riggers qui adorent ces bébés.
- Avaloros

Cumbre Systemas Correo

Forme : Pad **Mémoire :** 200Mp
Coût : 84.650 nuyens **Score :** 75

Bien qu'uniquement disponible aux marchés de haute sécurité et militaires, Cumbre Systemas nous a soumis cet appareil, donc nous l'avons testé.

- On dirait qu'une partie de ton « apprentissage » c'est là, Courtisan.
- Myria
- Complètement. C'est une pure manœuvre de Relations Publiques. Il devrait être inutile de préciser que Cumbre Systemas est le label des biens de consommation électroniques d'Aztechnology.
- Courtisan

Le Correo abrite un matériel de cryptage de communication qui, pas étonnant pour du matériel militaire, surpasse de loin tous les autres système que nous avons testés. Son cryptage est également supérieur, égalant l'Attaché d'Ares. Le Correo est un système à stylet qui possède un port Dataspike et port de puce standard.

Comme d'autres systèmes Cumbre, le téléphone est une entité distincte du corps principal du secrétaire ; cependant, le Correo inclut une unité téléphonique, contrairement à ses frères civils.

Cumbre Systemas Nut-100

Forme : Pad **Mémoire :** 100Mp
Coût : 750 nuyens **Score :** 91

Cumbre Systemas Nut-200

Forme : Pad **Mémoire :** 200Mp
Coût : 2.300 nuyens **Score :** 90

Le coût de ces unités est bien moindre que d'autres appareils aux caractéristiques similaires, car ces appareils sont également dépourvus de téléphones. Au lieu de cela, ils sont étudiés pour intégrer étroitement tout type de téléphone cellulaire. Chacun est pourvu d'une interface à stylet et un lecteur de Dataspike. Suivant l'exemple d'Ares, la différence entre les deux systèmes Nut est que l'un a un port de puce optique et deux fois plus de mémoire.

Bien que de solides pièces d'équipement, la seule caractéristique qui fait sortir du lot les systèmes Nut est leur capacité à fonctionner avec des téléphones rajoutés.

Mitsuhamas IQ-200

Forme : Livret **Mémoire :** 200Mp
Coût : 3.050 nuyens **Score :** 91

Mitsuhamas IQ-350

Forme : Livret **Mémoire :** 350Mp
Coût : 7.050 nuyens **Score :** 91

Mitsuhamas IQ-500

Forme : Livret **Mémoire :** 500Mp
Coût : 10.050 nuyens **Score :** 91

Cette ligne se caractérise par un design unique et un large panel de capacité mémoire. De la forme d'un clavier qui peut s'ouvrir en deux, l'écran du IQ s'extrait du dos des deux sections. Lorsqu'il est complètement déployé l'écran se coordonne de sorte que les raccords sont invisibles. Le résultat est une très petite unité qui se déploie pour fournir un des claviers les plus grands dans le domaine des secrétaires de poche. Au fond de la charnière se trouve un port Dataspike et une puce optique peut être glissée de chaque côté.

Malheureusement, le IQ est gâché par l'impossibilité de tracer sur l'écran avec un stylet. Au lieu de ça un étrange joystick sort des touches sur le côté gauche pour le traçage sur l'écran. Bien qu'une machine de premier ordre dans tous les autres aspects, l'absence de stylet est assez significative pour empêcher notre recommandation comme secrétaire de poche à usage général.

Novatech Soren

Forme : Livret **Mémoire :** 200Mp
Coût : 4.000 nuyens **Score :** 97

Le premier produit de Novatech dans le domaine des secrétaires de poche, le Soren a fait une entrée rugissante avec une performance de premier plan et un look chic. Le Soren est sciemment conçu pour avoir l'air d'un étui à cigarette en métal de l'extérieur (disponible en argent, or et acier), avec un monogramme sur demande. L'ouverture de l'unité révèle un écran sur un côté, et un petit clavier sur l'autre. Sur la droite de l'écran, un petit panneau bascule pour accueillir un créditube ou un dataspike. Juste en dessous, se trouve un espace pour un écouteur de téléphone. Un

petit stylet est inséré dans la charnière de l'étui. La caméra se déploie du haut d'une petite tige depuis l'autre côté de la charnière.

Au final, nos juges ont gardé quelques points uniquement à cause de son absence de port pour puce optique et un écran un peu petit. Il est clairement en tête des secrétaires de poche à usage général.

- J'ai entendu des rumeurs selon lesquelles pour ses costards de haut-niveau, Novatech fabrique des Sorens avec un petit lecteur d'empreinte au dos, et le secrétaire ne s'ouvre que si vous avez la bonne empreinte. Quelqu'un peut-il confirmer ça ?
- Igni

Polyglotte Ambre

Forme : Pad **Mémoire :** 50Mp
Coût : 725 nuyens **Score :** 92

Polyglotte Rubis

Forme : Pad **Mémoire :** 75Mp
Coût : 1.175 nuyens **Score :** 92

Polyglotte Jade

Forme : Pad **Mémoire :** 130Mp
Coût : 2.000 nuyens **Score :** 95

Ces systèmes de Polyglotte (par Yamatetsu) possèdent des capacités de traduction supérieures (voir *Options* plus bas), et ciblent principalement l'Extrême-Orient. Ces systèmes utilisent le stylet comme unique interface manuelle, et contiennent le meilleur support d'écriture Japonaise que nous avons testé. Les trois systèmes utilisent le même châssis, ne différant que par la quantité de mémoire qu'ils contiennent. Chacun a un port Dataspike, un port pour puce optique, et possède un stylet à deux bouts sur le côté droit. Ce stylet imite la pointe d'un stylo standard d'un côté, et un bout large, de calligraphie, de l'autre côté. C'est également le stylet le plus confortable que nous avons testé. Un microphone pour les communications téléphoniques descend en glissant directement sur un bras depuis le centre du dos. La caméra est détachable, et inclut un clip pour la tenir en place.

Sauf si vous voulez de la traduction linguistique, prenez le modèle Jade. Les autres coûtent moins cher, mais ne possèdent pas assez de mémoire pour faire à la fois de la traduction et d'autres tâches.

- Yamatetsu (et certaines des autres corpos) baissent leurs coûts de conception en retirant complètement tout CCME de leurs systèmes. Il n'y a pas de grande publicité faite à ce propos, mais ça peut faire une grosse différence pour vous.
- Fecondité

Pueblo Empath

Forme : Pad **Mémoire :** 190Mp
Coût : 5.000 nuyens **Score :** 96

Pueblo PSILock

Forme : Pad **Mémoire :** 250Mp
Coût : 12.700 nuyens **Score :** 93

L'interface basée sur la pensée de ces modèles nous a fourni la plus agréable surprise de nos tests. Bien que ce ne soit pas encore parfait, le contrôle par la pensée est une joie à utiliser. Notre seule critique est son prix et qu'il ne peut pas être utilisé pour « penser » des conversations téléphoniques. Vous pouvez commander l'appareil par la pensée mais, pour avoir une conversation téléphonique avec quelqu'un, vous devez parler à haute voix.

Les deux modèles sont identiques en apparence, chacun arborant un port Dataspike. Ces appareils utilisent le stylet comme unique interface manuelle, mais nous n'avons presque jamais utilisé les nôtres, le contrôle par la pensée (le stylet est bien plus pratique pour dessiner, cependant). Le système PSILock le plus avancé contient plus de mémoire ainsi que qu'un très bon cryptage de données et une protection de communication décente.

L'Empath est en seconde place très près derrière le Soren sur notre liste de choix, seul son coût l'empêche de damer le pion au Soren. Le PSILock est également impressionnant, mais encore plus cher.

Renraku Buyout

Forme : Livret **Mémoire :** 150Mp
Coût : 3.050 nuyens **Score :** 94

Un parmi de nombreux autres dans gamme variée de secrétaires de poche Renraku, cet appareil est essentiellement une version renommée du secrétaire de poche le plus populaire de tous les temps, le Fuchi Pente. Comme suggéré par le nom pas très subtil, Renraku a acquis les droits sur la conception lors de la récente liquidation de Fuchi.

Pratiquement de la même famille, le Buyout partage de nombreuses caractéristiques avec le Soren. Le Buyout est un petit peu plus gros, mais basé sur le même principe rabattable que le Soren. En plus de son port Dataspike, il contient

une prise jack optique. Il n'est proposé qu'en une seule configuration mémoire, mais les Archons de Shiawase sont les mêmes appareils avec des capacités mémoire légèrement différentes.

Malgré le nouveau nom, ni le design de cet appareil, ni son interface n'ont beaucoup changé depuis deux ans. Bien sûr, le Pente a dominé le marché pendant ces deux ans, mais il est maintenant légèrement en retard sur sa concurrence.

Renraku Personal Data System (PDS)

Forme : Jack **Mémoire :** 50Mp

Coût : 750 nuyens **Score :** 86

Cette conception expérimentale ne ressemble à aucun autre secrétaire de poche que nous avons vu. Le PDS consiste en deux pièces principales, connectées à un câble solide et épais. La pièce principale ressemble vraiment à ces obturateurs de jack utilisés pour éviter que le datajack ne s'encrasse quand il n'est pas utilisé. En fait, cette pièce est conçue pour se brancher directement dans un datajack et afficher des données sur un quelconque système d'information cybernétique. L'autre pièce est un ensemble oreillette/microphone.

Le PDS peut accepter des commandes cybernétiques rudimentaires, mais n'est pas capable des caractéristiques de « pensée-vers-texte » des systèmes Pueblo. L'entrée de données est aussi problématique, mais le PDS est conçu pour fonctionner avec des données déjà en cyber-mémoire. Le PDS était le moins encombrant des appareils que nous avons testés et le plus difficile à remarquer en action. Pour les gens dotés de beaucoup de céphalaware, cet appareil sera probablement utile uniquement pour son système téléphonique. Ceux sans beaucoup de céphalaware (en particulier, un encéphalon) pourraient avoir quelque utilité des capacités d'affichage de données du système.

Renraku Workbook

Forme : Livret **Mémoire :** 100Mp

Coût : 2.000 nuyens **Score :** 93

D'environ la taille d'un livre de poche, le WorkBook a longtemps été le modèle auquel les gens pensaient lorsqu'ils entendaient le mot « secrétaire de poche ». Un concept vénérable qui a reçu un nouveau style cette année, remplaçant le clavier par un touchpad qui peut être configuré pour afficher différents styles de claviers ou bien de données. Le livre s'ouvre dans l'axe de la longueur révélant à l'intérieur deux écrans. L'écran tactile est sur la droite, mais le système peut être tourné de sorte que l'écran tactile s'oriente davantage comme un clavier d'un ordinateur portable.

Le système comprend un port Dataspike (dans le fond de la charnière), mais pas de ports de puces. L'oreillette du téléphone s'extrait du fond de la tranche du livre, tandis que la caméra jaillit d'une tige télescopique sortant du dessus de la charnière. Un stylet coulisse du bord externe. Le WorkBook est un des appareils les plus durables que nous ayons testés, capable de survivre à des chutes sur le bitume de plus de cinq mètres.

Longtemps le produit phare de l'industrie des secrétaires de poche, le WorkBook commence à montrer son âge. Le nouveau touchpad configurable est formidable, cependant, et donne un nouveau souffle à ce modèle.

Renraku WorkBook Pro

Forme : Carnet de Notes **Mémoire :** 100Mp

Coût : 2.000 nuyens **Score :** 93

Renraku ThoughtBook

Forme : Carnet de Notes **Mémoire :** 700Mp

Coût : 14.000 nuyens **Score :** 87

Bien que pas aussi stylé ni sécurisé que l'Attaché, le WorkBook Pro est plus petit (plutôt comme un carnet de labo), bien plus robuste, meilleur marché et a plus du double de la capacité de stockage de l'Attaché, donnant au WorkBook Pro la plus grande capacité mémoire de tous les modèles que nous avons testés. Logés dans du plastique renforcé se trouvent cinq pages électroniques rigides recto-verso, un peu comme celles de l'Attaché, mais environ 50% plus épaisses. L'intérieur de la couverture au dos du boîtier contient un grand touch pad configurable, exactement comme dans le WorkBook, mais deux fois plus grand.

D'autres accessoires sont aussi des clones de ceux du WorkBook, y compris le port Dataspike. La version Pro inclut cependant également trois ports pour puces optiques standard dans l'intérieur de la couverture de face.

Bien qu'un appareil solide, le WorkBook Pro a besoin de davantage de pages, et d'un coût moindre, même si cela signifie réduire sa capacité de stockage généreuse.

Le ThoughtBook est un WorkBook Pro avec l'interface basée sur la pensée de Renraku rajoutée à l'intérieur. Si vous avez besoin d'une interface basée sur la pensée, nous recommandons d'en rester aux appareils Pueblo. Le ThoughtBook est un essai admirable, mais dont le niveau n'a rien de comparable à celui des autres produits basés sur la pensée.

- J'ai trifouillé le code OS du ThoughtBook et j'ai remarqué qu'il présentait des similarités frappantes avec les produits Pueblo. Je suppose que Renraku a volé quelques recherches de Pueblo. Quelqu'un peut-il prouver mes dires ?
- Igni

Shiawase Archon-100

Forme : Livret **Mémoire :** 100Mp
Coût : 2.100 nuyens **Score :** 93

Shiawase Archon-200

Forme : Livret **Mémoire :** 200Mp
Coût : 4.100 nuyens **Score :** 93

Le remplacement des horribles modèles « coquilles de palourdes » de l'année dernière est davantage un héritage du démantèlement de Fuchi. Ces systèmes sont aussi des modèles Fuchi Pente rebaptisés, les rendant identiques au Buyout, sauf pour les différences de configuration mémoire. Les Archons possèdent également des possibilités basiques de cryptage de données.

Les Archons totalisent un score d'un point de moins que le Buyout, à cause de certains problèmes que nous avons eu avec le support technique.

Übertragen Technologies Munin

Forme : Livret **Mémoire :** 100Mp
Coût : 2.050 nuyens **Score :** 93

Übertragen est une joint-venture entre Renraku et Saeder-Krupp, ciblant le marché européen. Bien que plus aérodynamique en apparence (et disponible en coloris et textures personnalisés), le Munin est fonctionnellement un clone du Renraku WorkBook, avec en plus un port standard pour puce optique.

Wuxing LBT

Forme : Casque **Mémoire :** 50Mp
Coût : 750 nuyens **Score :** 89

Cet appareil à l'allure étrange cible des marchés qui requièrent d'accomplir des opérations les mains libres, comme les chauffeurs de taxi, pilotes, personnel ambulancier, mécaniciens... Le LBT est un casque avec un microphone et un affichage qui est suspendu comme une lentille devant l'œil. La caméra est connectée au-dessus de l'oreille opposée. L'entrée de données est entièrement faite à la voix, ou par un système externe. Wuxing prétend que le LBT est souvent branché dans l'ordinateur d'un véhicule, et s'y intègre, mais nous n'avons pas testé cela.

Ce système ne peut envoyer de signaux vidéo, mais peut en recevoir. Il ne contient aucun port pour stockage externe. L'interface est spartiate, mais permet une navigation mains libres à commande vocale meilleure que tout autre appareil que nous avons testé.

- Dix points à quiconque peut découvrir ce que LBT signifie.
- Igni
- Je pensais que j'aurai à engager un decker pour mériter ces points, mais alors que je dinai avec un contact de Wuxing pour essayer de dénicher le meilleur endroit où chercher, j'ai décidé de risquer de poser simplement la question. Et vous savez quoi, elle me l'a dit. Ça veut dire « lobot ». Elle m'a pas dit ce que ça signifiait toutefois.
- Cheeze Wiz

Quoique qu'un peu faible question puissance, nous avons trouvé que cet appareil fonctionnait à merveille en mains libres. Nous avons aussi apprécié le design du casque, qui est plutôt confortable (même après de longues périodes) et contient un nombre de straps et de clips supplémentaires pour tenir des appareils, comme une lampe torche.

- Hey Courtisan, c'est cette affaire avec ces « scores » ? Ils sont presque tous dans un intervalle de 11 points. Pas de quoi en faire un fromage si on a une échelle de 1 à 15 ou 20, mais ces valeurs diffèrent de seulement un petit 10%. Comment les « consommateurs » sont-ils supposés deviner quoi acheter ? Et ils essaient de nous faire croire qu'ils n'ont pas de liens avec les corpos. Bien sûr !
- Chaos Engineer
- Eh bien, normalement, je serais d'accord avec toi, mais le secrétaire de poche est ce qu'on appelle un « produit installé ». C'est le jargon de corpo pour une ligne de produits qui sont présents depuis si longtemps que les produits vraiment merdiques ont été jetés du marché. En gros, les secrétaires de poche de maintenant sont plutôt bons dans leur partie. Ils obtiennent presque tous des scores parfait dans la catégories des « caractéristiques de base », donc ne diffèrent que dans les détails.
- Courtisan

Informations de Jeu

Communication

Les ports E/S de tous les secrétaires de poche ont une vitesse E/S d'environ 2 Mp par Tour de Combat (40 Mp par minute). Les ports Infra-Rouge sur les secrétaires de poche émettent et reçoivent avec une vitesse E/S de 0,5 Mp par Tour de Combat (10 Mp par minute).

Traduction de Langage

Les secrétaires de poche qui peuvent traduire des langages doivent avoir un module de langage à la fois pour le langage source et le langage destination. Ces appareils traduisent avec une compétence égale à l'indice le plus petit entre les modules utilisés pour la traduction. L'appareil peut traduire dans tous les langages pour lesquels il a un module de langage, mais ne peut traduire un langage donné que dans un seul autre langage à la fois. Par exemple, un secrétaire de poche a trois modules : Japonais (3), Anglais (3) et Allemand (2). Il peut être configuré pour traduire du Japonais en Anglais (avec une compétence de 3), de l'Allemand en Anglais (avec une compétence de 2) et de l'Anglais en Japonais (avec une compétence de 3) simultanément. Il ne pourrait pas traduire de l'Anglais en même temps en Japonais et en Allemand.

De plus, aucun secrétaire de poche ne peut piloter un module de langage d'un indice supérieur à 4. A cause du léger temps de latence dans la traduction, toute interaction sociale subit une pénalité de +1 aux tests sociaux. Les secrétaires de poche qui peuvent traduire des langages comprennent des modules d'Anglais et de Japonais, tous les deux d'indice 2.

La taille d'un module de langage est basé sur l'indice de compétence de langage, et peut être trouvé sur la Table de Taille des Programmes, en utilisant un multiplicateur de 2 (une méthode équivalente est de prendre le carré de l'indice, et de doubler le résultat). Les modules de langages coûtent 25 nuyens par Mp. Les modules de langages ne peuvent être utilisés comme logiciels linguistiques.

Prix

Les prix pour les appareils présentés ici suivent une formule simple. Le prix de base pour un agenda est égal au prix de sa mémoire (20 nuyens par Mp). Le prix de base, l'indice de légalité et la disponibilité sont modifiés par le système CCME. Le prix et la légalité sont encore modifiés par les prix standards pour le cryptage de communication et de données. Certains prix ont enfin été arrondis à la main.

Nom	Diss.	Poids	Mémoire (Mp)	CCME	Cryptage Données	Cryptage Comm.	Prix	Index de Rue	Légalité
Ares Attaché	2	1,5	300	3	6	3	20.700	2,5	6P-U
Ares SecComm	3	1	75	3	3	3	12.950	2	7P-U
Ares SecComm Executive	3	1	150	3	3	3	14.500	2	7P-U
Cross TiMax-50	8	1	50	-	-	-	750	0,75	Légal
Cumbre Systemas Correo	7	0,25	200	6	6	6	84.650	4	3-W
Cumbre Systemas Nut-100	7	0,25	100	-	-	-	750	0,75	Légal
Cumbre Systemas Nut-200	7	0,25	200	-	-	-	2.300	0,75	Légal
Mitsuhama IQ-200	5	0,25	200	-	-	-	3.100	0,75	Légal
Mitsuhama IQ-350	5	0,25	350	1	-	-	7.100	0,75	Légal
Mitsuhama IQ-500	5	0,25	500	1	-	-	10.100	0,75	Légal
Novatech Soren	7	0,5	200	1	-	-	4.000	0,75	Légal
Polyglot Ambre	7	0,25	50	-	-	-	725	0,75	Légal
Polyglot Jade	7	0,25	130	-	-	-	2.000	0,75	Légal
Polyglot Rubis	7	0,25	75	-	-	-	1.175	0,75	Légal
Pueblo empath	7	0,25	190	1	-	-	5.000	1	Légal
Pueblo PSILock	7	0,25	250	1	5	2	12.700	1	8P-U
Renraku Buyout	5	0,3	150	1	-	-	3.050	0,75	Légal
Renraku PDS	8	0,25	50	-	-	-	750	0,75	Légal
Renraku ThoughtBook	2	1	700	1	-	-	15.150	0,75	Légal
Renraku WorkBook	3	0,5	100	1	-	-	2.000	0,75	Légal
Renraku WorkBook Pro	2	1	700	1	-	-	14.150	0,75	Légal
Shiawase Archon-100	5	0,3	100	1	1	-	2.100	0,75	Légal
Shiawase Archon-200	5	0,3	200	1	1	-	4.100	0,75	Légal
Übertragen Munin	3	0,5	100	1	-	-	2.050	0,75	Légal
Wuxing LBT	6	0,25	50	-	-	-	750	0,75	Légal

Le petit hors la loi

Hoï les ombres! C'est Imago qui vous parle! Quoi, encore lui, me dites-vous? Hé bien oui, depuis que Morkaï est parti faire n'importe quoi sur l'île Bourbon, ou la Réunion, comme vous voulez. Enfin, ce sagouin n'a pas prévenu, et me voilà sollicité au pied levé pour le remplacer encore une fois. Bon, c'est pas le tout, mais j'ai deux heures pour écrire un résumé des faits marquants du mois écoulé. Mieux vaut ne pas trainer.

Le Fantôme du Louvre :

Le fait marquant du mois, c'est bien évidemment le "vol" spectaculaire de la Joconde au musée du Louvre. Petit rappel pour nos amis qui reviennent d'un séjour sur l'île de Yomi. Il y a deux semaines, un individu téléphonait aux médias pour annoncer qu'il avait dérobé le tableau de la Joconde dans les stocks du musée du Louvre. La revendication était faite par un individu se désignant comme "Belphégor".

Les autorités, prises au dépourvu, n'ont pu que constater l'absence du tableau dans les chambre-fortes du musée. Rappelons que seule une copie est présentée au public. Bien sûr, les médias ont fait des gorges chaudes de cette affaire, tout le monde essayant de savoir qui se cachait derrière ce pseudonyme célèbre, et ce qu'il voulait, l'intéressé n'ayant exprimé aucun désir de rançon.

Quelques jours plus tard, un nouveau communiqué apprend à la presse que le célèbre tableau est en fait à sa place. Bien sûr, les autorités retournent dans le coffre-fort, mais le tableau n'y est pas. Ils démentent donc le communiqué de Belphégor.

Il leur faudra plusieurs heures avant que l'un d'eux pensent à vérifier le tableau exposé. Et bien évidemment, là se trouvait la véritable Joconde, aux yeux de tous.

Ce que le public ne sait pas, c'est qu'un troisième appel a été fait à l'Elysée, recommandant au Président de ne pas gâcher le patrimoine culturel en le cachant là où personne ne peut le voir. Comment il a pu accéder à la ligne personnelle du Président ? Personne ne le sait. Bref, un mystère fabuleux, que j'avoue trouver très excitant. Ca me donne envie de me lancer dans l'enquête, comme tous ces journalistes des papiers à sensation.

>>Ouais, ben bonne chance Imago. Si tous les services de surveillance français n'y sont pas arrivés, je doute que tu y arrives.<<

Sigma

>>Attendez, c'est dingue! Personne n'a pu tracer ses appels?<<

Hermine

>>A ton avis? Les lignes de l'Elysée sont bourrées de trucs dans ce genre, mais je peux affirmer que l'état n'a aucune idée sur qui est ce type, où il est, ni d'où il sort. On peut donc en déduire que d'une manière ou d'une autre, il a du brouiller les pistes.<<

Vipère

Woodstock matriciel :

Pendant toute une semaine, les deckers de différents horizons ont répondu à l'appel des Anarchistes Matriciels, organisant un sitting matriciel sauvage sur la Passerelle. Ont répondu bien sûr pas mal de deckers français, mais aussi beaucoup de collègues étrangers, dont plusieurs invités de la Dead Deckers Society. Au programme, plusieurs cybercombats amicaux, bars virtuels improvisés, concerts virtuels et bien sûr l'interception de données et le dégomme de glace. Après quelques temps, beaucoup d'utilisateurs légaux sont venus profiter de la fête, ainsi que quelques néophytes de la matrice. J'ai même été faire un tour par électrodes interposées, moi, un chaman. Bref, c'était génial (les deckers de mes amis diraient plutôt transcendantal).

Bien sûr, la Transpolice a moyennement appréciée, mais vu l'ampleur du phénomène, elle ne pouvait pas faire grand-chose. Pas question de charger dans le tas avec tous les utilisateurs légaux dans le public. Et bien évidemment, inutile de penser à fermer la passerelle. Et l'ajout de glace était inefficace le plus souvent.

Bref, beaucoup de deckers ont passé la semaine connectés tout le temps, sauf pour manger et dormir. A quelque chose, malheur est bon, la Transpolice a relevé un taux d'infraction matricielle le plus bas depuis...pfou, on sait même plus!

Ben oui, même les criminels et les cybergangers peuvent faire la fête.

>>Fantastique! Il faut absolument qu'on remette ça l'année prochaine! Y'a tout simplement pas de mots pour décrire cette expérience. L'ambiance était formidable. Y'avait même un type qui avait mis en place une salle de classe pour apprendre à qui le voulait les bases du decking, donnant même des programmes de base. Un marché virtuel avait fleuri. On venait y vendre ses vieux programmes et en racheter d'autres d'occasion. On pouvait même prendre contact pour vendre des composants.

Dans un coin, une bande de deckers avait érigé un parc d'attractions virtuel, avec tout ce qu'on voulait. Il y avait partout des spectacles divers, allant de la poésie au concert de rock en passant par le théâtre. Dans les cafés virtuels, toutes les boissons étaient gratuites et on pouvait discuter de tout. Je tire mon chapeau à quiconque a réussi à faire passer le mot à tant de monde. Faut dire qu'on pouvait faire ça que sur la Passerelle. Sur tout autre serveur, on aurait jamais pu le faire. Il me faudra au moins une semaine pour m'en remettre.<<

Galilée

>>Ce message n'est que l'un des dizaines que l'on a posté ici, mais comme ça prenait à mon goût trop de place, j'ai coupé dans le vif. Je pense qu'il résume assez bien tous les autres.<<

Imago

Histoire de fous :

Ceux qui suivent un peu les nouvelles ont peut-être entendu parler de la semi-destruction du centre psychiatrique Rêve Eveillé. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'un centre construit il y a une dizaine d'années pour les enfants éveillés souffrant de troubles psychiques. Comme ces chers petits sont trop dangereux pour être laissés en liberté et trop précieux pour être gaspillés, on cherche à les soigner pour pouvoir en faire de gentils mages corporatistes plus tard. Est-il besoin de préciser que l'établissement est fortement subventionné par diverses corporations? Bref, ils semblent avoir un taux de succès assez satisfaisant, donc je ne critiquerai pas trop. Toujours est-il, que le 15 de ce mois, une bande d'hommes armés a fait irruption dans le centre, et a déclenché une fusillade. Très vite, les esprits et manifestations magiques engendrées par le stress des bambins ont déclenchés une belle pagaille, détruisant à moitié l'établissement, malgré les fortes protections magiques. Moi, je dit, ça devait finir par arriver. Mais ce que les médias ne savent pas, et que moi je sais, c'est qu'il s'agissait d'une équipe de runners mal informée qui prenait le centre de soin pour la couverture d'une fabrique de drogue clandestine. Saluons unanimement leur travail de fond, leur adaptation à la situation et leur professionnalisme éclatant!

>>Tu te crois malin Imago? C'est ce pourri qui nous a donné l'info. On pensait tomber sur des gorilles de la Mafia, et on tombe sur une bande de moutard qui regardent nos flingues avec des yeux ronds. Puis l'un d'entre eux s'est mis à hurler et une espèce de type en collant lycra rouge est apparu de nulle part pour nous sauter dessus, on a tiré dessus, les balles l'ont traversées, et à partir de là, l'enfer s'est déchaîné. On s'en est tiré à grand peine, et non sans blessures.

>>T'es prévenu Imago, on se souviendra de ton nom.<<
Feast

>>Ca tombe bien, parce que moi, j'avais déjà oublié ton nom. C'est gentil de me le rappeler. Donc, mes amis, c'est bien Feast et son équipe qui ont foiré totalement pour ne même pas avoir cherché de confirmation à mes propos. Allez, on s'appelle et on se fait une bouffe?<<
Imago

>>Enfoiré, tu trouve ça drôle? Tu me le paiera t'entends? Tiens-toi prêt pour moi!<<
Feast

>>Quand tu veus, petit.<<
Imago

La Légion à la rescousse :

Vous devez tous être conscients que l'île Bourbon, ou île de la Réunion, est depuis quelques temps plus ou moins en rébellion. Apparemment, l'état Français en a marre et semble s'être laissé convaincre par les corpos que la situation nécessitait de frapper un grand coup. En effet, je peut vous affirmer en avant-première que la Légion étrangère vient de voir décommandés ses différents engagements. Elle devrait arriver sur l'île d'ici peu. Rappelons que ces professionnels du combat sont parmi les plus expérimentés dans leur domaine et que leur compétence n'est plus à mettre en doute.

Un coup dur pour les rebelles qui vont sans doute subir de grave revers. Souvenez-vous en si vous comptez accepter un boulôt là-bas. Mais bon, on leur apporte notre soutien moral.

>>Ouais, ben si la Légion débarque dans le coin, c'est autre chose que du soutien moral qu'il nous faudra. J'en profite pour rappeler que nous recherchons toujours des mercenaires prêts à combattre à nos cotés.<<
Islander

>>La paye est toujours aussi minable que la dernière fois?<<
Magick

>>Ce que nous ne pouvons fournir en argent, nous le fournissons dans la satisfaction de combattre les corpos et leur pouvoir<<
Islander

>>la réponse est oui, donc.<<
Magick

Hmmm, je crois bien que c'est tout au niveau des événements marquants de ce mois-ci. Oh, bien sûr, je pourrais vous raconter mes formidables exploits, public adoré, mais je suis dans l'obligation de refuser. D'abord, parce qu'il faudrait un livre entier pour tout caser, ensuite parce qu'il faut savoir être discret de temps en temps. A une prochaine fois!