

ALWAYS/NEVER/NOW

SCÉNARIO

VF 2015-11-07

Écrit et conçu par Will Hindmarch
Illustré par Steven Sanders et Noah Bradley

Traduction française Philippe Marichal et Jérôme « Golgorosh »

Basé sur des personnages d'Anton Gleason, Martin Gleason,
Seth Stevenson et Tony Wagner

Règles originales développées par John Harper, Clinton R.
Nixon et Luke Crane.

Adaptation à Fate par Philippe Marichal

Design graphique par Will Hindmarch et Craig S Rant

Créé avec le généreux support de mes backers Kickstarter
favoris

Playtesté à la Gen Con, Origin Game Fair, PAX, PAX East et dans
les foyers. Merci les testeurs !

alwaysnevernow@gmail.com
always-never-now.tumblr.com

Influences (et remerciements) :

William Gibson, Ian Flemming, Quentin Tarantino,
John McTiernan, Robert Rodriguez, John Woo,
Les Wachowskis, Paul Greengrass, Doug Liman,
Kathryn Bigelow, Masamune Shirow, Mamoru Oshii,
Kenneth Hite, Robin D. Laws, Vincent Baker, Jason Morningstar,
Steve Segedy, Jeremy Keller, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leo-
nard Balsera, Ryan Macklin, Gregor Hutton, Cam Banks et bien
d'autres encore.

Le texte de ce projet est sous licence Creative Commons Attri-
bution Non Commerciale Partage à l'identique 3.0.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us>

C'est une œuvre de fiction. Toutes ressemblances avec des évé-
nements réels ou des personnes vivantes ou décédées, est une
pure coïncidence.

© Will Hindmarch

ASPECTS DE SCÈNE

Information suite

- + Baies vitrées + Débris de verre
- + Bord coupant comme du rasoir
- + Poutres apparentes + Câbles sous tension
- + Armoire à serveurs + Neige balayée par le vent
- + Vent glacial

Autoroute Free American™

- + Énorme semi-remorque + Un 18 roues
- + Motard aléatoire + Barrière centrale
- + Panneau de signalisation digital
- + Lignes haute tension + Bas tunnel
- + Pont autoroutier + Pont

Célébration nocturne

- + Musique live + Danseurs avenants + Bannières
- + Applaudissements soudains + Rayons de lumière
- + Vendeur de rue souriant + Feux d'artifice
- + Show laser + Carillons

Manoir résidentiel aérien

- + Portes de sécurités + Murs insonorisés
- + Machines vrombissantes + Personnels distraits
- + Ajustement soudain de l'assiette + Solides cloisons
- + Outils qui vient à point

Quai portuaire

- + Distrain par un marchand ambulant distrayant
- + Vendeur de nouilles + Labyrinthe de vieilles loques
- + Dispute entre passants
- + Interférences aléatoires de signal + Protestants
- + Quiproquo + Des oiseaux qui s'envolent

Convoi armé dans le désert

- + Camion blindé + Bourrasque de sable
- + Reflet éblouissant + Roues géantes libres
- + Outils de rechange + Route défoncée
- + Débris volants dans tous les sens + Petite collision
- + Tellement de sable

Fiesta sur une plateforme rénovée

- + Invité aléatoire + Bouchon qui saute
- + Foule oscillante + Basses sourdes
- + Lumières pulsantes + Plateau d'argent
- + Hublot ouvert + Ricochet + Tuyau éventré

Gala élégant au musée

- + Énorme tête en pierre + Vase précieux
- + Flute de champagne + Conversations de foule
- + Musique ronflante + Piste de danse + Vin
- + Portrait captivant + Galerie faiblement éclairée

Arcologie incomplète en ruine

- + Chute de plusieurs étages + Sol affaibli
- + Débris de verre + Lames de scie rouillées
- + Rouleaux de câbles + Œuvres d'art moderne
- + Armatures en fer + Piles à combustible volatile
- + Tas de briques en verre

Champ de panneau solaire

- + Armatures articulées
- + Panneau solaire coupant comme un rasoir
- + Morceau de panneau solaire + Câbles sous tension
- + Ébloui + Terrain accidenté
- + Morceau de métal rouillé + A ciel ouvert

Temple de pierre holographique

- + Hologramme vacillant + Hautes herbes
- + Bannières flottants au vent + Statues immenses
- + Feu croisé + « Mur » holographique
- + Pierres lâches + Système de sécurité moderne
- + Lucioles

Fabuleux penthouse

- + Mur de TV + Bar bien rempli
- + Fameuse bouteille de scotch
- + Applique murale stylisée + Balcon à tout vent
- + Chute de 28 étages + Verre blindé
- + Cuisine moderne toute équipée

Usine next-gen sécurisée

- + Outils d'assemblage coupants comme du rasoir
- + Hélices tournoyantes + Laser de découpe
- + Bambous décoratifs
- + Étagères de membres cybernétiques
- + Immense écran plat + Liquide de refroidissement
- + Jet de vapeur & étincelles

Temple de pierre holographique

- + Hologramme vacillant
- + Hautes herbes
- + Bannières flottants au vent
- + Statues immenses
- + Feu croisé
- + « Mur » holographique
- + Pierres lâches
- + Système de sécurité moderne
- + Lucioles

Autoroute Free American™

- + Énorme semi-remorque
- + Un 18 roues
- + Motard aléatoire
- + Barrière centrale
- + Panneau de signalisation digital
- + Lignes haute tension
- + Bas tunnel
- + Pont autoroutier
- + Pont

Gala élégant au musée

- + Énorme tête en pierre
- + Vase précieux
- + Flute de champagne
- + Conversations de foule
- + Musique ronflante
- + Piste de danse
- + Vin
- + Portrait captivant
- + Galerie faiblement éclairée

Quai portuaire

- + Distrain par un marchand ambulant distrayant
- + Vendeur de nouilles
- + Labyrinthe de vieilles loques
- + Dispute entre passants
- + Interférences aléatoires de signal
- + Protestants
- + Quiproquo
- + Des oiseaux qui s'envolent

Usine next-gen sécurisée

- + Outils d'assemblage coupants comme du rasoir
- + Hélices tournoyantes
- + Laser de découpe
- + Bambous décoratifs
- + Étagères de membres cybernétiques
- + Immense écran plat
- + Liquide de refroidissement
- + Jet de vapeur & étincelles

Champ de panneau solaire

- + Armatures articulées
- + Panneau solaire coupant comme un rasoir
- + Morceau de panneau solaire
- + Câbles sous tension
- + Ébloui
- + Terrain accidenté
- + Morceau de métal rouillé
- + A ciel ouvert

Convoi armé dans le désert

- + Camion blindé
- + Bourrasque de sable
- + Reflet éblouissant
- + Roues géantes libres
- + Outils de rechange
- + Route défoncée
- + Débris volants dans tous les sens
- + Petite collision
- + Tellement de sable

Célébration nocturne

- + Musique live
- + Danseurs avenants
- + Bannières
- + Applaudissements soudains
- + Rayons de lumière
- + Vendeur de rue souriant
- + Feux d'artifice
- + Show laser
- + Carillons

Arcologie incomplète en ruine

- + Chute de plusieurs étages
- + Sol affaibli
- + Débris de verre
- + Lames de scie rouillées
- + Rouleaux de câbles
- + Œuvres d'art moderne
- + Armatures en fer
- + Piles à combustible volatile
- + Tas de briques en verre

SCÈNES



Reykjavik, Islande

Action

L'appel de Josine provenait d'un data centre isolé sur la côte, près de Reykjavik en Islande. Allez-y et sauver Josine.



Bombay, Inde

Infiltration + Intrigue

Chute libre à travers les lasers défensifs de la Technocracie vers un aéronef, repère d'un dealer de mémodrogues à Bombay. Accédez aux backups de données de Josine. Echappez-vous de l'aéronef.



Atlantica,
cité libre

Intrigue + Action

Pénétrez dans les entrailles de la cité marine libre d'Atlantica en vous infiltrant dans la scène party locale, puis infiltrez-vous dans les serveurs du site. Fuyez ensuite par hovercraft jusqu'à un sous-marin loué qui vous attend en dehors de la zone radar d'Atlantica.



Dezhou, Chine

Infiltration + Action

Retrouvez la source des données de Josine dans un complexe usinier sous-terrain abandonné sous la ferme solaire de la ville. Apprenez tout ce que vous pouvez d'un seigneur de guerre local appelé le Suzerain et évadez-vous vivants.



Lagos, Nigéria

Intrigue + Action

Rencontrez la personne qui a les codes de Josine dans un appart sécurisé. Négociez toutes les informations que vous pouvez, en incluant éventuellement la cachette de Josine. Sortez avec l'intel.



Seattle, USA

Action + Intrigue

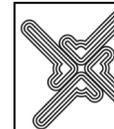
Vous avez mis la main sur quelqu'un qui possède les données de Josine. Faites-la parler pendant que vous vous échappez du centre ville par le raison autoroutier privé. Les mercs corporatistes à votre poursuite ne se laisseront pas faire, conduisez-donc vite.



Sydney, Australie

Infiltration + Intrigue

Une personne avec les codes d'accès personnelles de Josine à fait surface et se retrouve sur un yacht appelé le Galataea, à quai à Sydney. Vous n'êtes pas seul sur le coup, au vu du trafic data de la zone. Surveillez-la sans vous faire détecter par les espions corpos ou les Technocrates, et faites-la parler. Sortez de là sans encombre, si vous y arrivez.



Buenos Aires,
Argentine

Intrigue + Infiltration

Des execs hauts-placés Technocrates et Nanotechs se rencontrent dans l'aile Eon-Walker lors d'un gala dans un musée. Rapprochez-vous de vos ennemis, découvrez ce qu'ils savent, et dégagez de là sans foutre le bazar.

SCÈNES



Vietnam

Infiltration + Action

Il se dit qu'une rencontre secrète a lieu entre des ingénieurs Nanotech et des ambassadeurs Technocrates au Vietnam dans un endroit rurale, dont le nom de code est Luminous. Certaines des données de Josine devraient changer de main, à un prix certain. Faites une copie de ces données et échappez-vous vivants.



Pérouse, Italie

Intrigue + Action

De l'intel pointe vers une opération Technocrate d'interception de signal, basée dans un manoir dans une ville médiévale. Allez-y et trouvez des réponses sur l'opération dans laquelle vous vous êtes maintenant fourrés. Découvrez la vérité.



Hokkaido, Japon

Action + Infiltration

L'intel pointe vers une usine de biotechnologie ultra-moderne Nanotech à Hokkaido. Infiltrer-vous, révélez au grand jour cette usine secrète. Démolissez-la même. Engagez le combat sur leur propre terrain.



Désert de Karakoum

Action+

Josine est dans un convoi faisant route à travers le désert, peut-être vers sa mort. Trouvez-le, choppez-le, sortez-le de là quel qu'en soit le prix. C'est le moment de sauver la situation.



Arcologie de
Saint Pétersbourg

Action+

Le plan de Josine vieux d'une décennie est en jeu. Quelque part dans cette arcologie désaffectée se trouve des données qui vont changer le monde. Si vous ne mettez pas la main dessus, eux oui. C'est le moment d'agir.