

Jamais sans mon corps

INTRODUCTION

C'est pour Lucie que tous les dangers encourus dans cette aventure vont être pris... Lucie, une humaine d'une 12aine d'année, a été greffé à un appareil de type Kariberdar-K102 afin de faciliter le contrôle de l'aéronef. Pris de compassion, un Delhion du nom de Guel (un des Pjs de la campagne) promet de trouver un corps de type morphe afin de libérer Lucie de ce cauchemar... Natek (chez moi, il a changé de bord après que les Pjs aient sauvé sa promise, autre histoire...), l'ex-garde du corps du Guide, dit avoir des nouvelles de Käm (les Pjs sont chez lui à Vensü, une capitale dite primitive en bordure d'Héossie), la Cité des portes :

« Käm, depuis quelques jours, les rues du ghetto Feling sont en proie à une agitation inhabituelle. Les miliflics semblent plus absents que jamais et de nombreux noctambules ont redécouvert le plaisir de circuler librement une fois la nuit tombée. Une centaine de ces imprudents a déjà été porté disparu. »

À peine ce discours terminé, qu'un halo de lumière d'une fusée éclairante passe à côté de la demeure de Natek. Alors, s'armant de son courage et de son arme d'hast, Natek court vers l'extérieur en ordonnant les Pjs de rester.

COMME DE PAR HASARD !

Alors, sort de l'ombre, un Darken capuchonné, puis il prend la parole, les Pjs reconnaissent avec soulagement la voix d'Héken (qui est maintenant un allié après quelques péripéties) :

« Peut-être est-ce lié de près ou de loin à l'affaire du transport d'un morphe de type Combat concernait la ville de Technopole située en forêt Blanche » Héken découvre son visage où sont tatoués les symboles guerriers de sa lignée puis poursuit son explication :

« Si je vous parle de ce rapprochement, c'est parce que j'avais à mes ordres un avant-poste chargé de surveiller cette histoire. J'ai aussi découvert par la suite que vous cherchiez un corps de morphe pour morpher quelqu'un... si vous êtes d'accord, je peux vous donner les démarches à suivre afin d'atteindre Käm sans trop de problème. »

Si les Pjs sont d'accord, Héken leur donnera rendez-vous près du puits de Vensü (le puits de Vensü est à la bordure de Vensü où se situe une incarnation qui a été emprisonnée... autre histoire) à 37h.

LE PLAN EST TRES SIMPLE...

Il suffit de se rendre à Aken, en ce moment 2 clans rivaux se font la guerre. Le clan des Ancestraux et le clan des Esprits Rouge. Héken est allé observer les 2 clans pour comprendre leur tactique et a conclu que cette bataille sera remportée par les Ancestraux.

Héken demandera alors aux Pjs de trouver de bons arguments pour s'engager dans le clan des Esprits Rouge... il va leur expliquer pourquoi. Lorsque les Esprits perdront, certains seront fous de rage et d'autres seront tristes voire très tristes... le clan migrera vers Shaaken-nem, en bordure de la région des Forêts Blanches... et c'est ici que se trouvera l'avant poste, les Pjs devront savoir ce qui s'est réellement passé et ils pourront y trouver des vivres ainsi qu'un transporteur en bon état de marche (théoriquement), il sera doté d'un morpho-pilote. Durant le voyage, les Pjs sont chargés de récolter des Gouttes d'Amertume Pure de Darken dans une fiole

de verre soufflé il y a moins de 20 jours, un composant pour Alchimie Nomoï. Héken ne sait pas ce que c'est mais il a un contact dans le Quartier des Mages qui lui promet un service en échange de ce composant. Lorsque le tout sera fait, les Pjs n'auront plus qu'à partir à Nöm pour y trouver IMAGE, un/une Nomoï qui pourra aider les Pjs à se rendre à Käm sans trop de casse en échange du précieux ingrédient. Les Pjs ne pourront pas utiliser Lucie pour partir car elle est recherchée via Arpège... et comme elle est en constante relation avec Arpège, mieux vaud pour tout le monde qu'elle ne vole pas.

ON DIRAIT QU'IL Y A DE LA BASTON !

Arrivée brutale à Aken mais chanceuse, la porte d'entrée d'Aken est en ébullition du fait du beau combat entre un Feling roux, Feux Ardent de l'Obscure (les Ancestraux), et un Darken, Bodkadar (les Esprits Rouge), qui ne font pas semblant de se battre, même s'ils sont à mains nues. C'est le bon moment de faire partie des spectateurs d'Aken en entrant sans réellement se faire vérifier ses papiers. Le combat est impressionnant mais c'est le Darken qui gagne avec un étranglement que les Pjs devront l'arrêter s'ils veulent avoir un bon allié (le Feling). A la fin du combat, les gens se dispersent en maudissant les Pjs d'avoir stopper cette mort. Lors du réveil du Feling, les Pjs seront remerciés et avant de partir il leurs proposera une visite guidée ...

C'est aux Pjs de jouer de leur finesse pour ne pas se faire un ennemi en entrant dans le clan des Esprits Rouges. Et c'est aussi aux même personnes de dissuader le chef du clan, un Woon du nom de Kualta de les accepter au sein du clan. Mais si leurs arguments sont bons, il les acceptera en échange d'une épreuve : le mettre en mauvaise position dans un combat... le shaani contre le chef, toutes les armes sont refusées sauf le pugilat. Le lieu du combat est une surface plate avec au centre un poteau ensanglanté, de pierre.

Si les Pjs gagnent, ils sont invités à partager le souper ainsi que la prochaine bataille. Toutes les armes seront de la partie et elle se déroulera dans le Canyon des Fous. Le parie officieux est que le perdant doit sortir discrètement et ramener de la matière appelée Neige avant la prochaine saison. Bien entendu, le Nouvel Ordre sponsorise tout le combat et l'autorise sous une foule de parie officiel. Toute la bataille terminée, les Pjs se préparent à partir avec l'expédition chargée de sortir d'Aken. Le voyage dure 1 mois avec une moyenne de 200 kilomètres par jour...

ILS ONT DIPARATENT !

Au début de l'expédition, le groupe, hormis les Pjs, est composé de 11 personnes :

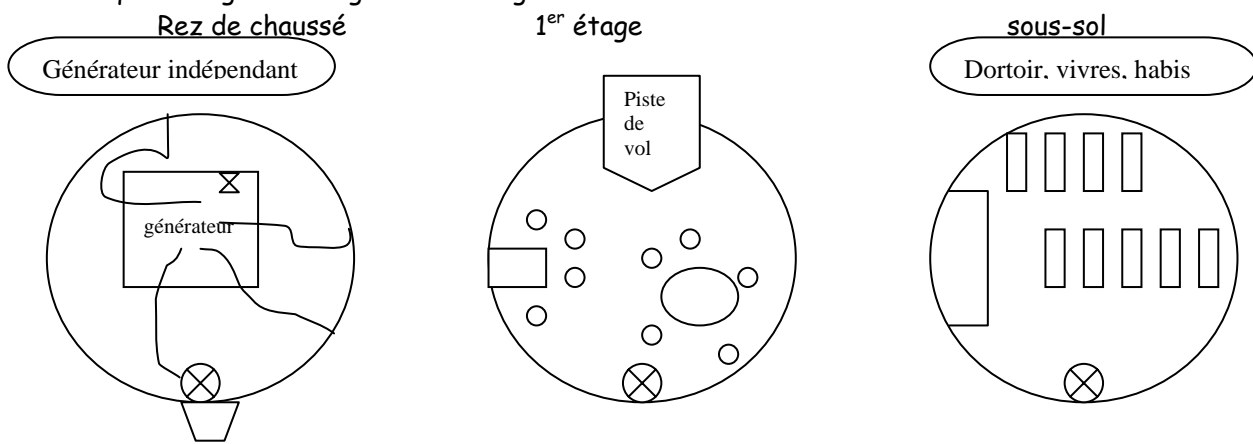
- | | |
|--------------|-----------------------------|
| -5 Darkens | -Tarak |
| | -Kéliar |
| | -Madakar |
| | -Nétsy afar |
| | -Pratydar |
|
 | |
| -1 Delhion | -Kym |
|
 | |
| -2 Mélodiens | -Myratolyaskypolarostyvène |
| | -Polidak'télinomarèss'akvlo |
|
 | |
| -3 Boréals | -Tyliopée |
| | -Yastèral |
| | -Fuliopène |

Chaque semaine, lors des conjonctions lunaires, quelqu'un « meurt ». En effet, un Vampire est dans les parages, c'est Draak qui boit l'Esprit des explorateurs. Il agit de façon ordonné et c'est son point faible. S'il est surpris, il s'enfuit dans une explosion de sang. Au total, 2 Darkens, 1 Boréal, et 1 Mélodien seront mentalement mort. Et c'est là où la tension augmentera. Là où le moment sera le plus adéquat afin de récolter Les Gouttes D'Amertume de Darken si les pjs arrivent à faire pleurer un Darken et à récupérer ses larmes, c'est qu'ils sont bons...

ENFIN ARRIVÉ , ENFIN PRESQUE

C'est ici où, grâce au plan d' Héken, le shaani va découvrir l'avant-poste de surveillance...Il faut en profiter pour insérer un maximum d'ambiance.

A l'entrée de la tour de pierre, on peut déjà sentir l'odeur de chair brûlée. Les murs ont des marques d'ongles mélangées à du sang.



Les Pjs découvrent que tout est saccagé. Il y a même quelqu'un qui a la main enfoncée jusqu'au poignet ! Enfin bon c'est horrible. Mais si le shaani cherche bien, il découvrira un rescapé car si le groupe a compté, il n'y a que 8 morts. Il reste un Igwan caché dans le générateur, il s'appelle Z'rysstsrk. Il n'a pas eu le temps de tout voir car il s'est caché avant tout le monde... il sait piloter l'appareil ici présent mais le morpho-pilote est depuis quelques temps instable (si les Pjs découvrent l'Igwan avant de décoller, il le leur dira). Maintenant, en route pour Nöm, le quartier des Mages.

LE PASS EST DANS LA FIOLE

Nöm est un parc naturel où la sécurité est rarement aussi présente qu'ailleurs, le niveau scientifique et technologique est hautement performant : les Humains se tiennent au courant des moindres faits et gestes des Mages les plus importants. La moindre activité est surveillée et les miliflics sont pour la plupart des Nomoï vêtus tout simplement de toges. Le parc est entouré d'une muraille de pierre haute de 8 mètres doublée d'une barrière électrifiée.

Image se situe sur la place de Miroirs, où il se complaît dans son métier d'architecte. En ce moment, il/elle se charge d'indiquer les dispositions à prendre pour rénover les effigies des Hommes-Dieux : La statue d'Antarès et de Achemar. Après discussions et maintes preuves de leurs bonnes intentions, Image sera d'accord d'aider les Pjs à traverser la porte de transfert... mais seulement en échange du composant.

POURQUOI MOI ?

À peine le premier Pj traverse la porte de transfert qu'il se retrouve en mauvaise position : un miliflic Woon le surprend et le/la plaque contre la porte de Trihnite et le menace furieusement de le tuer sans explications apparentes. Il y a éventuellement 2 réactions à prévoir de la part du reste du groupe :

- Les autres membres du shaani provoquent une émeute et attirent l'attention des Miliflics-Mages. Alors une Mélodienne (Kéryastalionné D'Alkyée, membre passif du Croissant de Lunes) fuit en bousculant quelqu'un et laisse accidentellement tomber un ou deux tract(s) mentionnant le rendez-vous dans la taverne avec les autres résistants. En s'enfuyant, elle attirera l'attention des miliflics et elle mourra dans d'atroces convulsions. C'est à ce moment que les Pjs devraient profiter du remue ménage pour s'enfuir.

- Les Pjs patients pourront observer le sourire qui se dessine petit à petit sur les lèvres du Wonn, puis il relâchera sa prise sur l'innocente victime pour se retourner vers son coéquipier pour lui demander le gain de son pari. C'est à ce moment que les Pjs devront filer, un tract leur sera donné par la Mélodienne qui connaît ceux qui sont recherchés (comme le shaani par exemple).

QUELLE BELLE SOIRÉE...

La soirée a lieu à 31h, soit 1h avant le couvre-feu légal, et commence par un grand banquet. A 32h, il y a près de 30 personnes.

Parmi les Héossiens se trouvent plusieurs personnes ayant un look « révolutionnaire ».

Un humain du nom de Stuart Kempling, venant de Tecnopole afin d'écouter la demande de Kadil (blond bouclé, yeux turquoise, visage fin, look cuir & cowboy)

Kadil, Darken ambitieux, coupe « iroquoise » noire rayée de blanc et yeux noirs. Il est venu pour demander l'aide de Stuart dans son plan de « liberté ».

Le shaani a alors l'occasion de parler de tout et de n'importe quoi. (avec ou sans Kérias).
Mais c'est à 1h que tout se bouscule.....

À L'AIDE : SUPER-PJs ...

L'assemblée sera accostée par un Feling très excité (« Couleur Vent De Nuit ») Il est en sueur, visiblement sous le choc et tiens à confier ce qui lui est arrivé quelques minutes plutôt :

.....tandis qu'il quittait son atelier souterrain pour se rendre à la Taverne. Couleur dira que quelque chose de « mécanique » l'a attaqué et a essayé de le tuer. Sans l'aide de son psychosens (le shaan), il serait déjà mort à cette heure. Les révélations ne manqueront pas d'attirer l'attention des Pjs. Kadil ne manquera pas non plus de se porter volontaire pour vérifier ce que le Feling a pressenti. Et Stuart Kempling sera aussi de la partie car ceci lui permettra de connaître la personne qui demande son aide (Kadil). Très vite, ils proposeront au Feling de faire un petit tour dans les souterrains...

PREMIÈRE DESCENTE

Une fois sortis de la Taverne, les Pjs devront se faufiler afin de ne pas se faire remarquer jusqu'aux souterrains. Après 15 minutes de marche (attention ambiance !) dans les boyaux humides, le Feling retrouvera le tunnel où il dit avoir été attaqué. Les Pjs pourront en effet découvrir une large traînée noirâtre, facilement attribuable à un tir d'un projectile sans douille à haute température (une sorte de laser !), sur la paroi inférieure du tunnel. Aucune trace n'est visible : le Ghetteur adhère aux parois grâce à un système de ventouse et son poids, réduit au minimum par des suspenseurs, lui permet de ne laisser aucune empreinte, même sur les surfaces les plus molles. Stuart ira de son petit commentaire sur les technologies humaines et Kadil examinera de très près les traces de brûlures. Ensuite, le Ghetteur fera son apparition. « Collé » au plafond, le robot se déplace très silencieusement et s'approchera du groupe sans se faire remarquer. À moins qu'un Pj ne soit particulièrement réceptif, Couleur Vent De Nuit sera le premier à sentir la présence du Ghetteur et s'enfuira en courant à travers le tunnel : ce sera la première victime de la soirée.

Si les Pjs essaient d'engager le combat, ils sont morts. Mais Stuart et Kadil ne les laisseront pas commettre cette fatale erreur. Ils pousseront le groupe dans le tunnel et fermeront la marche pour vérifier que, comme ils le croient, le Ghetteur ne s'attaque pas aux humains. Utilisant son corps comme rempart, Stuart couvrira la retraite de ses compagnons et leur permettra de parvenir sains et saufs jusqu'à un coude du couloir où attendent d'autres résistants. Vous pouvez tout de même y aller de quelques tirs, voire des blessures, et utilisez le mode vocal du Ghetteur : « Vous êtes en infraction avec le décret du couvre-feu ! » ou « Circulation interdite par l'article 19-3 du code divin ».

Dès que les Héossiens auront disparu de son champ de vision directe (le Ghetteur possède une vision thermique), le robot immobilisera Stuart grâce à une décharge électrique. Cet incident laissera à peine le temps à une dizaine de rebelles de se positionner dans le tunnel. Une minute de calme intense plus tard, des tirs croisés (balles et lasers) tuent quasiment sur le coup 7 rebelles.

HALO MINÉRAL

À partir du moment où le shaani s'engouffrera dans le tunnel, le reste des rebelles se fera exterminer. Avant de traverser une porte de transfert illégale et mise en route par Kadil, les Pjs entendront un horrible craquement d'os provenant de l'endroit où était situé Kadil...

Le shaani sera le seul survivant de cette excursion, dès qu'il aura franchi la Porte, un groupe de trois personnes le recueillera avec beaucoup de méfiance... il faut espérer qu'il aura de bons arguments pour ne pas se faire tuer.

Ceux qui accueilleront les Pjs sont :

Kër, un émissaire d'un groupe qu'il ne voudrait pas divulguer (peau bleu ciel avec dégradé blanc vers la tête, ses schémas sont gris). Et il, est accompagné de 2 personnes, un Kelwin du nom de Jiaupos (brun, yeux noirs, et spécialiste des «soleil »), mais aussi de Danyopès une Boréal (châtain coupe en vrille look léger).

Après des discussions intéressantes, l'émissaire accepte de les accueillir sous son toit (si le shaani veut s'informer, il est sur Wana ou plutôt dans ses souterrains). Pour des raisons de sécurité, Kër refusera que le shaani aille en extérieur.

Lorsque la nuit est passée, les Pjs auront le choix entre soit retourner sur Käm et oublier tout ce qu'ils ont vu soit jouer un rôle important dans cette affaire. S'ils acceptent, ils devront contacter un humain et découvrir l'identité de l'un des responsables du projet. L'humain se fait appeler Mercure (peau quasi blanche, yeux azur, cheveux bleus dégradé « tous les bleus » et lèvres bleues). Mercure doit attendre l'arrivée du shaani au zoo de la place du Muséum à 29h précise, si

le shaani n'est pas au rendez-vous à l'heure, Mercure partira. Une petite précision : le rendez-vous est situé devant la cage aux Mélodiens...

RENDEZ-VOUS GALANT ?

Le shaani trouve effectivement Mercure devant la cage et avant de se mettre immédiatement au travail, Mercure fera un petit commentaire sur l'attitude sans conscience des Humains pour avoir fait une chose si horrible (la cage aux héossiens).

Le plan doit marcher sans problème comme le dit Mercure : le shaani doit aller dans un repère temporaire ayant une liaison Arpège (dans la ceinture du ghetto Woon, juste côte à côte du parc NemKäm), ici, les Pjs devront s'injecter le VIRUS-Λ, un virus conçu pour entrer dans Arpège seulement avec l'aide d'un interface organique (une seringue techno-organique ayant une efficacité de 99% au début, et une efficacité de 7.3% entre 47 et 56 minutes puis 0% plus de 56 minutes). Jusqu'ici, pas de problème, sauf que le shaani ne pourra pas ressortir sans l'aide de Mercure qui sera le seul à ouvrir la porte de l'intérieur dans le monde virtuel (car c'est le seul qui connaît réellement Arpège et qui sera du même endroit de connexion).

Si les Pjs acceptent tous, Mercure « félicitera » la présence de courage. Si les Pjs refusent, Mercure dira en partant que Kër lui a dit qu'il y aurait des professionnels dans cette affaire prêts à prendre des risques si nécessaire...

CYBERMONDE

L'apparition des Pjs sur Arpège se fait à la grande surprise de tous à l'entrée d'une ville du Far ouest (Little Rock). Mercure explique que la plupart des gens ne sont que des figurants et qu'il n'avait pas encore essayé de s'introduire dans cette forteresse matricielle. Mercure pense que c'est un fichier personnalisé, c'est à dire que c'est le domaine direct de l'un des concepteurs du projet « Ghetteur ». Au lieu de s'introduire directement dans les dossiers du Nouvel Ordre, Mercure a préféré s'immiscer dans les sous fichiers et il a eu raison de parier sur cet endroit comme point focal des responsables du projet.

Maintenant, Mercure va essayer de découvrir le nom du concepteur de ce programme.

Le shaani peut déjà commencer à rentrer dans la ville mais ils devront être discret car il y a aussi parmi les figurants se cachent peut-être des programmes de Défense. Les Pjs pourront découvrir, soit en attendant les recherches de Mercure soit en essayant de fouiller eux-mêmes dans le programme que le nom du concepteur est : Zygel.

Une rapide recherche sur Arpège ou dans les fichiers du Dragon révélera que Zygel croît à la réincarnation grâce à Arpège, sur le monde réel (les Pjs devront user de cet importante information).

Si le shaani rencontre un démon, ce sera un duel au flingue automatique, ce sera un intéressant combat matriciel si le MJ exploite cette idée.

TU VEUX BOIRE UN COUP ? BÉBÉ ?

C'est dans le saloon de Little Rock que tout se passe. Il y a une pure ambiance de l'ouest (les combats de bar, les femmes qui dansent/soulèvent leurs robes, le piano « automatique », les joueurs et les tricheurs de poker, ..etc..).

Zygel, lui, est train de faire une partie de poker avec un cigare à la bouche et des vêtements de cow-boy style : cuir noir et flingue d'argent, une femme sur la cuisse). C'est aux joueurs d'être assez astucieux pour faire croire à Zygel (qu'ils sont un bug de la matrice et) qu'ils aimeraient bien se rencontrer.

Théoriquement, tout devrait bien se passer.

À LA RECHERCHE DU SAUVEUR PERDU

Si tout se passe bien, Zygel leurs donnera rendez-vous à l'aérodrome de Käm environ 35h après la rencontre sur Arpège.

Mercure a éventuellement un plan mais il devrait rendre véridique ses sources vis à vis ce qu'il sait sur la religion de Löd : D'après Mercure, certains adeptes de Löd sont capables de sonder les pensées les plus intimes des gens par concentration, que la personne soit consentante ou non.

Mais Mercure ne sait pas où ce genre d'adepte se terre. Si les Pjs se souviennent, un adepte de Löd se trouve dans le QG d'Akenar et c'est un Ygwan du nom de Kn'Dyr (Maître du culte de L'autre).

En outre, les Pjs ont environ 35h pour aller sur Akenar, trouver cet Ygwan et le ramener afin qu'il sonde l'esprit de Zygel. Un petit détail important : Kn'Dyr était dernièrement en mission : proposer un pacte de non agression (avec les nécrosiens arrivistes) à la bordure d'Akenar, là où les humains projettent d'étendre la ville (une sorte de prison pour les malfrats de la ville).

Les Pjs devront alors enter en territoire nécrosien qui n'est pour l'instant que cavités et maisons creusées dans la roche.

Le régent des nécrosiens se fait appeler Ocelot Arachssiat (un humain nécrosien au stade de Damné et mit au rang de régent par les humains afin de faire un compromis avec lui). C'est un bon moment pour monter la tension car ils n'auront pas forcément tout le temps disponible afin de régler ce pacte. (tic tac tic tac tic tac...)

SPEED !

Lorsque le problème sera réglé, les Pjs se trouveront à l'aérodrome de Käm avec le fameux transporteur de Zygel en train d'atterrir. Mercure dira que le shaani devra bloquer l'humain à l'intérieur du vaisseau et que la Communion s'y fasse aussi à l'intérieur pendant que les Pjs monteront la garde. C'est le moment adéquate pour faire intervenir des chieurs : bande d'héossiens saoul voulant se rebeller, des miliflics souhaitant vérifier l'appareil, un contrôle d'identité qui vire au massacre, une chaîne de télé vision comme l'émission « la roue de la greffe », ou tout simplement les gardes personnels de Zygel qui se battent à l'intérieur du vaisseau.

Il faudra environ 1h pour le Maître pour recueillir les informations mais le shaani devra trouver un endroit tranquille afin de pouvoir transférer les informations du Maître à Mercure afin que celui-ci les mettent sur dossier informatique. L'atelier le plus adéquate se trouve à l'origine sur Käm, là où les Pjs sont allé avec Mercure pour découvrir Zygel.

PRISON MATRICIELLE

De retour sur Käm, les Pjs arrivent avec un mauvais pressentiment. C'est bientôt la dernière ligne droite. Mais tout ne sera pas aussi simplement que la suite du scénario ne laisse prévoir. Lorsque l'Ygwan aura transmis les données du programme Mercure sera en même temps dans une partie neutre d'Arpège. Le shaani pourra suivre en directe la reconstruction matricielle du programme. Durant la programmation le shaani aura un mini-dossier comportant certains renseignements sur ce projet Ghetteur (voir « le scorpion n'est pas un rat »). Mercure, pendant la programmation, fera un petit commentaire sur ce qu'il trouve de bizarre dans cette reconstruction :

« C'est étrange. Lorsque je reprogramme un fichier, celui-ci est indépendant de tout système, c'est à dire qu'il est unique, qu'il ne puise aucunes sources ailleurs. En fait, ce que je veux vous dire, c'est que ce programme à des ressemblances avec Arpège. Comme si c'était une expansion D'Arpège... mais je n'arrive pas à distinguer son utilité. »

Mercure ne saura pas son utilité même lorsqu'il construira un trône matriciel. Et quand il sera dos à ce trône, le shaani distinguera une silhouette se former sur le trône. C'est un démon Lucifer qui viendra bientôt bloquer Mercure dans la matrice.

Le shaani n'aura alors qu'une option : entrer dans la matrice avec le VIRUS-Λ en espérant qu'il réussira à sauver Mercure que celui-ci ouvre une porte pour libérer les Pjs. Petit problème intéressant : il ne reste que des seringues de petites utilisations (entre 13 et 17 minutes). Un combat matriciel intéressant et psychologique se présente alors aux Pjs. Bonne chance.

TERMINATOR EST DE RETOUR

Si les Pjs s'en sortent, tant mieux pour eux, et en plus s'ils sont intelligents, ils auront l'idée d'essayer de localiser le lieu où le Ghetteur est pour l'instant (temporairement) hors d'état de marche. Mercure ne pourra pas suivre les Pjs dans leurs dernières péripéties et Kn'Dyr non plus car il devra s'occuper de Mercure qui est au plus mal de sa forme.

Lorsque les Pjs arriveront près du corps, il sera déjà trop tard, on peut apercevoir des corps de miliflics éparpillés ici et là. Tandis qu'il s'approchent, ils peuvent remarquer que la coquille du scorpion-araignée est détruite, comme si quelque chose était sortie de l'intérieur. Et cela ne fait pas longtemps. D'ailleurs, avec un jet de vigilance réussi, ils entendront une sorte de comte à rebours en train d'arriver à sa dernière seconde.

Lorsque la bombe explosera, ce sera un mélange de Terminator, d'Alien et de prédateur que les Pjs devront subir. Et c'est au shaani de trouver sur Käm, en plein milieu de la nuit (3h), des gens qui voudront les aider, mais c'est pas facile, car les rebelles sont en mission la nuit.

Dans l'ordre des courses poursuites :

- Dans le tunnel, seuls...
- Hors des tunnels, au risque que des miliflics ne trouvent les Pjs.
- Vers l'aérodrome où le shaani pourra apercevoir une navette se poser.
- A l'aérodrome de Käm, où entre des avions, il est facile de traquer des proies et de les faire peur.
- Le shaani prendra un vaisseau ouvert et tandis qu'il le fera décoller, il apercevra un gars capuchonné en train de courir derrière le vaisseau (Cents Pas).

- Dans un vaisseau de type « Faucon-Millénum » (il va sans dire que l'heureux propriétaire n'est autre que Cents Pas qui a baptisé le « DRAGON-MILLÉNIUM »...), le Ghetteur sera sur le toit en train d'enfoncer les parois, mais seulement lorsque les Pjs seront en plein vol.
- C'est à ce moment que Cents Pas interviendra à la grande surprise de tout le monde. Mais il peut les aider en leur donnant des bottes magnétiques afin de régler le problème qui se trouve sur le toit car ils sont en trop haute altitude pour avoir assez de temps pour redescendre avant que le toit ne soit défoncé (combat « aérien »).
- Le vaisseau se dirige vers la région des Forêts Blanches afin d'amortir la chute du Morphe (donc, combat « aérien » sous la neige ».

GHETTEUR.6

CORPS 6 ESPRIT 0 (ceci ne veux pas dire qu'il ne peux pas réfléchir sur un problème donné)

ÂME 0 Relationnel 4 Sensuel 5 Personnel 4

18 points d'armure, option caméléon, vision thermographique et 360°

Compétences : Discrétion 17, Vigilance 16, Armes 14, Acrobatie 18

Armement : aucun (mis à part des armes incorporés)

CONCLUSION

Très éprouvés par les quelques instants intenses de cette histoire, les Pjs mériteront un bon repos. Une nouvelle connaissance : Cents Pas, un nouveau corps pour Lucie (il faut juste aller voir Lucie et lui trouver un Morphondeur qui acceptera de faire cette délicate opération), des points d'expériences, enfin tout ce qu'il faut pour redonner du courage au shaani avant la prochaine excursion....

Mahyar, l'ami de la lune.

P.S : en ce qui me concerne, mes pjs ont fait un rôle-play de $\frac{3}{4}$ d'heure non stop.... Le rôle play m'a tellement ému(le guetteur.6) que à la fin lorsque tout le monde était sur le véhicule volant... le morphe n'a pas trouvé autre choix que de planter sa main dans le vaisseau et avec l'autre main il s'est arraché la tête pour offrir son corps à la fameuse Lucie(je ne vous dis pas le désarroi de mon groupe !)...la dernière personne à avoir bouclé le scénario était la shaaniste en disant

-« j'en ai autant appris que Guetteur.6 sur la signification de notre lutte pour Héos... »

INDICE N°1 :

Ceci est un plus à intégrer lorsque Mercure reformera le dossier mental sur Arpège que Kn'dyr émettra le dossier volé à Zygel.

Projet: Ghetteur.6

« Nous avons pu constater que la psyché d'un morphe correctement utilisée et bien connectée dans le réseau, offrait des opportunités considérables.

Ici, nous pouvons observer le schéma type de ce projet, ainsi que certaines de ses capacités à neutraliser les animaux de type Inférieurs.

Par conséquent, nous avons décidé de reproduire les programmes de défense sur une unité d'élite ayant la faculté d'interagir sur une surface réelle et non le handicap de rester dans la matrice, grâce à un morphe de haute performance habilement introduit au cœur même du système réel ».

Souvenir de la discussion sur le projet en cours

INDICE N°2

Il serait intéressant d'intégrer ce doc, imprimé (en tant que tract) lorsque les Pjs arriveront sur Käm.

Rendez-vous des croissants

**.... Venez nombreux, essayer de Résister aux tentations de la
Taverne du Croissant de Lunes, aux environs de fin Azur !!**