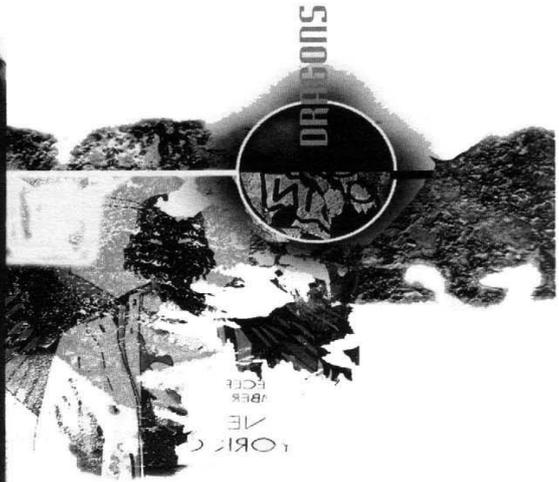


# VOL AU-DESSUS D'UN NID DE DRAGONS



Et voici (et oui, encore) un message d'avertissement sur les dangers qu'il y a de se retrouver mêlé aux activités de formes de vies plus développées que soi. Ou, comme l'a si bien dit Miz Liz, « Ne traite jamais avec un dragon ». Quoi que vous fassiez, vous n'arriverez jamais à leur niveau. Pendant que vous aurez analysé la situation sous huit angles différents et que vous aurez dégagé sept manières différentes de résoudre le problème, Lofwyr aura tiré plus de quarante plans, qui se termineront tous par un succès quelles que puissent être vos actions - et quoi que vous puissiez décider. Et quelque circonvolu que soit votre cerveau, seul un paquet fragile envoyé en service lent finit avec plus de replis et de fronces que l'esprit tordu de Lofwyr. Il émet plus de bonnes idées avant le petit-déjeuner que la plupart d'entre nous ne pourrait en avoir en un mois. En d'autres termes, vous ne pourrez jamais le battre - il anticipe chacun de vos mouvements et a toujours cinq coups d'avance, et même quand vous pensez que vous allez gagner, vous perdez. Si vous ne pouvez pas éviter d'être impliqué dans les affaires de Lofwyr, mettez de l'ordre dans votre vie et vos affaires ; tôt ou tard, il y mettra un point final.

- Captain Chaos

- A tous, c'est ma tournée, rendez-vous au Club Penumbra à partir de dix heures. Dites que vous venez de la part de Rod, et prenez un verre au bar. Toute personne présente au bar entre dix et onze heures se verra offrir son poison favori, c'est pour moi !

- Roderigo

- On fête quelque chose Roddy ? Tu es passé en sixième ?

- Miz Liz

- Tu peux toujours te marrer, pauvre naze. On verra si tu te marreras toujours quand je t'aurais dit ce que je fête. Le petit shadowrunner blaireau vient juste de baiser Lofwyr - et ouais, Lofwyr, le big boss de Saeder-Krupp, le lézard le plus riche et le plus puissant du monde - à son propre putain de double-jeu à la con. Et en plus, j'en retire un certain profit ! (Alors, toujours en train de te marrer, chica ?)

- Roderigo

- Objection. Lofwyr n'est pas le dragon le plus puissant au monde...

- The Big D

- Tsss... Tu n'as pas doublé Lofwyr. Personne ne double Lofwyr. C'est quoi la super-puce que tu t'es injectée, Roddy ?

- Miz Liz

- Je suis clean. Lis et pleure, ma petite Lizzie. Peut être que la prochaine fois tu feras moins ta mijaurée quand je te proposerai un job, Mmm ?

Mes potes et moi on vient de terminer un petit boulot pour un Johnson qui se fait appeler Brackhaus - tu sais qui c'est, pas vrai Liz ? Un truc simple, qu'il a dit - un petit sabotage, vous entrez dans les labos et vous démolissez tout ce qui concerne leurs recherches. La cible était une petite corpo de rien du tout qui était pas mal cotée dans l'industrie chimique et phar-



maceutique ; il semblait qu'ils bossaient sur un médicament contre le rejet des implantations, et qu'ils étaient sur le point de faire une percée majeure dans le domaine. Cette petite corpo croyait sincèrement qu'elle pouvait se battre à la loyale contre les départements R&D de Saeder-Krupp dans ce domaine, mais se battre à la loyale n'entre pas en ligne de compte quand on veut réaliser des profits. Et le vieux lézard décida d'y aller de façon plus directe. Il m'engagea moi et mes potes, et nous décrivit l'endroit où se trouvaient les installations que nous étions censés attaquer, nous fit un topo sur la sécurité, et nous convîmes d'un salaire pour le saccage de l'endroit. (En n'oubliant pas la moitié du paiement d'avance - nous n'étions pas des newbies.)

Nous avons donc vérifié les informations concernant la sécurité que ce Brackhaus nous avait refilé - on savait la confiance qu'on pouvait avoir en ce que peut raconter un Johnson. Une fois que tout fut vérifié, recoupé avec toutes les sources qu'on avait pu contacter, (et j'en arrive encore à me demander comment cette saloperie de lézard a bien pu réussir un tel coup.) nous étions prêts pour faire face à n'importe quelle connerie - parce qu'il faut toujours être prêt, pas vrai ? Mais rien de tout ce qu'on avait fait n'aurait pu nous préparer à ce qui nous est tombé dessus.

Franchir le mur se passa sans problèmes - on avait blousé toutes les caméras, même pas un seul projecteur. Morse, notre sam' des rues, et par ailleurs un excellent pote à moi, me demanda comment ça se faisait qu'il n'y aie ni détecteurs ni armes automatiques sur les murs - mais quand nous sommes entrés à l'intérieur, nous avons tout de suite compris pourquoi. Un hurlement inhumain déchira la nuit, puis l'instant d'après, une meute de Loups de Fenrir sortit de l'ombre pour fondre sur nous. Nous n'avons pas demandé notre reste - il n'existe pas de métacréature plus grosse, plus terrible et plus rapide. Il y avait deux gardes qui les accompagnaient, mais ils se tenaient en retrait et ils observaient. Ils n'épaulèrent même pas leurs armes ; la meute de loups était sur nous avant même que Morse n'ait le temps de finir de dire « putain de merde ! »

Je sais ce que certains tocards parmi vous vont me dire : « Conneries, des Loups de Fenrir. Personne n'en utilise comme métacréatures pour surveiller quoi que ce soit. On ne peut pas tenir ces enfoirés - ils sont trop cinglés. Ils arracheraient leurs chaînes pour déchiqeter la première personne sur leur chemin. » Ouaip, et bien je vous le dit, cette petite corpo avait réussi à trouver une solution au problème. Qu'ils aient implanté quelque chose de cyber ou autre sur les loups, ou alors qu'ils aient tout simplement des supers-dresseurs, j'en sais rien. Misty, notre mago, m'a dit que l'un des gardes devait être un chaman Loup - et qu'il les avait peut être entraînés. Peu importe. Les loups foncèrent droit sur nous et nous attaquèrent à plusieurs. Dieu tout puissant. C'était comme d'affronter une escouade de militaires à quatre pattes ou quelque chose de ce genre... Ces enfoirés avaient adopté une stratégie qui visait à nous diviser et à nous mettre à terre. Si je ne les en savais pas capables, j'aurais pu jurer qu'ils étaient intelligents. Peu importe, lorsque les loulous furent sur nous, je me mis à courir droit devant moi. Morse et Misty se mirent également à courir derrière moi. Et grâce à un putain de coup de bol, nous nous dirigeons vers le laboratoire plutôt que vers le mur d'enceinte - et nous n'avons pas le temps de changer de direction, sans quoi il ne fait aucun doute que les loups nous auraient eu.

Je ne me suis toujours pas fait à l'idée que Misty et moi avons réussi à entrer avant que les loups n'aient pu nous tomber dessus. Morse n'eut pas cette chance - il était à 10 mètres

de la zone de chargement quand les loups l'ont eu. Depuis, toutes les nuits, je l'entends crier dans mes rêves. Et je ne suis pas du genre à m'en faire quand je fais un cauchemar, okay ? Quel bruit horrible... C'est humide et ça jaillit à gros bouillons, comme si une dizaine de mâchoires de loups l'avaient ouvert en deux...

Donc, nous voilà, Misty et moi, en train de pénétrer dans les laboratoires qu'on nous avait demandé de dégommer, arrosant les mecs de la sécurité et autres porte-flingues. Le plus drôle dans tout ça est qu'il n'y avait pas autant de vigiles et de porte-flingues que ce que Brackhaus nous avait indiqué. S'ils étaient vraiment autant que ce qu'on nous avait dit, nous ne nous en sommes pas aperçus. Par contre, il n'avait pas pipé un seul putain de mot à propos des loups - à propos d'aucune métacréature, d'ailleurs. D'une manière ou d'une autre, et pour une raison ou pour un autre, cet enfoiré de lézard nous avait doublé. Pourquoi je n'en sais rien - mais tandis que je commençais à me rendre compte que le dragon m'avait eu, je commençais à réfléchir à un moyen de rendre la monnaie de sa pièce à ce gros enfoiré d'écailleux.

Nous étions dans les laboratoires et ils étaient déserts. Tandis que Misty plaçait les charges aux points stratégiques de la pièce, je me branchais sur le système du laboratoire et je partais à la recherche des données qu'on nous avait demandé de détruire. Il ne me fallut pas longtemps pour mettre la main dessus - après la fusillade, j'étais chargé à bloc d'adrénaline et je virevoltais au milieu des électrons plus vite que jamais. Je trouvais la banque de données, et je me préparais à l'exploser... Quand ma vengeance prit forme.

J'explosais la banque de données - mais auparavant, j'en fis une copie.

Misty finissait de poser la dernière charge lorsque je refis surface. Nous nous sommes ensuite dirigés vers la sortie aussi vite que nos pieds nous le permettaient. Un de ces enfoirés de vigile toucha Misty dans la nuque à quelques mètres de la sortie du quai de chargement - la pauvre malheureuse n'était pas été assez rapide. Je continuais, cherchant du regard les loups de Fenrir. Heureusement pour moi, ils n'étaient pas dans le coin ; je pense qu'eux et leurs maîtres devaient être occupés à patrouiller ailleurs. Dès que je fus de l'autre côté du mur, j'appuyais sur le bouton magique et le laboratoire disparut dans une grosse boule de feu. Ça fit un joli bûcher funéraire.

Quelques heures plus tard, après que j'aie enfin la chance de pouvoir dormir, manger, et de ne plus ressembler à un cadavre, j'appelais quelques vieux amis qui avaient des relations au sein de la Shiawase Corp. Moi et mes potes, on avait fait quelques boulots avec eux quelques mois auparavant, et je savais en qui je pouvais avoir confiance (et jusqu'à quel point). Sans entrer dans les détails, disons que depuis ce midi je suis bien plus riche que je ne le serais jamais avec Brackhaus - et Shiawase Biotech est l'heureux propriétaire d'un projet de médicament révolutionnaire pour combattre les rejets post-implantation, projet qui lui permettra de réaliser un joli profit. Alors restez à l'écoute d'un nouveau médicament produit par Shiawase et qui va faire du bruit dans vos pharmacies - quand à Lofwyr, j'espère qu'il s'étouffera avec. Enfoiré de lézard qu'à essayé de me baiser.

■ Roderigo

■ Rodney James Goodhue, alias « Roderigo », a été trouvé raide mort ce matin devant son deck. Il était mort depuis plusieurs jours, mais personne n'avait signalé sa disparition. Il





a été découvert par un gang de squatters qui s'étaient installés juste à côté et qui se sont posés des questions à propos de la puanteur qui régnait chez eux. Après s'être rendu compte que même de la pizza moisie ne pouvait pas puer autant, ils se sont finalement décidés à défoncer la porte d'à côté. La cause du décès de Roddy demeure officiellement inconnue, mais je vous parie à dix contre un que Lofwyr et ses sbires ont quelque chose à voir dans sa mort - le lézard est bien connu pour faire durer le plaisir quand il s'agit de faire crever les gens.

■ Roz

■ Wow ! Je suis étonné que cette grosse tâche ait réussi à survivre aussi longtemps dans la rue. Même après coup, il n'aurait pas pu se rendre compte qu'il était tombé dans le panneau ? Des mesures de sécurité dont ils ne savaient rien, et le nombre de gardes qui n'est pas bon ? Un laboratoire vide ? Des loups qui « devaient être occupés à patrouiller ailleurs » ? Ce qui est hallucinant, c'est que ce gars ait réussi à se faire une place dans ce business, en se baladant avec un grand panneau avec marqué « entubez-moi » dans son dos. Wow. Il a accepté un boulot de Lofwyr et il s'étonne encore à être surpris de s'être fait doubler... Tout ça me laisse sans voix.

■ Bung

■ J'ai fait quelques recherches depuis le premier post, et je suis parvenu à trouver quelques trucs qui devraient vous intéresser.

Primo : tous les runners qui composaient l'équipe de Roderigo ont été impliqués dans au moins une run contre Saeder-Krupp ou une de ses filiales au cours de ces dernières années. Et vu comment les liens entre les filiales et S-K étaient profondément enfouis, je ne peux même pas dire si les potes de Roddy étaient au courant qu'ils avaient causé du tort à Saeder Krupp - et je sais qu'au yeux de Lofwyr, ça n'aurait fait aucune différence. Tout homme qui s'attaque à lui est un homme mort - point final. Ça fait un bail que Roddy et ses potes, et en particulier Morse, bossaient pour Shiawase. Les « quelques boulots » font référence aux runs que Morse et Roddy ont accompli pour le compte de Shiawase il y a quelques temps, et ont consisté à extraire un des meilleurs chercheurs de S-K dans le domaine de la technologie des drones. (Et je doute qu'ils soient allés chercher ce pauvre type dans une des filiales connues de Saeder-Krupp ; j'ai du passer au travers de quatre séries de holdings

avant de me rendre compte que S-K était en fait propriétaire de la corpo où bossait ce chercheur.)

Secundo : le « projet révolutionnaire » que Roddy a vendu à Shiawase est un attrape-couillon. Oh, bien sûr, à première vue, ça a l'air très bien - juste ce qu'il faut d'hypothèses farfelues pour qu'une trimbalée de petits chimistes en herbe se mordent la queue pendant des semaines avant de sombrer dans la folie la plus totale. Ce qui, j'en suis sûr, était le but de Lofwyr. Il connaissait Roddy - je suis sûr qu'il a passé en revue la vie de ce pauvre gars avant de l'embaucher lui et ses

potes pour cette run - et il comptait sur lui pour voler les données au lieu de les détruire. Il comptait également sur Roddy pour les revendre à Shiawase à la première occasion.

Quand aux loups de fenrir, je ne suis pas sûr que Roddy ait dit la vérité sur ce coup là. Je pense qu'il nous a baratiné, mais on lui pardonnera cet écart. Ce qui est certain en tous les cas est que cette run était montée de toutes pièces. La petite corpo qui devait voir ses laboratoires détruits ? Elle n'existe même pas sur le papier. Le building dans son intégralité - du sol au plafond et tout ce qui se trouve entre les deux - appartient à Saeder-Krupp (là encore, au milieu d'une centaine de milliers de sociétés-écrans). Mais il y a plus encore, les propriétaires légitimes du laboratoire venaient tout juste de souscrire à une grosse police d'assurance qui garantissait une couverture pour le bâtiment et les alentours contre « les agissements criminels ainsi que les châtiments divins. »

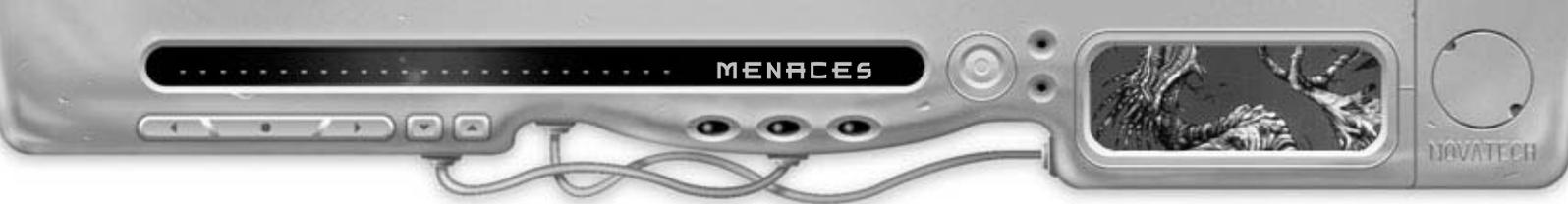
En un seul mouvement, Lofwyr a fait exécuter une équipe de runners qui lui avait causé du tort à plusieurs reprises, a pigeonné l'équipe de R&D de Shiawase en la punissant

pour avoir tenté de l'entuber, s'est fait un beau paquet d'argent avec une prime d'assurance pour un petit laboratoire de rien du tout, et - mais ça reste à prouver - fait un test grandeur-nature pour son projet visant à entraîner des loups de fenrir en tant que toutous de garde (et même si ce dernier point s'est transformé en un joyeux merdier, trois réussites sur quatre est un très bon score.)

Vous savez ce qu'on dit... Ne traite jamais avec un dragon.

■ Miz Liz





## INFORMATIONS DE JEU

Dans le monde de **Shadowrun**, un seul nom peut faire naître des frissons dans les échine de toutes les créatures vivantes, depuis le cadre mégacorporatiste hyper-protégé jusqu'au dernier des runners sans SIN : Lofwyr. Le grand dragon Lofwyr pourrait bien être la plus grande menace qu'ait connu le monde Éveillé pour la simple et bonne raison qu'il dispose du plus vaste terrain de jeu de toute la planète. En tant que Président, Directeur Général et Président du Conseil d'Administration de la plus grande des plus importantes mégacorporations, Lofwyr utilise son sens des affaires pour lutter contre d'autres géants commerciaux qui se situent au sommet de la pyramide financière, un monde qui est bien loin de surpasser même les rêves les plus fous des shadowrunners. Il s'assied au Conseil des Princes, le corps législatif du Tir Tairngire, ce qui le rend très proche des secrets et des plans des elfes immortels. Et c'est un dragon, un des membres d'une des races les plus intelligentes et les plus puissantes magiquement du monde Éveillé. Quels secrets de l'univers partage-t-il avec ses potes lézards ?

Lofwyr semble avoir posé ses griffes sur presque tous les aspects de ce monde, et il aborde toute négociation, interaction ou conflit en position de force. S'il est aussi omniprésent qu'il en a l'air d'être partout à la fois, combien de temps avant qu'il n'ait le contrôle sur tout ?

## UTILISER LOFWYR

Si les lecteurs peuvent avoir du mal à cerner la personnalité, le comportement et les opinions de Lofwyr au travers des différents suppléments publiés pour **Shadowrun**, la taille de sa sphère d'influence est elle, immanquable. Lofwyr et/ou Saeder-Krupp fait une apparition dans cinq romans **Shadowrun**, et au moins trois suppléments - et c'est ce que nous avons trouvé sans même approfondir nos recherches. Toute mention faite à Saeder-Krupp doit être comprise comme faisant référence à Lofwyr. Depuis l'implication du dragon dans l'histoire de Sam Verner dans **Ne Traite Jamais avec un Dragon** à la description de l'influence qu'il a au sein de Saeder-Krupp dans **Corporate Shadowfiles**, Lofwyr est sans doute un des personnages les plus célèbres de **Shadowrun**. Il a plus d'influence dans plus d'endroits que n'importe qui d'autre dans le monde de **Shadowrun**, bien que les personnes qui se retrouvent impliqués dans la toile de ses intrigues se rendent rarement compte de la participation ou de l'intérêt du dragon. Comme un maître d'échec, Lofwyr planifie ses parties avec tellement de coups à l'avance que ses opposants ne peuvent même pas espérer anticiper le comment, le qui ou même le pourquoi de ses plans. En tant que dragon, il est capable d'inventer et de suivre l'évolution de plus de plans que ce que ces adversaires seraient capables de suivre ou même d'inventer en l'espace de toute une vie.

Lorsqu'il utilise Lofwyr en tant qu'adversaire, le meneur de jeu doit prendre garde à dissimuler l'implication du grand dragon aussi profondément que possible. Bien que les joueurs puissent travailler pour tout un nombre de raisons, depuis l'argent jusqu'à la vengeance, quelque part, de quelque manière que ce soit, Lofwyr a pipé les dès pour des raisons qui lui sont propres. Ce peut être pour faire grimper la valeur financière de Saeder-

Krupp, ou arriver à une meilleure position au sein du marché, ou encore mettre un terme à une vieille vendetta personnelle. Le dragon préfère utiliser les gens pour faire son sale boulot, afin de conserver une vision globale des choses. Si Lofwyr se montre en personne afin de vérifier ou régler quelque chose, soyez assurés que le sujet à l'ordre du jour est très personnel, et très important.

Bien que son schéma de pensée soit incompréhensible pour le citoyen moyen, Lofwyr a mis en place une politique de récompense des succès et de punition des trahisons qui est très claire, et qui n'a jamais été remise en question. Les récompenses sont nombreuses et variées, et comblent bien souvent de bonheur le récipiendaire. La sanction pour trahison est la mort.

## RÈGLES

Comme tous les puissants de ce monde, Lofwyr se considère comme étant au-dessus des lois - il joue selon ses propres règles. Comme le ferait n'importe lequel de nos contemporains qui se retrouverait à la tête d'un gros business, légal ou pas, Lofwyr exerce un contrôle absolu et conduit sa vie comme s'il était intouchable. Contrairement aux humains ordinaires, bien sur, Lofwyr est invulnérable. Si cela correspond à son style de jeu, le meneur de jeu peut utiliser Lofwyr comme le marionnettiste ultime, manipulant en arrière-plan quasiment tout ce dans quoi les joueurs sont impliqués. Les runners qui se retrouvent associés à Lofwyr ne pourront plus jamais faire demi-tour. S'ils accumulent les réussites pour le dragon, ce dernier continuera à faire appel à eux. S'ils échouent ou s'ils tentent de le doubler, Lofwyr s'arrangera pour qu'ils meurent tôt ou tard. Le meneur de jeu doit se souvenir que Lofwyr a des milliers de plans en cours en même temps, et ils dispose bien souvent de plusieurs plans pour accomplir le même objectif. En sachant rester entre les deux extrémités, le dragon s'assure à terme de la réussite de son objectif - l'échec d'une équipe de shadowrunners peut s'avérer avantageux sur le long terme. Lofwyr est prêt à accepter ce type de pertes.

Les meneurs de jeu qui préfèrent accorder plus d'autonomie à leurs joueurs peuvent utiliser Lofwyr comme une sorte de roue de la fortune. Si les joueurs acceptent de travailler pour Lofwyr, ils peuvent y gagner beaucoup de prestige et beaucoup d'argent en s'impliquant dans ses machinations. Les personnages-joueurs doivent également accepter que le dragon qui fait tourner cette roue de la fortune aime à la faire tourner à son rythme ; peu de personnes ont pu estimer avec succès quel était pour eux le meilleur moment pour quitter la partie, ou ont pu anticiper les changements de trajectoire de la roue et s'en sont sortis à temps. Rester trop longtemps ne peut qu'apporter la mort. Peu importe le nombre de succès qu'ils aient remportés pour Lofwyr, peu importe le nombre de boulots en provenance du QG de S-K qui ont été accomplis, peu importe le nombre de fois que les runners ont aidé Lofwyr ou l'argent qu'ils lui ont fait gagner. Une seule erreur, et c'est fini. Les runners ne devraient jamais commettre l'erreur de penser qu'ils ont pu doubler le maître de la manipulation. A ce moment, la roue de la fortune aura déjà tourné, et tôt ou tard, le grand Lofwyr viendra chercher ce qui lui est dû.