

Brain Connection

Ce scénario est prévu pour une équipe de 3 à 5 shadowrunners relativement expérimentés. Il nécessite en effet de la part des joueurs une certaine dose d'initiative s'ils ne veulent pas être menés en bateau du début à la fin.

Contexte

Renraku Movies Inc., filiale de Renraku, est le leader dans l'industrie cinématographique par simsns. Elle produit, réalise et distribue ses propres films et leurs copies en ces années 2050. Son principal concurrent est FUS (Fantasy Unlimited Simsns), filiale de Fuchi. Jusqu'en 2051, la suprématie de Renraku sur ce marché était incontestée, puisqu'elle possédait 70 % de parts du marché des films simsns, alors que sa rivale, n'en possédait que 10 %. Mais en une seule année, FUS a enregistré une progression fulgurante, passant de 10 % à 30 % tandis que Renraku Movies tombait à 58 %. Intriguée par ce succès trop rapide pour être honnête, Renraku a engagé un détective réputé, Steve Barnes, pour enquêter sur les méthodes de FUS. Mais malgré la somme confortable promise par Renraku s'il découvrait quelque chose d'il légal dans les affaires de FUS Barnes a joué son propre jeu. Il a effectivement découvert la raison du succès du rival (voir *Un succès magique*) mais ne l'a pas révélé à Renraku. Au contraire, il a proposé à Fuchi de ne rien dire en échange d'une grosse somme d'argent. Beaucoup plus que ce que lui offrait Renraku. La seule solution pour Fuchi, si elle ne veut pas risquer un scandale, est d'éliminer Barnes et ses preuves. Pour que la nouvelle ne puisse s'ébruite, Fuchi a décidé de ne confier son problème qu'à une seule personne : un mercenaire nain. Ce dernier doit se faire passer pour un decker corporatiste et éliminer de manière accidentelle Steve Barnes et son ordinateur. Pour optimiser les chances du nain, Fuchi engage des « gardes du corps » pour protéger un « éminentdecke ». Ces gardes du corps sont nos shadowrunners qui, évidemment, ne savent rien de l'histoire. Ils sont payés une fortune pour protéger un decker dans une série de missions. C'est au cours de la dernière mission qu'il est prévu que le nain tue Steve Barnes et... périsse à son tour. Fuchi s'est en effet arrangée pour que le nain disparaîsse une fois sa mission accomplie. Cela offre l'avantage d'éliminer toute trace d'un contrat compromettant et permet en outre de ne pas avoir à payer la som-

me indécente promise aux shadowrunners puisque ceux-ci auront échoué dans leur mission de protection. Il va de soi que Fuchi compte s'assurer que les shadowrunners ne puissent pas y voir clair dans cette histoire, en brouillant les pistes. Pour cela, elle va engager un autre nain, samourai des rues, ainsi que les Halloweeneyens (un gang des rues de Seattle), les monter l'un contre l'autre, et y mêler le groupe des shadowrunners.

Un succès magique

Depuis que la simsns existe, les producteurs ont été tentés d'y incorporer des « drogues » pour rendre les spectateurs accros à leur production. Après quelques scandales de ce genre (notamment les Dreamchips de Global Technologies Inc, en 2050), aucune compagnie sensé n'irait traquer à nouveau ses puces. Même avec un très haut degré de technologie, aucune manipulation de ce genre ne peut rester longtemps cachée à un bon laboratoire. Mais la FUS pense avoir trouvé un moyen quasi indétectable d'engendrer un phénomène d'accoutumance. Un magicien hermétique de très haut vol a mis au point une méthode d'enchantement du papier (vous savez, ce produit bizarre sur lequel on peut écrire). Grâce à sa magie, il a enchanté les présentoirs de vente des puces FUS avec un focalisateur de sort. Manipulation de contrôle des émotions (plaisir), à la puissance 1. Le consommateur voit le présentoir, il achète une puce. A une certaine scène du film, des éléments visuels (décodés par le cerveau) lui procurent du plaisir. Evidemment, ce plaisir ne peut être ressenti à nouveau qu'en présence du présentoir, et donc suscite l'achat un nouveau film FUS. La beauté du procédé est que seules des personnes qui se déplacent chez un revendeur ou un hypermarché peuvent être



conditionnées, et vu la faible puissance du sort, seuls les gens un peu simples y succombent. Les chances donc qu'un échantillon de gens à qui on apporte les simsns réagisse est virtuellement nul, et si des enquêteurs un peu doués les visionnent, leur volonté les fera résister au charme. Seul un magicien étudiant un des présosntoirs découvrira un lien entre l'objet et le plan astral. Pour compliquer la chose, la FUS n'intègre ses éléments visuels que dans des scènes érotiques ou de violence. Ainsi, les études de marché montrent un regain d'intérêt pour les films FUS parmi les gens défavorisés, sur les films comportant des scènes érotiques ou violentes. Et pourtant, la Renraku qui commence à produire des films avec les mêmes ingrédients échoue lamentablement. Une erreur de positionnement marketing ?

Les protagonistes

Steve Barnes

Barnes est le type même du détective rétro, celui qui admire les méthodes d'antan et refuse le cyberware ou les techniques sophistiquées, qui selon lui simplifient trop la tâche de l'humain moderne et lui ramollissent le cerveau. Cela lui a assez bien réussi puisqu'il est devenu un dé-

TECTIVE renommé et que son principal client est la Renraku, l'une des plus grosses corporations de Seattle. Mais aujourd'hui, Barnes veut déclencher et prendre une retraite dorée. Pour cela il a mis ses principes d'honnêteté au placard. Aussi, après avoir découvert le pot aux roses du scandale FUS, il a préféré faire un marché avec Fuchi plutôt que de transmettre directement le fruit de ses découvertes à son employeur, Renraku. Steve a donc remis à Fuchi une disquette (!) contenant les informations qu'il a trouvées (la corporation a immédiatement déduit que Barnes n'était pas un fanatique de la modernité et des cyberdecks puisqu'il utilisait des disquettes complètement démodées et que son ordinateur devait donc être une antiquité). Ayant appris au cours de son enquête qu'il faudrait au moins deux mois à FUS pour faire disparaître les preuves de ses agissements (les présentoirs enchantés), le détective a proposé à Fuchi (maison mère de FUS) de ne rien communiquer à Renraku avant six mois, en échange d'un petit pactole mensuel de 200.000 \$. Barnes estime que cette somme n'est pas exagérée et ne devrait pas lui attirer trop d'ennuis, d'autant que son chien de garde est un cocatris, offert par Renraku, qu'il élève depuis son éclosion (de nombreuses corporations utilisent des cocatris pour renforcer leur système de sécurité).

Cependant, pour être encore plus sûr, il a précisé à Fuchi qu'il avait remis un paquet à un employé de Renraku (Felicia Watson, la barmaid, mais Barnes ne le dit évidemment pas) en lui demandant de remettre le colis à Sherman Huang, p.-d.g. de Renraku America à Seattle, si jamais il lui arrivait des ennuis ou si on ne le voyait plus pendant plus d'un mois. Vu la taille gigantesque de Renraku, il est impossible que Fuchi puisse découvrir de quel employé il s'agit.

Fuchi a donné son accord à Barnes, mais a aussitôt décidé de l'éliminer. Car ce que le détective ignore, c'est que le magicien de la Fuchi peut désenchanter à distance tous les présentoirs (une précaution utile) en vingt-quatre heures. De plus, ayant fait suivre Barnes pendant quinze jours, ils sont arrivés à la conclusion (fausse) qu'il avait bluffé au sujet de son contact à la Renraku. Barnes peut donc mourir !

Fred alias Elliot Stone

À l'origine Fred est un mercenaire, un peu naïf, qui est venu proposer ses services à Fuchi. Fuchi, saisissant l'occasion, l'a orienté sur sa filiale, FUS, qui lui a fait la proposition suivante : la corporation le transforme gratuitement en decker, en lui implantant un datajack, en lui fournissant un cyberdeck (un Fuchi Cyber 4) et en lui apprenant les techniques de piratage informatique. En échange, le nain doit accepter de réaliser trois missions pour 40.000 \$. Au cours de la dernière mission, il lui faudra tuer un homme et détruire son ordinateur. La couverture de Fred est celle d'un important decker corporatiste de FUS, Elliot Stone, entouré de gardes du corps. Ceux-ci ne doivent rien savoir des missions qui lui sont confiées. Pour cette raison, Fred doit simuler un accident lorsqu'il tuerà Steve Barnes (« il m'avait menacé de son arme, j'ai réagi instinctivement ! »).

En réalité, FUS ne compte pas garder cet employant personnage vivant. Quand elle lui a proposé si généreusement de lui greffer un datajack, la corporation lui a également implanté une bombe corticale. Une fois sa mission terminée, le nain périsera, soit lors d'un affrontement avec un gang spécialement monté contre lui (les Halloweeners), soit en faisant exploser sa bombe corticale s'il a survécu à la rencontre.

Jimmy « Razor » Wilkinson

Jimmy est un nain samouraï des rues (ce qui est assez rare), taciturne, froid, au sale caractère, et qui vend ses services au plus offrant. Si Fuchi a décidé de l'engager dans une « course », outre ses qualités de combattant, c'est essentiellement parce qu'il est nain. Ainsi, armé de la même manière que Fred, on risquera fort de les confondre dans la rue. C'est ce que recherche FUS. La mission de Razor consiste à faire du bruit autour du groupe de shadowrunners afin de semer la confusion et amener les PJ à croire, soit que leur protégé trempe dans des histoires louche, soit qu'il est victime d'une regrettable erreur (on l'a pris pour un autre). Pour cela, le samouraï va d'abord éliminer Bob, le patron du Knutson's Country Home, un restaurant du sud de Seattle racketté par les Halloweeners. Puis, Razor va tuer un Halloweener avant de prendre la fuite. FUS veut ainsi attiser la haine du gang contre Fred, pour pouvoir passer à la phase d'exécution dudit Fred. Quoi de plus simple, en effet, que de faire passer un nain pour un autre nain, surtout auprès d'un gang un peu primitif ?

Les Halloweeners

Il s'agit d'un gang de tarés, qui agit principalement dans le quartier sud-ouest de Seattle (celui dans lequel évoluent les shadowrunners pour cette aventure). Ils passent leur temps à affronter d'autres gangs rivaux (les Cutters, les Disassemblers, les Bloody Screamers et autres Trolls Killers...) et à racketter les bars et les passante. Les Halloweeners sont vêtus de synthé-cuir noirs et oranges (les couleurs du gang), de chaînes et de bracelets cloutés. Mais leur caractéristique la plus frappante est leur maquillage, qui leur donne l'allure de citrouille (les Jack O'Lantern) que l'on voit le soir d'Halloween. Un petit groupe de Halloweeners va être engagé par Fuchi (le gang total, pour sa part, se compose d'une cinquantaine d'individus). Comme la majorité des employés clandestins des corporations (PJ y compris), ils ne sont que des pions, manipulés dans le cas présent pour servir les desseins de FUS.

Après la mort de Bob, les Halloweeners, qui rackettaient son restaurant, se rendent au Knutson's Country Home pour rappeler aux employés et au futur nouveau patron qu'ils sont toujours là, et que la mort de Bob ne change rien aux accords passés. Là, ils apprennent que celui qui avait tué le patron du restaurant était un nain, armé d'un FN HAR. C'est à ce moment précis que Razor Wilkinson surgit et tue un gangster avant de prendre la fuite. Peu de temps après cet incident, quand FUS est certaine que Steve Barnes est mort, la corporation

envoie un homme payer le groupe de gangsters pour tuer le nain responsable de la mort de Bob et du Halloweener, en leur donnant des indications sur la localisation exacte du nain. L'homme se fait passer pour un employé du restaurant, probable futur patron, qui montre ainsi sa coopération avec le gang. C'est ainsi que les shadowrunners se retrouvent à combattre un groupe de fous furieux en quittant l'appartement de Steve Barnes.

Felicia Watson

Barmaid chez Renraku, c'est le fameux contact à qui Steve Barnes a remis un colis, contenant le double de la disquette compromettante. Elle connaît assez bien Steve, qui est un consommateur assidu de bourbon, sans pour autant être une intime. Personnage assez anonyme, il y a peu de chances que les shadowrunners la rencontrent, sauf peut-être à la fin de l'aventure (voir Conclusions possibles).

L'Aiguille spatiale

Nous sommes le 22 mars 2053. Les PJ apprennent par leur contact habituel que Mr Johnson recherche des « coureurs » pour une shadowrun très bien payée. Le lieu de rendez-vous est l'Aiguille spatiale, une tour métallique de 185 mètres, située dans le sud-ouest de Seattle, à 19h00, le soir même. Les shadowrunners doivent aller prendre un repas au restaurant situé juste en dessous de l'observatoire de l'Aiguille, l'Eye of the Needle. La table 10 leur a été réservée. Le soir venu, les shadowrunners arrivent devant cette immense tour, symbole de Seattle depuis plus d'un siècle.



Pour se rendre au restaurant, il faut emprunter un ascenseur hydraulique payant : 5 ¥ (à moins que les PJ ne préfèrent emprunter les escaliers). Arrivés au restaurant, les shadowrunners peuvent remarquer qu'il est extrêmement bien surveillé, par des videurs le plus souvent métahumains (orks ou trolls), tous en costumes. Le patron est lui-même un métahumain (Gynt, le nain). L'établissement est très luxueux et très réputé. Si les shadowrunners ne sont pas en tenue de soirée, ils sont interdits d'accès, jusqu'à ce qu'ils disent qu'on leur a réservé la table 10. *L'Eye of the Needle* est un restaurant tournant avec d'immenses baies vitrées. Les PJ peuvent admirer le magnifique panorama de Seattle la nuit tandis qu'ils dînent. A la fin du repas, un homme très bien habillé entre dans la salle et parle à l'oreille de Gynt. Le nain désigne alors les PJ. L'homme tend son créditube et règle l'addition, avant de se diriger vers la table des shadowrunners. Il leur propose d'aller prendre un café dans un endroit plus discret : une petite salle située juste en dessous du restaurant. Elle est blanche, très simplement meublée, et les vitres qui donnent sur la ville sont teintées. Si les PJ observent la pièce plus en détail (jet d'intelligence SR4), ils remarqueront la présence de nombreux brouilleurs d'ondes dissimulés un peu partout. Mr Johnson présente alors la mission aux shadowrunners. Fantasy Unlimited Simsens, l'employeur, leur demande de protéger un de ses deckers durant trois jours. Ce dernier connaît certaines données ultraconfidentielles et doit récupérer des informations au cours de trois missions. Étant donné l'importance du personnage et des informations qu'il doit rapporter, la somme offerte est colossale : 350.000 ¥ à répartir dans le groupe (ce qui est beaucoup plus que ce que l'on propose habituellement pour ce genre de shadowrun). 30.000 sont donnés immédiatement, les 320.000 restant seront payés dans soixante-douze heures exactement, si le decker est toujours vivant. Le rendez-vous fixé pour le règlement est le même qu'aujourd'hui : le restaurant de l'Aiguille spatiale.

Si les PJ acceptent le marché (ils l'accepteront probablement, vu la somme proposée), Mr Johnson fait entrer le decker, Elliot Stone. C'est un nain blond, assez décontracté dans son expression (il mâche un chewing gum). Sa tempé droite

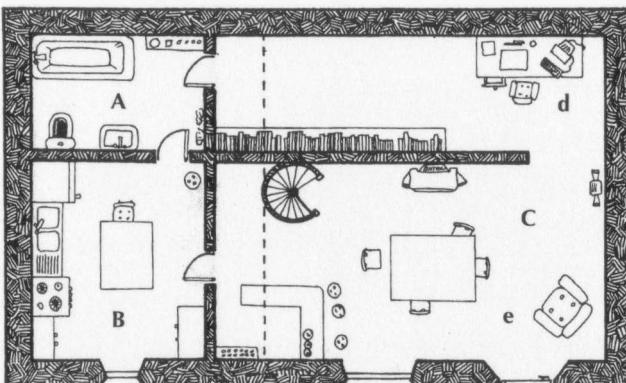
te est rasée et laisse voir un datajack. Il porte des vêtements visiblement renforcés. Il tient une mallette qui contient vraisemblablement son cyberdeck, et sur sa cuisse gauche est fixé un étui de fusil d'assaut FN HAR.

Événements chronologiques

Ce scénario présente une situation générale assez complexe. Pour que le MJ s'y retrouve facilement, voici une série d'événements qui se dérouleront dans cet ordre (n'oubliez pas que les PJ ne sont que des gardes du corps, et que l'ordre des missions à effectuer par leur protégé est dicté par l'employeur, FUS).
Entre chaque événement, les PJ sont libres de faire ce qu'ils désirent et notamment d'enquêter sur les points qui leur paraissent suspects (ils y ont tout intérêt s'ils ne veulent pas se faire berner). Les informations qu'ils peuvent apprendre sont alors fournies dans le chapitre Les indices. La répartition des missions dans le temps est à décider par les PJ en accord avec Elliot Stone.

1^e mission : intersection Blanchard Street et 3rd Avenue

Corporation Cyberdeck Parts Ltd. Elliot se branche sur le terminal de contrôle situé à gauche de l'entrée de l'immeuble et obtient facilement son renseignement. La porte d'entrée est une vitre blindée (un magicien du groupe peut donc voir le gardien et éventuellement utiliser sa magie). Un vieux gardien se trouve à l'intérieur, il est assoupi s'il est plus de 23h00. — Une sirène retentit à quelques pâtes de maisons de là. Le patron du *Knutson's Country Home* vient d'être assassiné par Jimmy, La Lone Star (police) patrouille dans le quartier. Cinq flics interpellent le groupe de shadowrunners. Le meurtrier ressemble fort à Elliot : un nain, armé d'un FN HAR. Les PJ doivent trouver un alibi (qu'ils pensent à leurs contacts) ou passer la nuit au poste, à moins qu'ils ne préfèrent affronter les policiers et prendre de très gros risques pour l'avenir.



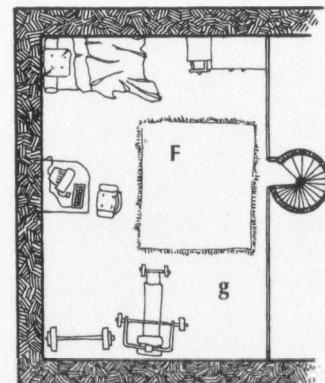
2^e mission : intersection Clay Street et 2nd Avenue

Corporation F. Assist Technology. Deux orks gardent l'entrée du bâtiment. Le terminal d'accès se trouve à l'intérieur. Le groupe de shadowrunners doit, soit bluffer les gardes, soit les neutraliser. S'ils entrent en force, le service de sécurité n'arrivera qu'au bout de deux minutes, ce qui laisse le temps au nain de voler ce qui l'intéresse.

— Le *Knutson's Country Home* est dévasté par les Halloweeners. Razor tue l'un d'entre eux. Les PJ entendent des clamours au loin.

3^e mission : intersection Queen Anne Avenue et Republican Street

Sur la porte d'entrée de cet appartement est inscrit « Steve Barnes ». Nécessité d'enfoncer la porte (Indice de Barrière : 6, voir chapitre Combat, paragraphe Barrières). Elliot met les PJ à contribution. L'effraction terminée, tout va très vite. Une alarme se déclenche (une simple sirène du XX^e siècle). Le MJ fait une rapide description de l'appartement de Barnes (voir le plan) dont le chien de garde est... un cocatrix ! Barnes, pour sa part, se trouve à l'étage, sur la mezzanine. Les joueurs tirent leur initiative et les actions sont résolues. Le cocatrix, qui n'est pas un animal intelligent, et qui a été élevé pour cela, combattrra les intrus jusqu'à la mort. Les actions du nain sont : tirer sur la sirène, tirer sur l'ordinateur que l'on aperçoit au fond de la pièce (en faisant semblant d'avoir manqué un tir), puis tirer sur Barnes à la première occasion (en criant : « Attention ! Il a flingué ! »). Une fois Barnes et son toutou morts, l'ordinateur détruit, le nain utilise sa radio implantée pour dire à FUS que la mission est accomplie. FUS révèle alors aux Halloweeners la localisation d'Elliot Stone. Les PJ n'ont pas beaucoup de temps avant l'arrivée de la Lone Star sur les lieux, mais s'ils pensent à fouiller la mezzanine, ils trouveront deux disquettes (dans l'oreiller), dont l'une contient, à propos de la FUS les mots : « Bon sang mais c'est bien sûr !, les pré-sento... »



— Grâce aux informations fournies par l'agent de FUS, les Halloweeners trouvent le groupe de shadowrunners et les attaquent. A la suite de ce combat, le nain trouve la mort, soit tué par les gangsters, soit tué par la bombe corticale qui lui fait exploser la tête, occasionnant des dégâts de code 5 F dans un rayon de 1 mètre (si un PJ le collait de trop près, il encaisse ces dégâts). Si les Halloweeners perdent plus de deux hommes, ils prennent la fuite.

Les indices

La manière d'obtenir les indices est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, mais implique toujours au moins une démarche et du role-playing, qui déterminent un bonus (ou un malus) sur le jet à faire. Généralement, on utilise les compétences **Etiquette** (La rue, Corporations, ou autre), **Interrogation** ou **Négociation**, mais il est aussi possible de faire un simple jet d'intelligence. Le SR de base pour les informations qui suivent est fixé à 5, mais il peut descendre à 4 si les joueurs se débrouillent particulièrement bien, ou monter à 6 s'ils s'y prennent mal, ou se contentent de dire qu'ils « font un jet de... ». Voici les indices :

— Fantasy Unlimited Simsens est une filiale de Fuchi.

— Les deux premières missions d'Elliot Stone sont bien trop faciles. Ce sont bien sûr des missions « bidons » organisées par Fuchi. D'ailleurs les données dérobées sont obsolètes et ne sont protégées que par des glaces blanches.

— Cyberdeck Parts Ltd est une petite filiale de Fuchi. L'info de la première mission concerne une puce deux fois plus miniaturisée qu'auparavant, sur le point d'être commercialisée. L'info est datée du 9 décembre 2052. Elle est complètement dépassée, puisque la puce est déjà sur le marché.

— F. (pour Fuchi) Assist Technology est une filiale de Fuchi. La donnée volée concerne un programme Assist de ski (simulation cérébrale de ce sport, que l'on peut désormais pratiquer sans quitter sa maison); elle n'a que peu de valeur.

— Le Knutson's Country Home est un restaurant de style authentiquement XX^e siècle. Son décor est digne d'un musée (nappes quadrillées rouge et blanc en coton, soucoupes en porcelaine...).

Sa cuisine n'est composée que d'ingrédients naturels. Le restaurant est racketté depuis deux ans par les Halloweeners qui se sont installés dans le quartier.

— Elliot Stone, le soi-disant decker n'en a pas du tout l'allure. Il pourrait même sembler un peu simplet. Quant à ses connaissances informatiques, elles sont loin d'être mirobolantes. Étonnant, pour un éminent decker corporatiste. Il manie bien mieux son FN HAR que sa console. Si un shadowrunner magicien le son-



de mentalement, il n'apprendra que ce que sait le nain : son nom n'est pas Elliot Stone mais Fred, il a été formé récemment comme decker par FUS qui lui a fourni son matériel (datajack et Fuchi Cyber 4) contre trois missions, et qu'au cours de la dernière mission, il doit tuer accidentellement un certain Barnes (voir la première partie de « Fred » dans le chapitre Les protagonistes).

— FUS a pris beaucoup d'importance sur le marché en seulement un an. Sa clientèle est pourtant relativement petite, mais très fidèle, et consomme énormément (voir Contexte).

— Steve Barnes, qui s'est fait tuer « accidentellement » par le decker qu'il protège, est un détective travaillant principalement pour Renraku. Dans la rue, sa réputation est en train de changer. Certains disent qu'il sera désormais sensible à la corruption. Si les PJ cherchent vraiment à en savoir plus sur lui et se débrouillent bien (à l'appréciation du MJ), ils pourront apprendre certains faits décrits dans Les protagonistes.

LES PNJ

Elliot Stone/Fred

Archétype : le mercenaire nain avec un datajack, un implant radio, 30 Mp de cybermémoire et un Fuchi Cyber 4. Programmes : les mêmes que ceux du « decker elle ». Compétences supplémentaires : Information : 3, Théorie informatique : 3

Les gardes orks

Archétype : le mercenaire ork de l'écran, ou « le mercenaire » des règles avec les changements suivants : Constitution : 7, Force : 6, Volonté : 2, Initiative : 3+2d6, Annés à feu : 6, Combat armé : 6, FN HAR à la place du Uzi II.

Jimmy Razor Wilkinson

Archétype : le samouraï des rues nain de l'écran avec un FN HAR à la place du Uzi II, ou « le samouraï des rues » des règles avec les changements suivants : Rapidité : 4 (5), Force : 4 (5), Intelligence : 2, Initiative : 5+2d6, Annés à feu : 6, Combat armé : 6, FN HAR à la place du Uzi II.

5 policiers de la Lone Star

Voir « flic », chapitre Contacts.

Steve Barnes

Archétype : le détective.

Le cocatrix

Voir chapitre Les métacréatures.

6 Halloweeners

Archétype : le gangster.

— Renraku possède une division, Renraku Movies, leader sur le marché de son concurrent FUS.

— Jimmy Wilkinson, le nain samouraï des rues qui cause tant de troubles, a été engagé par Fuchi.

— Les Halloweeners, qui recherchaient le nain qui a tué un des leurs, ont obtenu sa localisation grâce à un « employé » du restaurant. Les véritablement employés du Knutson ne connaissent pas ce type.

— Un module de surveillance est constamment à portée de vue de Elliot Stone lorsqu'il se trouve à l'extérieur (SR 8 pour le remarquer). Il surveille le petit groupe pour indiquer aux hommes de FUS le meilleur moment pour faire exploser la bombe corticale sans éveiller les soupçons des PJ (par exemple en plein affrontement avec les Halloweeners, quand ces derniers commencent à tirer, pour que les PJ pensent que le gang dispose de balles explosives).

Conclusions possibles

Il y a évidemment plusieurs fins possibles à ce scénario. Dans tous les cas, les PJ se seront sûrement faits de sérieux ennemis (les Halloweeners, ou une des deux corporations, voire les deux dans le pire des cas !). Si les PJ n'ont pas cherché à en savoir plus et se sont cantonnés à protéger le nain, ils n'auront gagné dans cette aventure que le fait d'avoir risqué leur vie pour 30.000 ¥.

S'ils se sont un peu méfiés, ils auront peut-être évité quelques combats, et surtout, auront pris connaissance des fameuses informations que FUS et Fuchi cherchaient à cacher.

La meilleure chose à faire, dans ce cas, est sans doute d'aller voir la Renraku et de lui proposer une information « très intéressante » contre de l'argent. Attention, si les PJ refusent d'être raisonnables et vont au-delà de 200.000 ¥ (le maximum que la corporation est prête à payer sur le champ, une fois qu'elle a compris l'importance de l'information), Renraku leur donne rendez-vous le lendemain pour réfléchir à la proposition. Le lendemain, la même personne les reçoit, le sourire aux lèvres, en compagnie de Felicia, la barmaid. Ayant appris la mort de son ami Steve, elle a jugé qu'attendre un mois n'était plus utile, et vient de remettre le colis. Pour la récompenser de son bon geste, Renraku lui offre 2000 ¥, devant les PJ abasourdis (le monde des affaires est impitoyable, n'est-ce pas ?).

Il ne sert pas à grand-chose de revendre l'information aux médias puisque Fuchi peut faire disparaître très vite toutes les preuves. Les PJ passeront alors pour des mythomanes et n'auront pas gagné d'argent. De plus, il vaut mieux alors que Fuchi ne sache pas que l'information vient d'eux. Quand on voit ce qu'elle a été capable de manigancer pour éliminer Barnes, on réalise sans peine qu'elle serait à même de redoubler d'imagination pour nos pauvres PJ. Ce qui peut donner l'objet d'un autre scénario.

Appartement de Steve Barnes

A : salle de bains

B : cuisine

C : salle de séjour

d : ordinateur

e : cockatrice

F : mezzanine

g : Steve Barnes lors de l'arrivée des PJ.

Léonidas Vesperini

With a magical help from Joe Casus

illustration : Rolland Barthélémy

se d'anodin ou devrait-on dire de « normal ». Les Investigateurs remarquent même que l'un d'eux a un étrange sourire. S'ils ne l'ont pas encore rencontré, on le leur désigne comme étant Milos.

Si les « touristes » étaient de sortie cette nuit-là, ils ont pu assister à la scène où effectivement Milos officiait, assisté d'une bonne vingtaine de villageois (sur la cinquantaine que compte le village). Il faut espérer que les Investigateurs aient été discrets, sinon il y a de fortes chances pour qu'ils soient conviés à « participer » au prochain sacrifice en tant que... victimes !

Et s'ils fouillaient chez les gens

Chez Andros, ils trouveront un journal où il raconte tout ce qui lui est advenu depuis sa « révélation » en état d'autohypnose profonde. C'est un très beau texte sincère et plein de foi. De plus il y a quelques passages concernant Milos qui ne sont pas tendres. Il le soupçonne de s'adonner à des pratiques perverses qui risquent de mettre en péril la communauté. Il note également le fait que les demi-dieux semblent du côté dudit Milos ainsi qu'une partie toujours croissante de la population. Pour fouiller sa maison il suffira d'attendre qu'il ne soit plus là ou qu'il dorme (il a le sommeil profond) ; il vit seul et ne développant aucune paranoïa, il ne se protège pas.

Par contre Milos, c'est une autre affaire. Outre deux acolytes musclés, il utilisera sa magie s'il est là pendant l'intrusion des étrangers... Toujours est-il que si les choses se passent bien, les Investigateurs pourront découvrir un calendrier avec une grosse croix sur la nuit du lendemain, un exemplaire des *Fragments de Celaeno* (où ils pourront trouver la description des Grands Maîtres) et un cahier d'écolier parfaitement tenu. Y sont consignées en latin et grec ancien ses réflexions concernant la vie, le monde, l'avenir radieux que nous réservent les Vrais Dieux à leur arrivée et surtout à celle de son maître... C'est plein de bonnes intentions et d'un certain nombre de niaiseuses

que l'on ne s'attend pas à trouver sous la plume d'un grand sorcier. Les Investigateurs y apprendront également la date de l'invocation et que « les Grands Maîtres Zo-Kalar et Tamash ont conclu un accord magnifique avec les Dieux extérieurs ».

Bon, et maintenant...

Tuer Milos est loin d'être suffisant. Un autre viendra et reprendra le travail commencé. En effet, en fouillant chez lui, les Investigateurs ont également trouvé une correspondance toutefeu avec des homologues aux quatre coins du monde. Certains ont même exprimé leur projet de venir le rejoindre... Les vrais responsables sont ailleurs. En fait, Andros est le seul allié fiable des Investigateurs. A eux de le mettre de leur côté, de lui expliquer la situation. Il ne comprendra pas, surtout si on lui parle des Dieux extérieurs (il n'y connaît rien). Après quelques heures de discussion, il proposera d'aller rencontrer Déméter et peut-être les Maîtres pour leur parler. Mais il dit craindre le pire car ce ne sont pas des entités que l'on importune aisément.



CARACTERISTIQUES

Andros Milakopoulos

FOR 10 DEX 9 INT 16 CON 12 APP 12
POU 12 TAI 12 SAN 99 Pdv 12

B/M aux dommages : aucun

Compétences : Anthropologie 60 %, Archéologie 60 %, Bibliothèque 75 %, Chanter 30 %, Eloquence 55 %, Histoire ancienne 98 %; Lire/Écrire grec ancien 99 %, latin 88 %, anglais 70 %; Parler anglais 88 %, Psychologie 80 %.

Ne pas oublier son fabuleux don d'empathie.

Milos

FOR 12 DEX 8 INT 14 CON 14 APP 14
POU 15 TAI 14 SAN 0 Pdv 14

B/M aux dommages : +1d4

Compétences : Astronomie 60 %, Baratin 80 %, Bibliothèque 80 %, Mythe 30 %; Lire/Écrire grec ancien 60 %, latin 50 %, anglais 75 %; Parler anglais 70 %, Trouver objet caché 60 %.

Sorts : Appeler Yog-Sothoth, Asservir une victime, Invoyer/Contrôler un Vampire stellaire, Invulnérabilité, Flétrissement.

Matthew Stanley

FOR 14 DEX 9 INT 8 CON 14 APP 9
POU 8 TAI 14 SAN 60 Pdv 14

B/M aux dommages : +1d4

Compétences : Conduire automobile 60 %, Discrétion 35 %, Suivre une piste 50 %.

Armes : Coup de poing 90 %, Couteau de boucher 99 %.

Les deux acolytes

FOR 14 DEX 10 INT 8 CON 14 APP 10
POU 8 TAI 12 SAN 50 Pdv 13

B/M aux dommages : +1d4

Compétences : Discrétion 35 %, Suivre une piste 50 %.

Armes : Coup de poing 70 %, Coup de tête 40 %, Coup de pied 75 %, Fusil de chasse cal.20 55 %.

Quand il faut y aller...

Que cela soit la première ou la deuxième séance, Andros est tendu, mais la musique porte les esprits et ils se retrouvent face à Déméter, toujours sans Andros. Si une majorité des visiteurs n'est jamais « venue », elle leur montre la vie (voir Les mystères sans boule de gomme). A la fin, comme ils restent, désireux qu'ils sont de rencontrer les Maîtres, elle leur demandera ce qui ne va pas. Si les Investigateurs commencent à aborder les problèmes qui les concernent (Milos donc), Zo-Kalar apparaît, furieux. Il hurle, ses yeux complètement noirs lacent des éclairs, c'est un véritable ouragan. Les Investigateurs doivent faire preuve d'une déférence totale, ne pas l'interrompre, mettre genoux à terre, en suppliant (c'est le bon moment pour penser aux statuettes de suppliants et à la tradition qui s'y réfère). Si les Investigateurs sont arrogants, les éclairs se regroupent en un seul qui va frapper le plus bruyant qui tombe, mort. Si cela ne les calme pas, Zo-Kalar continue ; il est intouchable et surpuissant. Andros sentant un problème fait revenir les Investigateurs. Ceux qui ont été blessés sont plongés dans une catastrophe qui durera bien deux ou trois jours. Ils n'auront aucune blessure apparente, quant à leur santé mentale, c'est autre chose...

Si le Maître n'est pas interrompu pendant sa colère, si l'humilité habite le cœur des Investigateurs et si ils se présentent en suppliants, Déméter reprendra sa forme de Tamash, deux grands fauteuils apparaîtront, les deux Maîtres s'assiéront et écouteront les suppliants avec un calme étonnant. Les Investigateurs auront la désagréable impression d'être des fourmis observées par des géants.

Si le discours est cohérent et explique bien l'emprise de Milos et ses forfaits, si le respect transparaît dans toutes leurs paroles la réponse sera la suivante : « Décidément un rien vous agite, mortels. Nous avons ouvert la voie à Yog-Sothoth, comme à un ami. Ce qu'il fait ne nous regarde pas. Mais vous êtes venus, risquant plus que votre vie pour nous soumettre votre supplice. Andros a toujours été fidèle

Le maire-chef de la police

FOR 9 DEX 8 INT 10 CON 12 APP 8
POU 8 TAI 10 SAN 99 Pdv 13

B/M aux dommages : aucun

Compétences : Baratin 60 %, Conduire automobile 45 %, Droit 30 %, Suivre une piste 60 %.

Armes : Coup de poing 60 %, Coup de tête 20 %, Coup de pied 50 %, Revolver cal.32 45 %.

Odysseus, Antheus et Oniros

FOR 17 DEX 15 INT 15 CON 17 APP 16
POU 15 TAI 18 SAN 99 Pdv 17

Ce sont des demi-dieux. Ils ne savent pas faire grand-chose si ce n'est impressionner les gens. Ils ont chacun un pouvoir « particulière ». Le premier utilise la télépathie, le deuxième la télékinésie (sans limite de poids) et le troisième peut créer des éclairs d'énergie destructrice à partir d'une pierre rosâtre qui pend à son cou.

le et humble, honorez-le. Nous demanderons à Yog d'aller ailleurs, nous pouvons lui proposer d'autres ouvertures, il nous écoutera sans doute. Mais pour cela, il faudra que chacun de vous nous donne la chose à laquelle il tient le plus. Réfléchissez et revenez vite avec vos présents avant que nous changions d'avis. Allez. » A ce moment-là, les Investigateurs se souviennent qu'Andros leur avaient raconté qu'une femme du village avait fait une supplication à Déméter pour retrouver son enfant perdu. Cela lui avait été accordé mais elle avait dû leur sacrifier quelque chose d'important. Ce fut ni plus ni moins que sa fertilité. Les deux dieux sont très durs en affaires. Des Investigateurs qui ont tenté cette aventure avant vous ont laissé à titre d'exemple : son don artistique pour une poëtesse et son nom pour un noble. Donner de l'argent est très mal vu...

De retour dans le temple d'Andros c'est à eux de jouer. Ils peuvent entendre parler d'autres crimes commis, mais surtout ils se font de plus en plus harceler par les gens de Milos (comme si il était au courant – ce qui est le cas –, les Grands Maîtres sont très joueurs). Il faut à tout prix que les Investigateurs protègent également Andros qui va être menacé, car sans lui le retour aux Grands Maîtres est impossible. Course contre la mort, stress, angoisse et paranoïa doivent présider au délicat choix du don.

Prologue

Au maître de jeu de décider si le cadeau est fait du fond du cœur, les Grands Maîtres ne sont, bien sûr, pas dupes. Si tout se passe bien, les

Investigateurs retrouvent leur corps d'origine (qui, si ils s'étaient mal protégés pour la seconde de cérémonie auraient pu être tués par Milos et ses amis), ce qui ne veut pas dire que tous les problèmes sont résolus.

Yog-Sothoth va en effet choisir d'autres portes (ce qui n'est qu'à moitié satisfaisant). Le sorcier et ses sectateurs vont être fous furieux. Milos, lié à son maître, perçoit effectivement que ce dernier s'en va vers d'autres horizons. Et il a comme l'impression que les étrangers qui mettaient leur nez partout y sont pour quelque chose. C'est le moment ou jamais, pour les Investigateurs, d'apprendre à courir... ■

un scenario Casus Belli pour
Shadowrun

Ce scénario est prévu pour un nombre quelconque de shadowrunners. Il est en effet conçu pour être résolu avec la tête plutôt qu'avec les muscles.



XIII
CASUS BELLI

L'important, c'est de s'aimer !

Santa Barbara II : la mission

Il était une fois à Seattle deux corps spécialisés dans l'armement. Ces deux entreprises familiales, Neemis et MacMiller, avaient su s'adapter au fil des années et profiter de l'explosion des ventes d'armes dans le monde pour devenir de taille raisonnable, sans toutefois atteindre les dimensions de vraies mégacorps. Ces deux respectables marchands de mort se faisaient également une guerre lancée, mais bien présente, depuis leur création respective et simultanée dans les années 10. Depuis, en ces temps troublés où les gigantesques mégacorps règnent sans partage sur le monde des armes, Neemis et MacMiller ont beaucoup de mal à survivre, et encore plus à satisfaire leur ambition : entrer dans la cour des

grandes. C'est pourquoi, en dépit de plus de deux générations de brouilles familiales et économiques, les deux corps ennemis se sont rangées à la raison et ont décidé de s'unir afin d'être plus fortes. Cette fusion économique sera également familiale car elle sera scellée par un beau mariage. Lorsqu'en plus les deux futurs époux, tels de modernes Roméo et Juliette, s'aiment d'amour tendre, on se dit que ce scénario n'est vraiment pas fait pour un jeu cyberpunk mais conviendrait mieux à un épisode de *Santa Barbara*.

C'est compter sans la magie qui, telle des marines américains sur une plage du golfe Persique, vient gâcher tous les beaux projets, en plus de la baignade. Car Elizabeth Neemis, la fille unique de la famille Neemis et future épouse de Axly MacMiller, est depuis peu atteinte d'un mal aussi grave qu'incurable : la goblinisation. Il y a six mois, quelque temps après la

signature de l'accord de mariage, elle a commencé à se transformer, révélant sa véritable nature : celle d'une trollesse.

L'horreur de la situation ne devait, ne pouvait pas, empêcher ce mariage désormais vital à plus d'un titre. Car entretemps Ares Macro-technology avait lancé une OPA sur Neemis et MacMiller, afin de les absorber purement et simplement.

Les deux corps, à court de liquidités, ne pouvaient résister à cet assaut légal qu'en fusionnant et en se revendant mutuellement leurs actions, créant ainsi des mouvements de capitaux fictifs empêchant Ares d'agir.

Les Neemis décidèrent donc de faire comme si de rien n'était et envoyèrent Elizabeth dans la clinique la plus privée de Seattle, avec ordre de l'isoler totalement, et ils engagèrent les plus grands chirurgiens pour qu'ils redonnent à la pauvre enfant une apparence humaine. ▶

Nathalie Achard

illustration : Jérôme Lereculey

Dans le même temps, Ares engagea un shadowrunner pour intoxiquer subtilement le fils MacMiller, que ses extravagances et sa vie fantaisie rendaient particulièrement vulnérable. Vuzz, le shadowrunner en question, réussit à rendre Axly accro aux BTL Chips, et pas n'importe lesquelles, des spéciales ultrapuissantes (fournies spécialement par Ares), de la mort électronique en bâton. Axly est rapidement devenu une loque humaine, incapable de penser et encore moins de se marier.

Face à ce problème, les MacMiller ont eux aussi réagi avec fermeté et discréption : Axly a été purement et simplement envoyé dans une clinique privée pour y être sauvagement désintoxiqué. Malheureusement, Vuzz a réussi (grâce à l'appui d'Ares) à s'y faire engager comme infirmier et lorsqu'il est de garde la nuit il continue d'approvisionner son patient, au grand dam des médecins, une fois de plus confrontés durablement à leur incompétence face à la vie et ses mystères.

Les deux familles se trouvaient donc dans une espèce de statu quo délicat. Les fiancés étaient officiellement, en voyage d'étude en Europe pour Elizabeth, et en stage new age de restructuration psychique pour Axly; l'excuse des premiers permettant de faire passer celle des seconds, personne ne voulant avouer l'impossibilité du mariage, trop content d'ailleurs que l'autre ait aussi des problèmes et ne demande pas plus d'explications.

Les MacMiller, un peu plus débrouillards que les Neemis, décideront toutefois que, sans rien demander officiellement, ils pourraient quand même se renseigner pour savoir ce que cachait ce voyage d'étude en Europe. Balinor, un troll chaman fut donc engagé pour enquêter. C'était il y a un mois.

En bon professionnel, Balinor a rapidement découvert qu'Elizabeth était détenue à la clinique Bel-Air de Bellevue. Une petite visite musclée en astral, au cours de laquelle il tua le mage de l'établissement, lui permit de vérifier qu'elle était bien là, mais surtout lui appris grâce à son aura, qu'elle était une trollesse en puissance que les hommes essayaient de rhumatiser. Son sang de troll ne fit qu'un tour, et oubliant son honneur de shadowrunner, il décida que cette pauvre enfant ne pouvait pas être traitée de la sorte, il fallait que la nature accomplit son œuvre et qu'elle assume sa vraie forme. Il rompit donc toutes relations avec les MacMiller et chercha à mettre au point un moyen de sortir Elizabeth de la clinique.

Ares, alerté par l'attaque de Balinor, mena sa petite enquête et découvrit qu'Elizabeth était traitée à Bel-Air pour ne sait quels maux. Les Neemis eux, investirent des sommes colossales pour renforcer de manière drastique la sécurité de la clinique, empêchant ainsi qui que d'apprendre quoi que ce soit.

Seattle, tout le monde descend

Au moment où nos valeureux et trépidants shadowrunners entrent en scène, la situation est à la fois claire et confuse.

— Les Neemis protègent la clinique Bel-Air à outrance, afin d'empêcher que les MacMiller

n'apprennent le sort d'Elizabeth et ne rompent le contrat de mariage. Ils cherchent à la cacher jusqu'à la cérémonie prévue dans cinq jours, et surtout à la rendre présentable durant ce court intervalle. Ils savent qu'Axly a des problèmes, mais ignorent lesquels. Ils sont prêts à faire le maximum pour que le mariage ait lieu, quitte à marier une trollesse avec une épave junkie, pour que les apparences soient sauves.

— Les MacMiller savent que les Neemis leur cachent quelque chose, de même qu'ils savent que les Neemis savent qu'ils mentent à propos d'Axly. Leur but est qu'Axly redevienne « marrable » le plus vite possible, ils veulent apprendre ce qui arrive à Elizabeth et retrouver Balinor.

— Ares compte mener à bien sa petite OPA, qui prend effet dans sept jours, tout en continuant à droguer le pauvre Axly.

Entre dans la danse !

C'est donc dans cette ambiance si sympathique de paranoïa économique-magique que nos personnages sont appellés par leur contact habituel. Il les informe que MacMiller cherche des gens discrets et pleins de talent : en clair des gens comme eux. Il leur remet une puce qui contient toutes les informations tirées de la presse du cœur et économique et qui relatent avec force détails la fin de la guerre entre les deux familles et leur fusion qui sera effective avec le mariage d'Elizabeth et d'Axly dans cinq jours, contrant ainsi une OPA inamicale menée par Ares, OPA qui sera consommée dans sept jours. Si à cette date les deux sociétés n'ont pas fusionné, elles seront absorbées par Ares. Les articles parlent aussi du mystérieux voyage d'Elizabeth en Europe, voyage qui s'éternise depuis six mois, et du plongeon zen-new age d'Axly. Cela fait plusieurs mois qu'il n'est pas apparu à un événement mondain, et il n'est même plus présent aux soirées données par les MacMiller. Cette attitude est d'autant plus étonnante qu'Axly a la réputation d'être un bon vivant et d'adorer les soirées cybernético-stupéfiantes, comme l'affectionne la haute bourgeoisie de cette charmante ville.

Le contact explique alors de vive voix les détails un peu plus sensibles : il y a un mois, les MacMiller ont engagé un shadowrunner de haut niveau, Balinor, mais celui-ci n'a plus donné signe de vie depuis quinze jours. Les PJ sont donc chargés :

- de retrouver Elizabeth et d'apprendre ce qui lui est arrivé ;
- de faire de même avec Balinor, et si jamais il a laissé tomber les MacMiller, de s'assurer de manière ferme et définitive qu'il ne puisse plus recommencer ;
- de trouver pourquoi les médecins de la clinique Rosenberg n'arrivent pas, malgré tous leurs efforts, à désintoxiquer Axly. Les MacMiller soupçonnent une malédiction magique. Tout cela pour la modique somme de 20 000 nyuens par personne, au plus tard avant l'OPA d'Ares et de préférence avant le mariage, s'il est toujours possible.

Les PJ ont intérêt à être très discrets, surtout en ce qui concerne le sort d'Axly, car à aucun moment la presse ou les Neemis ne doivent apprendre son état.

Le contact n'étant pas habilité à négocier, la discussion risque de ne pas s'éterniser. Si les personnages, pour ne sait quelle raison, refusent ce travail, le contact est prêt à payer 5000 nyuens pour le dérangement et pour une amnésie totale concernant cette histoire.

En direct des bas fonds

Grâce à leurs superbes et obscurs contacts en tous genres, les PJ pourront apprendre quelques précieux renseignements qui sont regroupés ici à des fins pratiques et ne suivent donc pas un ordre chronologique. Les moyens exacts pour les obtenir sont laissés, pour des raisons de place, à la discrétion du maître de jeu, seul leur contenu est donné.

● **Axly MacMiller.** Ce jeune homme est un bout-en-train gâté pourri, ayant toujours croqué la vie par les deux bouts. Il suit depuis six mois l'enseignement du grand maître zen Tadashi Ikara, ce qui lui a fait le plus grand bien, paraît-il.

● **Clinique Bel-Air.** C'est le plus prestigieux bâtiment de santé de Seattle et même de la côte Ouest. Ses services sont à la mesure de ses honoraire : uniques. Toutes les stars et les plus grands des mégacorps y viennent pour se faire désintoxiquer ou soigner. La sécurité y est de haut niveau. Il y a une quinzaine de jours elle a été attaquée par un mage ou un chaman seul, et le mage de la clinique a péri au cours de l'attaque.

● **Balinor.** Ce sympathique troll, une des figures montantes parmi les shadowrunners de Seattle, est réputé pour être un chaman de très haut niveau et un shadowrunner tout aussi compétent bien que solitaire. Particulièrement prométhumain, il vous une haine sans bornes à l'Humanis Police et est soupçonné de militer activement dans un certain nombre de groupuscules terroristes antiségrégationnistes, dont le triste célèbre Black Snow and the Seven Trolls. Ne donne plus signe de vie depuis une quinzaine de jours.

● **Black Snow and the Seven Trolls.** Ce groupuscule terroriste, inconnu il y a encore quatre mois, s'est propagé en tête des semeurs de troubles en attaquant au lance-missile un bar réputé pro-Humanis, le Florian Geyer, à Seattle. On le dit proche des milieux shadowrunners et exclusivement composé de trolls, ce qui est assez inhabituel compte tenu de la neutralité proverbiale de ces individus.

● **Vuzz.** Avec la description que Tadashi (voir plus loin) a fait de Vuzz, les personnages n'ont aucun mal à identifier cet étrange individu. Il s'agit d'un shadowrunner de fort mauvaise réputation, plus pourri qu'un chef de service de chez Ares MacTechnology. Ses activités sont bien sûr floues mais son point de chute habituel est facile à obtenir pour quelqu'un du milieu, il s'agit du Beethoven's Bar.

Restons calmes, soyons zen !

Tadashi Ikara, le grand maître zen, est un des gourous les plus en vue de la haute bourgeoisie de Seattle. Son enseignement de new age et de zen soft lui a attiré une clientèle aussi for-

tunée que mal dans sa peau, lui assurant ainsi un substantiel moyen de gagner sa vie. C'est un escroc, mais il joue particulièrement bien son rôle. Il reçoit très facilement dans son zen center à l'aspect très kitch. Il accepte de parler d'Axly mais sans rien dire d'autre que de longues phrases grotesques au vocabulaire incompréhensible à propos des bienfaits de sa méthode cosmo tellurique sur cette âme en détresse. Il sait qu'Axly est accro aux puces additives mais il refusera d'en parler par peur des représailles possibles de la part des MacMiller. Si les PJ disent travailler pour ces derniers ou montrent qu'ils sont au courant de l'état d'Axly, alors il en parlera presque librement. Il sait que c'est un certain Vuzz, qui suivait le même enseignement qu'Axly, qui lui a fourni la drogue. Tadashi n'a aucun fichier sur ses « clients » et en raison de la nature un peu spéciale de son commerce ne demande aucun papier et se fait régler en espèces.

Néanmoins, il peut décrire Vuzz comme un elfe grand et maigre, brun, avec de grands yeux sans pupille, entièrement rouges. Un être mal-sain d'après Tadashi, dont le karma est d'être réincarné en crapaud dans sa prochaine vie. Tous ces renseignements, Tadashi ne les donnera que si les personnages sont courtois avec lui, dans le cas contraire il les menacera de sa « puissante » magie et au pire leur lancerà quelques sorts avant d'appeler les gardes du centre commercial.

Beethoven's Bar

Vuzz y vient tous les matins vers 9 heures, après son service à la clinique Rosenberg. C'est un habitué de la maison et il ne se cache pas, surtout depuis qu'il a trouvé un travail régulier et qu'il déclare à qui veut bien l'entendre qu'il s'est rangé des voitures. Il se montrera ouvert à toute personne désireuse de discuter un brin. Son numéro de shadowrunner repenti est bien au point et il parlera avec force détails et émotion de son nouveau travail à la clinique, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. Cette reconversion est d'après lui en grande partie due à ses séances chez Tadashi, qui lui ont soi-disant ouvert les yeux. Il admet avoir rencontré Axly mais n'era avoir eu avec lui autre chose que de strictes relations de camaraderie zen. Il cherchera à jouer au con et surtout à gagner du temps, quitte à mentir effrontément, et ce afin de prévenir Ares que des shadowrunners sont sur l'affaire. Si les PJ l'importunent de trop dans le *Beethoven's*, il hurlera et tous les habitués de la maison, dont un certain nombre de shadowrunners, interviendront.

Si malgré tout les personnages arrivent à le faire parler, ce qui demandera beaucoup de sang et de larmes, il avouera être infirmier de nuit dans la chambre d'Axly et lui brancher tous les soirs une puce additive biodégradable qui l'infecte avant de s'autodétruire en laissant un peu de poussière blanchâtre et les médecins perplexes. Si jamais Ares est prévenu que les PJ sont au courant du travail de Vuzz, ils enverront une solide équipe de shadowrunners pour les empêcher de répéter cela à des oreilles indiscrètes et surtout pour récupérer les puces que les personnages n'auront pas manqué de trouver sur Vuzz... Malaise certain.

La clinique Rosenberg

L'accès à la clinique est plus que surveillé, mais travaillant pour les MacMiller, les PJ n'auront aucun mal à accéder à toutes les parties du complexe, pour les besoins de l'enquête.

Axly est dans une chambre ultra-protégée à laquelle seule une dizaine de personnes ont accès. Ce n'est plus qu'un légume, un parfait junkie collé au plafond dans un état particulièrement prenant.

En fouillant dans les dossiers, les PJ constateront que toutes les personnes autorisées travaillent à la clinique depuis plus de dix ans et ont la confiance absolue de l'établissement. Un jet d'Ordinateur réussi (10) permet de remarquer qu'un des fichiers a été trafiqué. Il s'agit de celui de John MacClane, alias Vuzz.

Les personnages peuvent aussi, en réussissant un jet d'Intelligence (10), reconnaître, s'ils le voient, Vuzz en tant qu'ex-shadowrunner. Pour sa réaction, voir le chapitre précédent. Si les PJ restent en permanence auprès d'Axly, ils auront droit à un jet d'Intelligence (8) pour voir Vuzz placer des puces additives dans les jacks du patient. Ces puces sont ultrapiquantes car très concentrées, elles s'oxydent à l'air en moins d'une heure, ne laissant qu'une fine poussière blanchâtre indécelable.

A votre bon cœur m'sieurs dames

Localiser les Black Snow and the Seven Trolls est une entreprise de haute voltige. Ce groupuscule est composé, comme son nom ne l'indique pas, de quatre trolls et de trois orcs, tous shadowrunners, ayant décidé de mettre leurs talents au service de la lutte armée contre l'opresseur humain impérialiste. Ils sont tous amis et ils travaillent régulièrement ensemble au gré des shadowruns. Leur cercle est très fermé et d'habitude ils n'acceptent personne de l'extérieur. Mais en ce moment ils recrutent du muscle dans les milieux métahumains ou prométhumains, afin de monter une attaque contre la clinique Bel-Air. Les PJ métahumains, surtout troll ou orc, risquent donc d'être contactés, surtout s'ils sont à la recherche du groupe. Thorwald, un ancien motard devenu contact, sert de recruteur pour cette opération. Le contrat est de 1000 nuyens pour



une nuit de travail, et consiste à libérer une métahumaine des mains d'ignobles bourreaux humains. C'est une somme ridicule, mais il s'agit plus de payer les munitions que d'offrir une véritable paye. Ce run est une opération « humanitaire ». Si les PJ semblent hésitants, Thorwald leur proposera une entrevue avec Balinor. Le troll les rencontrera dans le sous-sol d'un vieil immeuble des Redmonds Barrens, d'où il monte toute l'opération. Il essaiera de convaincre les personnages de la justesse de son action, par tous les moyens. S'il apprend qu'ils sont au service des MacMiller, il insistera très lourdement ; dans le cas où les PJ se montreraient un peu trop promégacorps, cela risque de finir dans un bain de sang.

Si les personnages acceptent sa proposition, rendez-vous leur sera fixé pour la nuit précédant le mariage, dans un entrepôt désaffecté des Redmond Barrens. Là, tout le groupe, plus une dizaine de shadowrunners, un peu plus sensibles au sort du monde que la moyenne, se préparent tranquillement pour l'attaque.

La horde sauvage

Vu les multiples talents des membres du commando procédant à l'attaque, celle-ci réussira automatiquement, à moins que les PJ ne la fassent délibérément échouer, soit en prévenant les Neemis de la date et en donnant des détails significatifs, soit en la sabotant de l'intérieur. Toujours est-il qu'elle constituera un morceau d'anthologie du shadowrun. Le maître de jeu est invité à la rendre le plus épique possible, un commando de plus de dix trolls et orcs, avec Panther canon, miniguns, mages, chamans et toutes ces petites choses qui font la vie, ne peut – et ne doit – pas être traité comme un shadowrun normal. De plus, comme tous les membres du commando ne doivent pas être reconnus afin de ne pas se faire grillés dans le milieu shadowrunners, ils sont obligés de ne laisser aucun témoin. Et pour un shadowrunner, pas de témoin est synonyme d'Hiroshima.

La clinique Bel-Air

Situé dans un parc magnifique et privé, ce superbe bâtiment à l'architecture moderne est le temple de la médecine avec un grand M (pour Money). La clinique est accessible à qui-conque peut payer les 100 000 nuvens nécessaires à l'ouverture d'un dossier, autant dire à très peu de monde, et le moindre petit soin y coûte le salaire de toute une vie d'ouvrier. Seuls les plus grands spécialistes exercent dans ce respectable établissement, soignant les maux de l'élite capitaliste et corporatiste du continent nord-américain. La sécurité y est plus que renforcée, surtout depuis que les Neemis y ont investi une fortune, mais seule l'aile où se trouve Elizabeth est vraiment protégée et encore, les récents aménagements ne sont pas tous très au point. Le nouveau système d'alarme est encore sujet à de nombreuses pannes en raison du manque d'habitude et de son installation trop hâtive, de plus les gardes engagés par les Neemis ne s'entendent pas du tout avec ceux de la clinique, ce qui provoque des frictions et donc de l'inefficacité. Cette forteresse est donc beaucoup moins blindée qu'il n'y



parait mais elle reste quand même très dangereuse.

L'aile abritant la chambre d'Elizabeth est totalement fermée, vivant dans l'autarcie la plus totale. Tout le personnel nécessaire à la bonne marche de cette partie de l'hôpital est logé sur place depuis quinze jours, dans les anciennes chambres des autres malades qui ont été transférés dans d'autres parties du bâtiment. Seuls les professeurs Gildon et Dafoe, les plus grands spécialistes médicaux, logent chez eux, sous bonne garde.

Pour apprendre ce qui se trame dans ladite aile, les PJ possèdent a priori trois solutions, mais gageons que leurs petits neurones survoltés trouveront bien un autre moyen pour le plus grand malheur du maître de jeu. Ces trois moyens sont :

— La technique rouleau compresseur, simple mais de bon goût, qui consiste à entrer de for-

NOTES TECHNIQUES et renseignements essentiellement ludiques

Afin d'aider le maître de jeu à gérer ce scénario voici quelques indications pour les caractéristiques des personnages non joueurs, pour reprendre l'expression consacrée. Ce ne sont que des indications et le maître de jeu devra adapter la puissance des PJ à celle de ses shadowrunners.

Vuzz, HitMan elle, avec Cyberoptics, Flares Compensator et Thermo-vision.

Balinor, Street Mage, option Fighter et Deciver.

Tardzhi Nkara, Street Shaman.

Axly MacMiller, Mr Johnson.

Seven Trolls, Street Samouraïs.

Thorwald, Gang member.

Horde sauvage, Mercenary et catalogue des Street Samouraïs.

Garde de Bel-Air, Mercenary plus quelques anciens Former Mage Mage (mages corporatistes).

Gildon et Dafoe, Street Doc, remplacez Etiquette de la rue par Etiquette corpo.

ce et à aller voir ce qui se passe dans la chambre de la pauvre héritière Neemis. Des personnages intelligents peuvent essayer de coordonner leur attaque avec celle des Black Snow and the Seven Trolls, ce qui augmente considérablement leurs chances qui sont sinon assez proches du zéro absolu.

— Entrer dans la Matrix et pirater l'ordinateur de l'hôpital. Le problème est que le dossier d'Elizabeth a été transféré dans l'ordinateur des Neemis qui est sévèrement protégé. Néanmoins, comme les médecins ont besoin d'y accéder à n'importe quel moment du jour et de la nuit, se faire passer pour l'un d'eux est somme toute assez facile surtout si l'on a pris soin de leur démander gentiment leur code d'accès.

— Demander poliment aux docteurs Gildon et Dafoe. C'est encore plus simple, ils ont beau être protégés, un accident de la circulation est si vite arrivé, et ils tiennent tellement à leur petite famille qui, elle, est mal protégée.

Dans tous les cas les PJ apprendront le triste destin d'Elizabeth. Elle est sous anesthésie depuis six mois et se fait opérer tous les deux ou trois jours, afin d'enlever ses excroissances trollesques et tous les petits détails si peu féminins. Devant le peu de résultat de cette méthode, les médecins ont mis au point une hormone très instable et certainement dangereuse qui ralentit les processus de goblinisation mais on ne sait pas à quel prix. Peu importe, le principal est que l'héritière soit prête pour le mariage, ce qui peut être le cas si les deux médecins ne sont pas dérangés et si Elizabeth est laissée à leur entière disposition.

The end ?

Comme tout maître de jeu l'aura compris à la lecture de ce scénario, il manque singulièrement de diriger voire d'événements auxquels les PJ sont obligatoirement liés. Rassurez-vous, c'est voulu. Il s'agit en fait d'une situation assez compliquée dans laquelle les personnages sont projetés et dont ils doivent se sortir. A eux de choisir qui ils vont servir. Vont-ils remplir leur contrat comme le voudrait le code de la profession ? Retourneront-ils leur veste ou participeront-ils à cet événement humanitaire et charitable à côté duquel Band-Aid ressemble à un bal musette de la Marne, à savoir l'attaque de la clinique Bel-Air ?

Rien n'est imposé, tout est proposé, aux maîtres de jeu et aux joueurs de disposer. Il est d'ailleurs tout à fait possible que vos Shadowrunners ne fassent rien. Cela se terminera alors par le kidnapping d'Elizabeth, l'annulation du mariage et l'absorption des deux pauvres corporations. La triste fin d'une tradition familiale.

Si jamais Elizabeth n'est pas enlevée par Balinor et si les PJ arrivent à empêcher Vuzz de droguer Axly au moins deux jours avant le mariage, ce dernier aura lieu, les Neemis engagent des mages pour lancer des sorts d'illusion afin de ne rien laisser paraître à la presse de l'horreur de la situation. Et le « pire » dans tout cela, c'est que Axly aimera autant Elizabeth, même devenue trollesse... C'est beau l'amour !