

# >>> Le cimetière des éléphants <<<

<http://www.joompag.org/>

Introduction .....	2
Chapitre 1 : rencontre avec Johnson....	3
Dites le avec des mots .....	3
L'envers du décor.....	3
Antivirus .....	4
Chapitre 2 : renseignements .....	5
Analyser les informations .....	5
Les photos.....	5
Les coordonnées GPS.....	5
Le PDA.....	5
Se renseigner (voir aussi l'appendice B : Legwork) .....	5
Mr Johnson .....	5
Thomas Blackspirit .....	6
La zone.....	6
Chapitre 3 : se rendre sur place.....	6
Dites le avec des mots .....	6
L'envers du décor.....	6
Par la route .....	7
Par les airs .....	7
Antivirus .....	7
Chapitre 4 : la zone.....	8
Dites le avec des mots .....	8
L'envers du décor.....	8
Antivirus .....	9

Chapitre 5 : le camp de base .....	10
Dites le avec des mots .....	10
L'envers du décor .....	10
Antivirus .....	10
Chapitre 6 : la vallée.....	11
Dites le avec des mots .....	11
L'envers du décor .....	11
Antivirus .....	11
Chapitre 7 : La livraison.....	12
Dites le avec des mots .....	12
L'envers du décor .....	12
Antivirus .....	12
Rassembler les morceaux.....	13
Appendice A : Ombres Portées.....	14
Les Crow .....	14
Thomas "loup à trois yeux" Blackspirit.....	14
Exemples de méta-créatures.....	15
Les esprits de la Vallée.....	16
Appendice B : Legwork .....	17
Appendice C : Plan.....	17



## Introduction

*Thomas Blackspirit est un shaman coyote issu de la tribu des Crow des Cascades. Comme la plu part des membres de sa tribu, il prône le retour de la terre aux indiens.*

*Durant sa jeunesse, il commet de nombreuses attaques contre des touristes et adhère à plusieurs groupes révolutionnaires Crow. Il s'attire les foudres de la justice Salish, et après un petit séjour en prison, il part à Seattle où il survit de petits boulots, mais la vie urbaine ne lui sied guère. Il finit par revenir sur ses terres, beaucoup plus calmes que dans sa jeunesse.*

*Lors d'une initiation avec son totem, il découvre par hasard une grande vallée isolée au sud-est du territoire des Crow. Il se rend rapidement compte que cet endroit n'est pas comme les autres. Dans les recoins et zones inaccessibles de cette vallée viennent mourir des dizaines de méta-créatures. Il s'agit d'un immense cimetière, Thomas Blackspirit réalise alors très rapidement l'intérêt qu'il va pouvoir tirer de cet endroit : certains organes de méta-créatures sont très recherchés pour les enchantements ou la fabrication de Telesmas.*

*Il réunit alors un groupe de personnes de confiance pour l'aider dans cette entreprise, des membres de sa tribu. La vallée est peuplée d'esprits veillant sur le repos de ses occupants. Mais pour arriver jusque ce lieu apaisant, les méta-créatures vieilles et fatiguées doivent traverser un territoire montagneux assez difficile d'accès. C'est à cet endroit que Thomas Blackspirit et sa bande vont installer leur terrain de chasse. Ils identifient les créatures, puis les capturent ou les abattent pour pouvoir les revendre.*

*Il a ensuite un arrangement avec certains marchands de talismans de Seattle, Denver et Vancouver pour la revente des*

*organes, restes et créatures vivantes. Il utilise un réseau de contrebandiers pour revendre les restes récupérés aux plus offrants. Les contrebandiers, utilisant des VBA et des hélicoptères, passent environ toutes les deux semaines pour le réapprovisionner et récupèrent en échange les organes. Vendus à bons prix aux marchands de talismans, l'affaire est rentable pour tout le monde.*

*Mais voilà, Akimoto Reiji, un petit boss yakusa, souhaite étendre son domaine. Découvrant par hasard ce trafic, il veut lui aussi sa part du gâteau ! A force de menaces, il obtient rapidement des informations des marchands de talismans de Seattle et découvre comment fonctionne le réseau ainsi que l'existence de Thomas Blackspirit et de ses amis, mais la localisation exacte du cimetière reste un mystère. En faisant pression sur les contrebandiers, il obtient un entretien avec Thomas Blackspirit près de Seattle sur l'autoroute Est. La rencontre est un échec total pour le japonais : il propose son aide à Thomas pour l'acheminement et la distribution en échange d'une part substantielle des bénéfices. Le Crow refuse, son petit trafic fonctionnant très bien comme ça. Mais Akimoto Reiji ne l'entend pas ainsi. Si le shaman ne veut pas traiter avec lui, il ne traitera avec personne et le yakusa installera une nouvelle équipe à ses ordres sur place.*

*Il fait donc kidnapper par ses hommes un des contrebandiers, Fast Luis, qu'il fait parler à grands renforts de tortures sinistres. Celui-ci donne de précieuses indications sur le lieu des livraisons, les dates, le type de cargaisons etc. ... Le contrebandier est ensuite assassiné et sa mort est déguisée en accident de VBA sur les terres Salish. C'est alors qu'Akimoto Reiji charge un de ses intermédiaires d'engager des shadowrunners pour capturer Thomas Blackspirit et son groupe et repérer la zone.*

## Chapitre 1 : rencontre avec Johnson

*Les runners sont contactés normalement par leur fixer habituel pour un rendez-vous avec un Johnson sur le parking d'une usine de retraitement de déchets, située sur le port. Le mot de passe est Zurich Orbital, l'heure du rendez-vous 23h.*

### **Dites le avec des mots**

L'usine de retraitement Life Cycle se trouve dans une partie reculée du port. Loin des énormes bateaux et des quais de chargement, elle occupe un grand espace entouré d'un mur d'enceinte et fermé par une longue porte d'acier peinte en gris. La porte est ouverte cette nuit, et l'immense parking derrière est rempli de camions-bennes rangés en bon ordre. Les quais de chargement face aux camions ont leurs rideaux de fer tirés et les deux énormes cheminées émergeant du bâtiment ne fonctionnent pas. De vieux lampadaires diffusent une lumière jaunâtre sur le parking alors qu'au loin Downtown semble parcouru de fil d'argent. L'endroit est très calme, pas de garde à l'entrée, pas de moteur pétaradant, ni quoique ce soit. Seuls parviennent les bruits distants de la ville . Le parking semble désert.

A 23h pile, une Mitsubishi nightsky rutilante entre sur le parking. Elle file vers les quais de déchargement, effectue un demi-tour et s'immobilise devant l'un des runners. Le chauffeur, un elfe aux longs cheveux blonds avec un costume noir, sort et va ouvrir la portière arrière. Une bruyante musique aux basses tonitruantes jaillit alors de l'habitacle. Un homme de petite taille portant un costume bleu à paillettes sort du véhicule. Ses yeux brillent d'une lueur dorée. Il est suivi quelques secondes d'après par une grande blonde maladroite, aux allures de mannequin, vêtements dernière mode, et lunettes noires en forme d'éclair. L'homme se retourne

vers la voiture et la musique s'arrête. Il dit quelques mots à la blonde qui éclate de rire à chaque fois. Mais tout se calme lorsqu'il fait face aux runners. La fille se met en retrait, à côté de l'elfe, sans un mot.

Une fois tout le monde présent, le chauffeur fait le tour de chacun des runners en demandant à voix basse le mot de passe.

Une fois que tout le monde s'est acquitté de cette formalité, il fait un signe de tête à son patron et va se replacer derrière lui, les mains croisées.

Mr Johnson s'avance et prend la parole d'un ton posé et très sûr de lui : « *La mission consiste à enlever une personne... on appelle ça une extraction chez vous je crois ?* » .... Il enchaîne rapidement sans vraiment leur laisser le temps de réagir ... « *Lui et ses hommes se planquent en territoire Salish-Shidhe. On m'a dit que vous étiez des spécialistes des opérations là-bas. Vous serez payés 30 000 nuyens en tout pour cette mission qui ne devrait pas vous prendre plus de deux jours. Les frais seront également à votre charge. Vous avez des questions ?* »

### **L'envers du décor**

L'homme à paillettes est le Johnson. L'elfe est son chauffeur. Et la blonde une « escort » louée pour la soirée, malgré ses airs de cruche, elle est très intelligente et dangereuse, elle fait aussi garde du corps.

Mr Johnson se nomme en réalité John Randall, il est le patron d'une des boîtes de nuit les plus en vogue à Seattle, le Diamond. Il est aussi au service des yakusa pour lequel il blanchit de l'argent via son night-club. Akimoto Reiji lui a demandé de recruter des

runners pour ramener Thomas Blackspirit. Les runners devront aussi localiser le camp du Crow et ramener cette information.

Aux questions des runners, Johnson répondra succinctement, il faudra vraiment lui tirer les vers du nez. Il n'avouera jamais travailler pour le yakusa, mais prétendra défendre les intérêts d'une corpo qui a été la cible de Thomas Blackspirit et sa bande.

Il fournira un secrétaire de poche (PDA) avec des photos de Thomas Blackspirit et quelques membres de sa bande, ainsi que son nom. Le PDA contient également les coordonnées GPS d'un lieu situé sur le territoire des Crow des cascades ainsi qu'une image 3D de la zone montrant qu'elle est assez accidentée. Il affirmera que la planque de Thomas Blackspirit se trouve à environ 20km de là. En réalité il s'agit du point de livraison utilisé par les contrebandiers, qu'il a obtenu de Fast Luis.

Johnson ne s'intéresse pas au sort des hommes de Thomas, seul le Shaman l'intéresse. Les runners ont une semaine pour effectuer ce travail.

Johnson s'attend à ce que les runners veuillent négocier leur salaire. Il simulera une âpre négociation et sera prêt à monter jusqu'à 35 000. Au-delà, il devra entamer sa propre marge et là il va négocier dur ([indice Négociation 5](#)). Il ne pourra au final monter plus haut que 40 000 nuyens. Les runners devront s'en contenter s'ils y arrivent, sinon Johnson laissera tomber le marché et partira en essayant de leur faire comprendre que c'était de l'argent facile qu'ils viennent de perdre.

Une fois le marché conclu, il repartira dans sa voiture suivi de la blonde, la musique repartira à tue tête. L'elfe refermera la portière, sans jamais quitter son sourire, et reconduira le couple en ville. Si

les runners essaient de noter la plaque, ils verront seulement marqué « Diamond Car ».

### **Antivirus**

Pas de problème, pour cette partie. Si les runners refusent, Johnson s'en ira très vexé et en colère, pestant d'avoir perdu son temps précieux. Puis il fera en sorte de faire rappeler les runners par leur fixer par la suite, pour leur demander s'ils ont eu le temps de réfléchir à son offre. S'ils n'ont pas changé d'avis, Johnson laissera tomber en essayant de les culpabiliser : « *Dommage pour vous, vous passez à côté d'un beau paquet de nuyens faciles.* ».

## Chapitre 2 : renseignements

### Analyser les informations

#### Les photos

On y voit le fameux Thomas Blackspirit, ainsi que quelques membres de sa bande, orks ou humains. Ce sont tous des indiens, pour la plu part vêtus de treillis et de tuniques à franges. Certains portent également des fusils d'assaut type AK-97 avec lunettes de visée et des gilets pare-balles. Les photos ont été prises en extérieur et de jour, dans une région boisée et légèrement montagneuse au climat tempéré rappelant inévitablement les terres Salish-Shidhe telles qu'on peut les voir dans les dépliants publicitaires des agences de voyages.

En utilisant n'importe quelle compétence [informatique](#) ou se rapportant à la [photographie](#) ou au [cyberware](#), et moyennant un [test SR 3](#), on peut découvrir que ces photos sont issues d'une cyber-caméra implantée probablement dans un œil.

Un test [d'étiquette tribu SR 3](#) révélera que ce sont des membres de la tribu des Crow des Cascades. Cette tribu appartient au conseil Salish-Shidhe et est connue pour ses revendications territoriales du territoire indien et ses actions d'éclats. Leur territoire s'étend à l'est de Seattle.

#### Les coordonnées GPS

Les coordonnées, une fois traitées par un système GPS, correspondent à une plaine près d'une zone montagneuse en territoire Salish-Shidhe. A environ 500kms au sud-est de Seattle.

Un [test d'étiquette tribu SR 4](#) révélera qu'elle se situe sur le territoire des Crow des cascades.

Un petit tour sur la matrice ou dans une agence de voyage, ou même une agence du CSS de Seattle, révélera que cette région est quasi inhabitée et que de nombreux touristes amateurs d'escalade ou de retour à la nature s'y rendent.

#### Le PDA

Il n'y a rien à tirer de cet appareil : il est des plus ordinaires. Toutes les informations utiles ont été effacées soigneusement. Un [test en informatique SR 5](#) permettra de déduire qu'il s'agit du travail d'une personne bien informée, un decker corpo par exemple.

### Se renseigner (voir aussi l'appendice B : Legwork)

#### Mr Johnson

Si les runners ont pris une photo de Johnson, ils peuvent tenter de le retrouver sur la matrice. Pour cela ils devront faire des recherches dans les bases de données de la presse people locale de Seattle. Il faudra donc qu'ils précisent cet axe de recherche. La recherche prendra alors 8h (20h sans l'axe people) avec un [test en informatique SR 4](#). Chaque succès retire une heure au temps de recherche. Ils pourront découvrir une série de photos de célébrités, prisent d'après la légende au Diamond, la boîte la plus branchée de Renton. Le nom de Johnson (John Randall) y figurera aussi.

<b>John Randall</b>	0 – 2	connais pas
	3 – 5	le patron de la boîte de nuit le Diamond
	6 et +	ce type cache quelque chose, sa boîte est florissante et il a un bon train de vie, il doit bénéficier d'une protection, peut-être même de la pègre ...
<b>Diamond Car</b>	0 – 2	de la bouffe pour chien de luxe ?
	3 – 4	ça me dit quelque chose, c'est la caisse d'un mec du show-biz
	5 et +	c'est la voiture du patron du Diamond, un night-club de Renton.

<b>Diamond</b>	0 – 2	une nouvelle puce BTL peut-être
	3 et +	une boîte branchée de downtown ou se réunit les stars du show-biz

### Thomas Blackspirit

Il n'y a aucune info disponible si on fait une recherche sur le nom de Thomas Blackspirit dans la matrice. Il faudra pirater le réseau privé de la police Crow pour pouvoir avoir accès aux informations sur Thomas Blackspirit autant dire qu'il faudra vraiment le vouloir. On pourra découvrir qu'il est originaire du territoire des Crow, qu'il n'a pas de famille connue et que dans sa jeunesse, il a été arrêté pour agression contre des touristes et destruction de biens privés. Il a purgé une peine de 5 ans avec travaux d'intérêts généraux dans une prison Salish, et depuis plus de nouvelles.

### La zone

Quels que soient les recherches entreprises pour en apprendre plus sur la zone indiquée par les coordonnées GPS, les runners ne pourront pas apprendre grand chose de plus que ce qui suit :

C'est une zone montagneuse inhabitée, hormis par les animaux et méta-créatures.

Elle est fréquentée occasionnellement par des touristes à la recherche de calme et d'aventure. Les montagnes sont un cadre idéal pour les alpinistes et les randonneurs.

Si une reconnaissance est tentée à partir d'un avion, hélicoptère, drone, satellite ou autre, on ne pourra voir grand chose d'intéressant, au mieux quelques formes vivantes, principalement des méta-créatures et des quelques rares formes humaines, probablement des touristes.

## Chapitre 3 : se rendre sur place

### **Dites le avec des mots**

Le territoire Salish-Shidhe est composé de grandes plaines à perte de vue, de montagnes aux reliefs sauvages et une végétation abondante et colorées. Les quelques rares habitations, principalement des chalets, regroupées en petits villages, rappellent les centres de vacances en montagne. Des autoroutes parcourent quand même le pays avec divers services disponibles tout au long : carburant, motel, supermarché, équipement de camping. Il n'est pas rare d'apercevoir un panneau annonçant des centres d'exploitation de gaeatronics tout au long, mais impossible de voir de loin les bâtiments qui sont parfaitement intégrés au paysage.

Les différentes tribus qui vivent au sein du conseil sont plutôt indifférentes envers les étrangers, petite note particulière pour les Crow qui sont plus hostiles.

### **L'envers du décor**

Les runners disposent de plusieurs moyens pour se rendre sur place, le plus dur consistera à faire passer leur équipement et à ne pas trop se faire remarquer par les autorités Salish. Les occasions d'interaction avec des pnjs étant assez limitées, n'hésitez pas à faire rencontrer des vacanciers ou des autochtones souhaitant discuter de tout et de rien.

Obtenir de faux visas pour le conseil salish est chose possible, ils peuvent être fabriqués en 1 heure et moyennant 500 nuyens chacun. Ils permettront de passer la frontière Salish en se faisant passer pour des touristes venant passer quelques vacances. Pour les runners dotés d'un SIN, il sera possible d'obtenir un vrai visa pour 40 nuyens, il faudra une journée alors.

### Par la route

Pour quitter Seattle, il va falloir passer par le poste frontière est. Du côté Seattle, il ne devrait pas y avoir de problèmes, à moins que les runners ne soient activement recherchés ou qu'ils n'aient pas caché leur matériel illégal. Par contre, du côté Salish on leur demandera leur visa, s'ils n'en ont pas pris un dans une agence Salish de Seattle pour 40 nuyens et à condition d'avoir une identité réglo. Ils devront alors patienter au poste le temps qu'on leur en fournisse un, environ deux heures, ce temps sera mis à parti pour vérifier leur identité et fouiller leur véhicule. Il sera néanmoins possible de graisser la patte d'un douanier peu scrupuleux, pour environ 500 nuyens, il laissera passer des touristes non visés et non recherchés, par contre s'ils portent des armes légères il faudra rajouter 1000 nuyens, les armes lourdes ne passeront pas au alors il faudra y mettre le paquet 3000 nuyens et un bon baratin de chasseur.

Une fois sur les terres du conseil Salish-Shidhe, et sur l'autoroute en particulier, il y a peu de chances que les choses tournent mal. Les 400 kms d'autoroute seront couverts en 4h. A moins d'avoir un comportement dangereux au volant, tout devrait bien se passer. Ensuite il faudra emprunter des routes secondaires et finalement des chemins forestiers plus ou moins accidentés pour arriver jusqu'à la clairière. Au-delà, il faudra continuer à pied ou à cheval, éventuellement à moto. Déjà sur ses chemins forestiers, il sera possible d'apercevoir quelques méta-créatures évitant soigneusement de s'approcher des runners et de leur véhicule.

### Par les airs

De loin le meilleur moyen de se rendre sur place. Il faudra pour cela disposer d'un véhicule volant, hélicoptère ou VBA, et pouvoir

passer la frontière. Un pilote prendrait environ 800 nuyens par personne pour les conduire à l'endroit désiré, dans le cas de touristes normaux. Mais pour les runners, il devra aussi déclarer un faux plan de vol au contrôle aérien de Seattle, ce qui coûterait environ 1000 nuyens. Après la frontière, il volerait à basse altitude pour passer sous la couverture radar du conseil Salish [test pilotage SR5](#). Il pourra ensuite déposer les runners au point prévu. Au cas où le pilote se ferait repérer, le contrôle aérien tenterait d'établir une connexion radio avec lui. S'il ne répond pas, deux hélicos de type Northrop Wasp pourraient être envoyés à leur rencontre.

### **Antivirus**

Tant que les runners ne font rien de grave, ils pourront toujours s'en tirer en distribuant quelques nuyens. Par contre s'ils résistent ou tentent des actions violentes, ils s'attireront immédiatement les foudres des rangers Salish.

## Chapitre 4 : la zone

*Dans les **endroits découverts**, les membres sont souvent gelés par le vent et chaque action voit son SR augmenté de 1. Dans les **forêts**, la température est supportable, pas de malus.*

### Dites le avec des mots

Perdu au milieu des montagnes, l'endroit indiqué par Johnson est une petite clairière d'herbe séchée entourée de sapins. Elle est située au fond d'une profonde vallée verdoyante. Un endroit discret et difficile d'accès. Malgré le soleil, il ne fait pas très chaud et de temps à autres, les cris d'un rapace survolant la vallée rappelle que la zone n'est pas totalement déserte.

### L'envers du décor

Aucune voiture ne peut atteindre la clairière, il faut l'abandonner environ 2 kms plus au nord et finir à pied. Une moto pourrait éventuellement arriver jusque là.

Si le groupe arrive par les airs, il y a une possibilité pour que Thomas Blackspirit en soit informé. A moins que le véhicule des runners soit silencieux et discret. S'ils sont repérés, il enverra deux de ses hommes en reconnaissance, à pied, éventuellement à cheval, juste pour observer et faire un rapport.

Dans la clairière, il est possible de trouver des traces d'atterrissages fréquents d'hélicoptère ou de VBA. En cherchant bien (SR5) on pourra finir par trouver des traces laissées par des chevaux lourdement chargés cheminant en file indienne le long de la vallée vers le sud-est. On peut les suivre à travers les forêts, passer des ruisseaux, grimper quelques pistes escarpées et

étroites, pour retomber sur des zones boisées à flanc de montagnes entrecoupées de pics rocheux.

Une fois sur ce plateau boisé, les pistes partent à travers une grande forêt pour se terminer près de la grotte de Thomas.

Si les runners suivent la piste des chevaux, ils vont arriver sans problème à la grotte et éviteront les pièges, mais pas les capteurs sismiques ni les méta-créatures se rendant ici.

La « zone » en elle même est un plateau boisé situé entre des pics montagneux, impossible d'y poser un hélicoptère ou autre, une moto aura aussi du mal à progresser, au mieux on peut descendre en rappel d'un véhicule volant, mais à ce moment là, il n'est plus question de discrétion. De plus un **oiseau-tonnerre** pourrait être irrité par la présence d'un tel intrus.

Le camp de base de Thomas Blackspirit est une grotte située de l'autre coté des montagnes sud à environ 15 km (2km à vol d'oiseau). La grotte surplombe une grande plaine accidentée, couverte de sapins et d'arbres de montagne. Les méta-créatures en route pour la vallée au sud pullulent dans le coin, il est très fréquent de croiser des **nagas**... (voir appendice A) Tant que l'on reste discret, elles restent calmes et poursuivent leur difficile chemin vers l'entrée de la vallée cimetièrè.

Pour pouvoir les suivre, les hommes de Thomas Blackspirit ont installé divers capteurs et autres alarmes dans les arbres. Ainsi ils sont informés des mouvements dans les bois. Ils ont aussi préparé des fosses et des pièges sur lesquels ils rabattent certaines méta-créatures, s'épargnant ainsi les risques d'un affrontement.



Il faut du temps aux méta-créatures pour traverser la forêt (quelques exemples dans l'appendice D), d'abord parce que le voyage jusque là a été long et fatigant ensuite parce qu'elles sont vieilles et en mauvaise santé. Il n'y a aucune animosité entre elles, elles sont guidées par le même esprit. Elles croient errer en attendant la mort, alors qu'en fait elles sont attirées inexorablement vers la vallée.

Si les runners en croisent une, elle stoppera net dans la plu part des cas et attendra que les runners s'éloignent, si ceux-ci ont des réactions plus violentes, elle se défendra ou fuira.

Le moindre coup de feu dans la zone attirera l'attention du groupe de Thomas. Il essaiera alors de repérer les intrus avec les différents systèmes de surveillance couvrant la zone.

Les capteurs installés dans la forêt sont de simples capteurs sismiques, qui détectent les vibrations dans le sol produites par le déplacement d'animaux ou de personnes. Ils sont placés par groupe de 6 en étoile dans une zone d'environ 30m de diamètre. Au centre de cette étoile se trouve l'émetteur caché dans un arbre avec une antenne émergeant à la cime. L'émetteur est relié avec de longs câbles accrochés dans les arbres aux capteurs. C'est le point faible du système, mettre hors service un capteur, déclenche une alarme retransmise par l'émetteur . Par contre l'émetteur n'est pas sécurisé, le mettre hors service ne déclenchent aucune alarme.

Les pièges, quand à eux, sont tout sauf primitifs, à l'exception des fosses peu profondes, on trouve des rideaux de filaments électrifiés (comme des tasers), des bonbonnes de gaz soporifiques couplées à des capteurs de mouvements, il y a aussi quelques couperets à

mono filament et enfin des champs de mines « flash » qui produisent une lumière aveuglante et un son assourdissant pour étourdir les créatures. Evidemment, ces pièges sont à des tailles énormes, ce qui devrait inciter les runners à penser qu'ils ne leur sont pas destinés.

### **Antivirus**

Thomas ne se mêlera pas aux affrontements s'il y en a. Il va au contraire fortifier le camp de base et y installer des snipers. Dans le pire des cas, il rejoindra la vallée.

Pas le droit à l'erreur pour les runners, l'affrontement avec une méta-créature ou les hommes de Thomas pourrait se montrer fatal pour eux. Néanmoins Thomas pourra essayer de faire des prisonniers pour les interroger et ainsi savoir qui lui en veut.

## Chapitre 5 : le camp de base

>>>>>>>>> Voir plan en appendice C <<<<<<<<<<<<

### Dites le avec des mots

Nichée à environ une centaine de mètres au dessus de la plaine forestière, masquée par quelques sapins, l'entrée de la grotte domine tout le plateau. L'ouverture est grande d'environ 2m sur 2, et aucun bruit n'en sort. Sur quelques pierres on voit néanmoins des traces de sang séchées. Le long de la paroi plusieurs câbles noirs épais sortant de la grotte remontent et vers les hauteurs.

### L'envers du décor

Thomas et son groupe vivent au fond de la grotte, l'entrée est surveillée par un détecteur à rupture de faisceaux placé au sol. Il déclenche une alarme silencieuse au fond de la grotte. (lumière clignotante qui pourrait être aperçue de nuit par quelqu'un surveillant la grotte).

Les câbles sortant de la grotte sont reliés à des capteurs solaires et aux récepteurs des capteurs sismiques., Les couper entraînerait immédiatement une extinction des écrans de contrôle dans la grotte et donc la méfiance des gars situés à l'intérieur.

Il n'y a pas vraiment de systèmes de défense dans la grotte, hormis le capteur de l'entrée, mais si Thomas comprend qu'il y a une menace, il fera installer des mines en doublon de l'alarme (pour attirer l'attention des gens sur les alarmes).

L'entrée de la grotte n'est qu'un simple couloir. A une dizaine de mètres se trouve une bifurcation, une galerie plus étroite descend, et le couloir continue. En contrebas, se trouvent les logements des

hommes ainsi que le centre de contrôle, réparti dans deux grottes. Le centre de contrôle est composé de grosses caisses de transport ouvertes avec des écrans à l'intérieur ainsi que divers équipements. Les câbles vus à l'extérieur sont reliés à des capteurs solaires alimentant ces boîtiers.

Entreposées dans le couloir du haut, de petites caisses réfrigérées et des barils sont rangés le long de la paroi, attendant d'être acheminés. Au fond du couloir, une large grotte circulaire dans laquelle se reposent les chevaux sur un lit de paille. Le tout est fermé par un système d'enclos en bois.

Les hommes sont armés de fusils d'assaut AK97 avec lunette, d'arcs, de couteaux, et parfois de pistolets. Ils disposent aussi de deux fusils à filet. Si la présence des runners est détectée, ils essaieront de les repousser vers les pièges et de les abattre.

Thomas essaiera de les repérer sur les capteurs de la forêt et sinon il fera un tour en astral, bien qu'il ne souhaite pas trop attirer l'attention des esprits et des méta-créatures. Il sera donc très prudent. En dernier recours, il tentera de se réfugier dans la vallée. Il connaît un peu les esprits : ceux ci pourraient lui en vouloir car ils sont conscients de ses actes, mêmes s'ils ne peuvent intervenir hors du cimetière. Les risques seront alors les mêmes pour lui et pour les runners.

### Antivirus

Encore une fois, si les runners sont battus, Thomas pourrait faire des prisonniers pour les faire parler.

## Chapitre 6 : la vallée

### Dites le avec des mots

Un long canyon très serré et sombre, large de 10m et se réduisant à 3m aux endroits les plus étroits. Sur la paroi de nombreux symboles Salish ont été peints (leur signification littérale est : plaines de chasses éternelles). Il y a également de grandes fresques représentant des animaux. Au fur et à mesure de la progression dans ce tunnel, l'atmosphère se remplit d'une odeur putride de cadavres en décomposition. Quelques mètres après, on peut apercevoir les carcasses de grands animaux étendus là, couchés sur le chemin.... plus on s'enfonce dans la vallée silencieuse et plus le nombre de carcasses et de cadavres de méta augmente. Certains corps poussant encore leur dernier souffle ou attendant paisiblement la fin...

### L'envers du décor

Ce canyon étroit est dissimulé par les parois des montagnes qui le bordent. Plus on monte et plus elles se resserrent, à 30 mètres plus haut, le canyon n'est plus qu'une fissure dont la largeur varie de 1m à 30cm. En conséquence, la lumière dans le canyon est assez faible, il y a cependant quelques rayons provenant du sommet qui créent une atmosphère sereine.

Les créatures mortes ici se comptent par centaines. Elles sont en décomposition, allongées paisiblement le long des parois. Certaines poussent encore leur dernier souffle. Il n'y a par contre aucune odeur de décomposition.

Les méta dans cette vallée ne feront rien contre les runners, par contre les esprits veillent..

Les esprits veillent à la tranquillité des créatures reposant là. Les runners, tout comme Thomas, sont des intrus et attireront l'attention des esprits.

Si les runners rentrent sans raison particulière dans la vallée, les esprits tenteront de les chasser en provoquant des accidents et en se matérialisant sous leur forme physique fantomatique. Ils pourront également provoquer des visions effrayantes.

Si les runners touchent les cadavres ou essaient de dérober des ossements ou autre, les esprits attaqueront sans pitié.

Si les runners rentrent à la poursuite de Thomas, ils peuvent parlementer avec les esprits et expliquer les raisons de leur venue. Dans ce cas, les esprits ne leur feront rien (tant qu'ils respectent le lieu) et pourront même les guider jusqu'au Shaman par empathie. Une fois capturé, ils laisseront sortir le groupe, toujours par empathie, et se matérialiseront comme s'ils refermaient l'entrée. Thomas, quand à lui, tentera de rejoindre l'autre bout de la vallée, à 3 kms de là. S'il réussit, il pourra disparaître pendant un moment.

### Antivirus

Les esprits pourraient tenter de faire fuir les runners plutôt que de les tuer en provoquant des accidents, chutes de pierre ou autre...

## Chapitre 7 : La livraison

### **Dites le avec des mots**

La dernière étape d'un voyage est toujours le retour. Et cette fois-ci avec un passager de plus, il va falloir être discret pour ne pas attirer l'attention des garde frontière et de la police du métroplex. Le temps se couvre au dessus des terres Salish, et une pluie dense commence à tomber.

Thomas Blackspirit est quand à lui résigné.

### **L'envers du décor**

Le retour à Seattle posera les mêmes problèmes qu'à l'aller, avec peut-être un passager non consentant en plus ... donc il faudra ruser...

Si Thomas a l'occasion de parler avec ses ravisseurs, il tentera de les sonder. Et s'il sent qu'il peut négocier avec eux, il tentera de plaider sa cause. Sans jamais essayer de les apitoyer, il est très fier, il leur expliquera que c'est sûrement un coup monté du yakusa qui veut s'approprier son business.

Si les runners n'ont pas pensé à bloquer sa magie, il pourra tenter d'invoquer un esprit pour le libérer. Ce dernier provoquera un accident avec le véhicule des runners et protégera le shaman pendant ce temps là.

Le poste frontière

Les douaniers salish se comporteront comme au chapitre 3, plutôt tranquilles. Il ne devraient même pas fouiller le véhicule et s'ils aperçoivent quelque chose d'illégal (et que personne n'est

activement recherché) ça peut s'arranger avec quelques centaines de nuyens.

Coté Seattle, les vérifications seront plus drastiques, on rentre pas aussi facilement aux UCAS. Si les runners ont des ID de citoyens UCAS revenant d'un voyage touristique dans le conseil salish, ça devrait pouvoir passer tranquillement. Mais au moindre doute, ce sera la mise sur un parking isolé et la fouille complète du véhicule, des passagers et vérifications des ID. Le mieux dans ce cas serait d'avoir un decker qui puisse pirater le poste de douane et contrer les demandes de vérifications d'identité avec de faux documents déjà tout faits.

En ce qui concerne Thomas, ce sera plus dur de le faire passer. S'il peut tenter de s'échapper, il le fera, la douane salish étant sa meilleure chance. Aucun douanier ne fermera les yeux sur un enlèvement. En droguant Thomas et en fournissant un faux SIN pour lui, si les runners n'ont rien à cacher, ça pourrait marcher aussi.

Le rendez-vous avec Johnson, sa blonde, son chauffeur et deux gros trolls se fera au même endroit. Il paiera honnêtement et repartira, musique à tue tête dans sa nightsky, suivi des trolls en van. Il conduira Thomas direct chez le yakusa

### **Antivirus**

Forcer le poste frontière pour rentrer à Seattle est vraiment très risqué. S'ils ne voient aucune solution, ils peuvent appeler Johnson qui acceptera de récupérer Thomas, de l'autre coté de la frontière

en les amputant de 10000 nuyens. Il leur fixera un rendez-vous et y enverra ses deux trolls dans leur van.

Tenter de doubler Johnson ou d'essayer d'en savoir plus sur ses intentions envers Thomas serait de mauvais goût et très mal apprécié.

Si les runners ont été vraiment exceptionnels, rapides, efficaces, discrets ... et qu'ils demandent une rallonge sur le paiement, Johnson leur rappellera qu'un contrat est un contrat et il ne reviendra pas dessus. Mais vus leurs talents, il fera certainement de nouveau appel à eux. En attendant, il leur fera offrir par son chauffeur, des invitations VIP pour la boîte de nuit, le Diamond.



## Rassembler les morceaux

Les runners pourraient être pris de remords en comprenant que Thomas est plus une victime qu'autre chose. Ils pourront alors choisir de le laisser fuir, ou de le livrer à Johnson avec de quoi s'échapper... Quoiqu'il en soit, s'il devait arriver quelque chose compromettant la livraison, Johnson deviendrait très désagréable. En effet l'oyabun ne lui fera pas de cadeau et il le sait bien. Il pourra donc engager des représailles envers les runners. Au bout de 10 jours, s'il n'a obtenu aucun résultat, il devra aller s'expliquer à l'oyabun. Celui ci pourra réagir de différentes façons :

- Johnson doit se couper une phalange en guise de repentir. L'oyabun laissera tomber Thomas pour l'instant. Et les runners auront gagné un ennemi tenace et pourraient avoir des soucis avec le yakusa
- Johnson se fait éliminer par l'oyabun qui prend alors en charge cette affaire, disposant de gros moyens en personnel et contacts, les jours des runners sont alors comptés.

**Johnson (John Randall)** peut donc devenir un très bon contact ou un très mauvais et pourra servir d'intermédiaire pour les runners.

**Thomas Blackspirit** peut devenir un contact amical des runners si ceux ci prennent le risque de le laisser filer. Néanmoins s'il est livré à Johnson, il disparaîtra définitivement.

## Appendice A : Ombres Portées

### Les Crow

**Race** : Humain ou Ork indien Crow

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Ma** Réaction : 4 Initiative : 4+1D6

5 6 4 1 2 5 6 0

**Réserves de Dés** : Combat 6 Armure : 4/2

**Compétences Actives** : Anglais (R/W) 2/1, Salish (R/W) 4/2, Chasse 3, Fusil d'assaut 4, Connaissance méta-créatures 2, Pistolet 3, Furtivité 4, Etiquette (tribu) 4, Connaissance Tactique Militaires 3, Territoire Salish 3.

**Equipement** : Gilet Pare-balle (4/2), AK-97, Couteau de chasse, grigri.

### Thomas "loup à trois yeux" Blackspirit

Véritable nom inconnu, âge inconnu. **Race** : humain indien Crow

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Ma** Réaction : 4 (8) Initiative : 4+1D6 / 8+3D6

3 4 3 5 4 5 6 6

**Réserves de Dés** : Combat 6, Magie 7, Astrale 7 Armure : 4/2

**Compétences Actives** : Anglais (R/W) 2/1, Salish (R/W) 4/2, Sorcellerie 5, Chasse 2, Connaissance méta-créatures 4, Pistolet 3, Enchantement 3, Furtivité 5, Etiquette (tribu) 4

**Sorts** :

**Equipement** : Gilet Pare-balle (4/2), Pistolet Ruger WarHawk, Couteau de chasse, grigri.



## Exemples de méta-créatures

### Oiseau-tonnerre

Difficile de ne pas voir cet immense aigle de 8m d'envergure. Ses plumes sont blanches sur la tête, le cou et la queue et dorées sur le reste de son corps.

Son vol a l'air quelque peu chaotique, perdant de l'altitude de temps en temps... il semble perdu et tourne en rond de manière inquiétante juste au dessus de la tête des runners.

Bien sûr, l'oiseau vole trop haut pour que les joueurs le distinguent précisément, à moins qu'ils soient en hélico mais dans ce cas, l'oiseau sera énervé et essaiera de perturber leur vol.

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Réaction : 5 Initiative : 5 + 1D6**

**4 6x2 8 - 2/4 3 6Z**

**Attaques : 6M**

**Pouvoirs : Sort Inné (Boule Fulgurante), Accident**

Multiplicateur de 5 pour son mouvement lorsqu'il est en plein vol.

### Cerf Shasta

Une robe gris bleuté, une croupe blanche et de grands bois à branches, ce cerf est très méfiant, il ne s'approchera pas des runners, qui ne devront l'apercevoir que de loin. Mais si ceux-ci s'approchent discrètement pour l'observer, ils remarqueront que ses yeux sont vitreux, probable symptôme d'une quelconque maladie.

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Réaction : 5 Initiative : 5 + 2D6**

**5 7x2 4 - 7 3 6Z**

**Attaques : 5M, Allonge+1**

**Pouvoirs : Disparition, Silence, Résistance à la Magie.**

### Naga

Aussi grand qu'un anaconda, ce grand serpent d'environ 10 mètres de long possède néanmoins une très grosse tête. Normalement, animal à teinte multicolore, ses couleurs semblent ici « passées ». Il est assez inerte et ne réagira aux runners que si ceux-ci le provoquent ou viennent le perturber. Contrairement aux autres nagas, celui-là ne sait pas (ou ne sait plus) parler.

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Réaction : 4 Initiative : 4 + 1D6**

**5 2x3 6 3 3 4 8Z**

**Attaques : 5M, Allonge-1**

**Pouvoirs : Compétences Magiques (Sorcellerie), Garde, Venin**

### Jauchekafer

Ce gros insecte est noir avec une paire d'ailes marron et une paire d'ailes jaunes. Il s'apparente à un scarabée et se déplace difficilement. Ses ailes font environ 80 cm de long et l'une d'elles semble d'ailleurs froissée. Ce gros insecte est noir avec une paire d'ailes marron et une paire d'ailes jaunes. Il se déplace difficilement.

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Réaction : 5 Initiative : 5 + 1D6**

**3/2 3x3 2 - 1/3 3 6**

**Attaques : 3L**

**Pouvoirs : Immunité (Pathogènes, Poisons), Venin**

### Fenrir

Le Fenrir s'apparente à un grand loup de 2 m de long. Sa fourrure est gris foncé est à poils longs, sa mâchoire laisse apparaître de grosses canines et ses griffes de félin sont impressionnantes. Il pourrait devenir très agressif si les runners le cherchent, mais ils remarqueront que l'animal a l'air vieux et inoffensif pour peu qu'on le laisse tranquille.

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Réaction : 4 Initiative : 4 + 2D6**

**8 4x3 7 - 2/5 3 5**

**Attaques : 10G**

**Pouvoirs : Peur, Résistance à la Magie, Sens accrus (Odorat et Oûie supérieurs, Vision nocturne)**

### Méta licorne

Malgré son épaisse crinière, cette grande licorne a déjà un âge avancé, elle a perdu sa délicatesse d'antan et elle commence à être décharnée. Si les runners ont la chance de l'approcher (elle ne tentera pas de fuir et s'arrêtera dès qu'elle les aura repéré), ils remarqueront ses yeux dorés. Sa come est courte et large, et entre dans la composition de nombreux fétiches et focus de sorts...

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es Réaction : 4 Initiative : 4 + 2D6**

**8 3x4 7 3 2/3 3 6Z**

**Attaques : 8M, Allonge+1**

**Pouvoirs : Empathie, Immunité (Pathogènes, Poisons), Résistance à la magie.**

### **Sanglier d'or**

*Cette énorme sanglier de 2m de long et 1 m de haut a l'habitude de se frayer un chemin dans les broussailles. Sa fourrure est grise et brune et se cachera s'il le peut derrière un arbre ou dans un buisson dense. Ses défenses magiques ont des reflets dorés et sont grandement recherchées.*

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es** Réaction : 4 Initiative : 4 + 2D6

6/1 3x4 7 - 2/5 3 6Z

**Attaques** : 6M

**Pouvoirs** : Résistance à la magie, Régénération, Dissimulation

### **Lézard Lambton**

*A première vue c'est une grande salamandre de 3m de long. Mais de près sa peau apparaît comme un chevauchement de plaques osseuses. Très lent sur terre, il est en revanche très rapide dans l'eau. Les runners devront surtout se méfier de ses moustaches « de poisson-chat », qui sécrètent une substance provoquant des paralysies temporaires, jusqu'à 3m de distance (à considérer comme une attaque de combat à distance, avec possibilité d'éviter l'attaque).*

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es** Réaction : 3 Initiative : 3 + 1D6

7/2 4x2 5 - 1/4 3 5

**Attaques** : 4G, Allonge+1

**Pouvoirs** : Toucher paralysant

## Les esprits de la Vallée

### **Esprits gardiens**

Les esprits gardiens sont attachés à un lieu qu'ils défendent coûte que coûte. Le sanctuaire ne devant pas être souillé par des intrus, il n'hésitent pas à se manifester sous la forme de méta-créatures décharnées, cadavériques et d'une taille immense pour impressionner et provoquer la peur.

**Co Ra Fo Cha Int Vo Es** Réaction : 4 Initiative : 26+1D6 astrale

6 4(x2) 5 6 6 8 6A 13+1D6 physique

**Attaques** : 6M

**Pouvoirs** : Accident, peur, influence, garde



## Appendice B : Legwork

<b>Diamond Car</b>	0 – 2 3 – 4 5 et +	de la bouffe pour chien de luxe ? ça me dit quelque chose, c'est la caisse d'un mec du show-biz c'est la voiture du patron du Diamond, un night-club de Renton.
<b>Diamond</b>	0 – 2 3 et +	une nouvelle puce BTL peut-être une boîte branchée de downtown ou se réunit les stars du show-biz
<b>John Randall</b>	0 – 2 3 – 5 6 et +	connais pas le patron de la boîte de nuit le Diamond ce type cache quelque chose, sa boîte est florissante et il a un bon train de vie, il doit bénéficier d'une protection, peut-être même de la pègre ...

## Appendice C : Plan

### Le camp de Base

