

Shadowrun



Ce scénario a été conçu pour un meneur de jeu et des joueurs relativement expérimentés, des shadowrunners, puisque l'aventure se déroule dans le royaume de Sa (très) difficile.

Ce scénario est plutôt prévu pour la deuxième édition de « Shadowrun »,

Avant-propos

Pour bien démarquer cette aventure de celles situées dans les UCAs, vous êtes invité à sonner particulièrement l'ambiance. Le dépaysement que vous devez provoquer chez les joueurs joue un rôle presque aussi important que l'intrigue elle-même. Les shadowrunners ne sont pas à Seattle, et cela doit se sentir à chaque instant. Le scénario joue, en outre, sur des registres inhabituels pour Shadowrun. Des références ? Un poil de *L'appel de Cthulhu*, un chouia de *Vampire* et une pincée d'Arthur Conan Doyle...

Le supplément *Les Métacréatures européennes* contient quantité d'informations précieuses sur certains des adversaires des personnages. Le *London Sourcebook* et le roman *Choisis bien tes ennemis...* de Bob Charette, le deuxième tome de la trilogie des Secrets du Pouvoir, peuvent s'avérer utiles pour traduire l'atmosphère de l'Angleterre du Monde des Ombres.

London Bridge is falling down...

Cette petite présentation vous permettra de vous faire une idée de la configuration du Londres de Shadowrun, afin d'immerger plus facilement vos

PJ dans son ambiance très particulière. N'hésitez pas à vous en servir lors de vos descriptions.

En 2050, Londres est désormais surnommée le Smoke, en référence à la fumée omniprésente qui plane sur la cité. Il ne s'agit pas uniquement du fog, le légendaire brouillard londonien : cette fumée est en grande partie due à la forte pollution qui étouffe la ville et la plonge en permanence dans des relents nauséabonds. Cette situation date de 2039, lors d'une attaque terroriste commanditée par un groupe radical, Pan Europa. Les terroristes libèrent un agent biochimique au-dessus de Londres, en représailles au rôle supposé de l'Angleterre dans la dissolution de l'Union Européenne (la France est d'ailleurs soupçonnée d'avoir soutenu cette action, ce qui n'a pas arrangé les relations déjà tendues entre les deux pays). Conséquence : de nombreux monuments historiques furent rongés par l'agent bactériologique et durent être rénovés ou reconstruits en plus modernes. Mais l'effet le plus gênant fut la contamination des biofabriques qui alimentaient le Dôme, la gigantesque « serre » construite autour de Londres, et censée régler les problèmes d'environnement de la capitale. Depuis 2039, ils sont encore pires qu'avant. Non seulement la construction du Dôme a été interrompue, mais ce dernier a, en plus, tendance à concentrer les émanations de gaz et à rendre les pluies acides. Il arrive

même qu'il neige - gris - à l'intérieur du Dôme, aujourd'hui à moitié en ruines.

Le centre de Londres est resté très typique. Ce qui est le plus frappant, particulièrement pour une capitale aussi cosmopolite, c'est son apparence unité architecturale. Les murs ou les façades de briques se succèdent, tout comme les espaces verts, dont le gazon est impeccablement tondu. La ville est très peuplée - 3,5 millions d'habitants, 10 millions en comptant l'agglomération -, mais la circulation est étonnamment fluide. Le nombre de taxis (cabs) qui circulent en permanence le long des grandes avenues est impressionnant. Il suffit de lever la main pour en arrêter un.

La ville bat tous les records en matière de nombre de musées, qu'on ne compte plus. La plupart, tel le Museum of London, se consacrent à la gloire tout à fait défunte de l'Empire britannique. D'autres, comme le British Museum ou la National Gallery, comportent davantage d'expositions couvrant des cultures d'autres horizons.

Les principaux monuments de Londres sont restés les mêmes depuis des siècles : Buckingham Palace, résidence principale du roi George VIII (le drapeau du Royaume-Uni, l'Union Jack, flotte au-dessus de l'entrée principale lorsque le roi est présent, ce qui sera le cas lors de cette aventure); la Tower of London (Tour de Londres); le Tower Bridge; les Houses of Parliament (le Parlement) et

Élémentaire, mon cher ...



ou en tout cas habitués aux scénarios d'enquête. Le cadre n'est peut-être pas familier vénérable) Majesté George VIII, et plus particulièrement dans le Londres de 2060. mais les adaptations pour la troisième édition sont très faciles à faire.

leur célèbre horloge Big Ben; Westminster Abbey et bien d'autres.

Les différents quartiers de Londres présentent la particularité de se côtoyer de manière assez anarchique. Ainsi, le quartier des affaires de la City, à l'est, jouxte un territoire extrêmement pauvre et délabré, la Lambeth Containment Zone (ou le Squeeze, comme les gingers locaux l'ont baptisé), situé juste au sud, de l'autre côté de la Tamise.

Les quartiers chics des palais (Westminster, Saint-James), en plein cœur de la ville, abritent les monuments les plus prestigieux (le palais royal, le Parlement, etc.). À l'ouest de ces riches avenues s'étend le West End Overground, une sorte de ghetto où la police ne fait pas toujours la loi. L'Overground est devenu depuis peu le territoire privilégié des shadowrunners, avec ses vieux bâtiments délabrés, ses pubs animés et son marché noir. Composé de quartiers autrefois luxueux tel que Mayfair, il regroupe les zones bouillonnantes de Piccadilly et de Soho, le Chinatown londonien. Quelques dizaines de mètres sous le West End Overground se trouve un tout récent complexe souterrain ultramoderne, le West End Underplex. Les plus grands magasins de la ville (tels Macy's) y ont été reconstruits et s'y agglutinent. La surveillance y est très présente et, bien sûr, il n'y a plus de problèmes liés à la météo. Seuls les tou-

ristes fortunés et la gentry britannique y sont les bienvenus.

En dépit de toutes les rénovations qu'elle a connu du fait de la pollution abrasive de l'air, la ville a conservé un charme rétro qui opère toujours quand on s'y promène.

Introduction

Alors que Seattle et les UCAS se déchirent dans une guerre des corporations qui compte parmi les plus sanglantes que le pays ait connu, les shadowrunners vont être appelés pour une mission qui, une fois n'est pas coutume, n'implique pas les mégacorporations. Il faut dire que l'action se situe en Europe, où l'influence des gouvernements nationaux est sensiblement plus forte que sur le continent américain. Entendez l'Europe au sens géographique du terme, puisque l'aventure se déroule en Angleterre, qui a quitté l'Union Européenne depuis longtemps.

Tout commence au moment où un shadowrunner reçoit l'appel d'un de ses contacts de votre choix, qui se trouve être en relation depuis quelques mois avec certains dignitaires britanniques. À sa voix, on comprend que l'affaire est importante, et sans doute bien rémunérée. Le contact explique qu'il n'en sait pas énormément sur la shadowrunner elle-même, si ce n'est qu'elle est commanditée

par un lord britannique, à qui il a promis d'envoyer «ce qui se fait de mieux» en matière de shadowrunners (voilà les PJ prévenus!). Le contact demande au personnage de réunir l'équipe habituelle, et fixe comme lieu de rendez-vous le *Break*, un café situé à l'intérieur de l'aéroport le plus proche du lieu où se trouvent actuellement les shadowrunners (Seattle-Tacoma, par défaut). C'est là qu'il leur donnera les dernières consignes. L'urgence étant de mise, comme de coutume, il serait appréciable que l'ensemble du groupe se rende au point de rendez-vous le plus vite possible dans la journée.

Quand les PJ retrouvent le contact, au *Break*, il semble assez nerveux, stressé de les avoir attendus plus d'une demi-heure. Les précisions qu'il peut leur apporter sur la mission sont maigres: l'opération aura lieu en Angleterre, et les instructions précises et la nature de la shadowrun leur seront données sur place, à Londres. Le contact sait, en revanche, que la mission sera très bien payée, au minimum 80000 nuyens à répartir. À ce sujet, le contact réclame un petit pourcentage pour les avoir mis sur le coup et leur avoir servi d'intermédiaire. Il essaye d'obtenir 10% (soit 8 000 nuyens) auprès des PJ, mais se contente de 5% (4 000 nuyens) si ces derniers se montrent intraitables. Une fois les négociations terminées, il leur remet plusieurs papiers à leur nom: passe-

G

God save the King !

La situation politique du Royaume-Uni est très différente de ce qu'on trouve dans la plupart des pays industrialisés du monde de *Shadowrun*. La politique y joue un rôle important, et le pays est resté ancré dans des traditions souvent jugées archaïques. En premier lieu, la Grande-Bretagne est une monarchie, dont le roi actuel est George VIII. On ne peut pas franchement parler de monarchie des temps modernes, bien au contraire, puisque la Grande-Bretagne est restée un pays très conservateur, nombriliste et attaché de manière excessive à ses traditions. Le parti politique dominant est le parti Vert, coalition très large de sociaux-démocrates et d'anarchistes libéraux, et dont est issu le Premier Ministre. Mais ce dernier n'est pas la personnalité politique la plus influente, loin de là. Le véritable chef d'orchestre du gouvernement est lord Marchment, un druide anglais désigné par ses pairs, et dont le titre officiel est « Lord Protector ». Son influence sur la Chambre des Lords est telle qu'il peut abroger ou « suggérer » de nouvelles lois à sa guise, que la Chambre des Communes ratifie en général sans broncher. Un signe ne trompe pas : depuis un peu moins d'un an, le Lord Protector loge au 10, Downing Street, le domicile traditionnel du Premier Ministre anglais depuis des siècles. Le Lord Protector est aussi le chef du NDM (New Druidic Movement), le plus grand cercle de druides de Grande-Bretagne. Ses membres sont en majorité anglais, et de tradition hermétique.

Au niveau de ses traditions, l'Angleterre continue de cultiver ses différences et ses excentricités. On prend toujours le thé à 5 heures et la nourriture est toujours aussi... pittoresque. Quelques exemples : nutrisoja sucré trempé dans du lait froid au petit déjeuner, poulet à la marmelade, bœuf bouilli servi avec de la sauce à la menthe, gelée sucrée couleur rose fluide en dessert... Il est à noter, néanmoins, qu'on trouve de très nombreux restaurants variés et exotiques à Londres, et qu'on n'est donc pas obligé de manger anglais.

Les Anglais utilisent toujours leur système archaïque et illogique de miles, de pieds, de pouces, de gallons et toutes ces sortes de choses. Parmi les autres bizarreries typiquement anglaises, on peut citer la conduite à gauche et la monnaie nationale qui est toujours la livre sterling ou sterling pound (250 £ = 1 nuyen).

La vie au Royaume-Uni est chère, surtout à Londres. Il faut compter 80 £ la nuit pour une chambre modeste à Londres. Le prix d'un déjeuner moyen, quant à lui, tourne autour de 30 £, alors qu'il faut bien débourser 70 £ pour un dîner correct.

est gris, légèrement pluvieux, et la température tourne autour de 5°C.

Londres, 22 janvier 2060

Le lendemain matin, le 22 janvier, les shadowrunners foulent le sol anglais, peut-être pour la première fois. De l'aéroport, le moyen le plus pratique pour atteindre Victoria Station est d'emprunter le Deep Tube, un métro souterrain sophistiqué et très rapide.

Victoria Station est une énorme gare, très fréquentée, où trains et rames de métro (Tube et Deep Tube) se rejoignent. En déambulant dans l'immense hall de la gare, les PJ finissent par repérer un homme élégant et tout de noir vêtu. Il tient une pancarte à la main, sur laquelle sont inscrits... les noms de rue des shadowrunners ! L'homme est un « cabby », un chauffeur de taxi dans le jargon londonien. Il a été payé pour attendre les PJ sur place, puis les amener en cab jusqu'à Trafalgar Square et plus précisément à la National Gallery, un musée. Durant le trajet, le cabby, plutôt bavard, leur parle de la ville (décrivez Londres et reprenez les informations fournies dans le chapitre *London Bridge is falling down...*).

Avant de les quitter, le cabby leur dit simplement qu'il leur faut se rendre à l'exposition Léonard de Vinci, en vedette dans le musée depuis un mois. Ce sont les seules instructions qu'on lui ait laissé. Les PJ se baladent donc de salle en salle dans la National Gallery, découvrant des collections en tout genre et pas uniquement britanniques. Les exposition les plus prisées sont celles consacrées aux civilisations de l'ancienne Égypte, aux Étrusques, à la Grèce antique et aux rois carolinéens. On trouve même une exposition dédiée aux cultures éveillées, mais elle ne rencontre visiblement pas un franc succès.

Les shadowrunners finissent par trouver la salle de l'exposition Léonard de Vinci. L'affluence est très forte, à tel point que les PJ se demandent comment ils vont bien pouvoir reconnaître leur Mr. Johnson. Mais alors qu'ils passent à proximité d'un surveillant, ce dernier s'approche d'eux et demande à voir leurs papiers ou leur passes. Hochant discrètement la tête, l'homme leur rend les documents avant de les prier de bien vouloir le suivre.

Les shadowrunners sont alors conduits dans une salle annexe qu'on pourrait prendre, de prime abord, pour une autre exposition historique. Il s'agit en fait d'un bureau, superbement éclairé par un lampadaire monumental tout en cristal. À leur gauche, de nombreux tableaux mettent en scène des personnages historiques de l'Angleterre (l'amiral Nelson ou le philosophe Thomas Hobbes, entre autres). À droite, une grande bibliothèque occupe toute la largeur de la pièce. Des milliers d'ouvrages anciens reliés de cuir emplissent ses étageres. Au fond, un énorme bureau en chêne massif finement ouvragé, derrière lequel se tient un homme qui se lève pour accueillir les shadowrunners. Grand et mince, la quarantaine, les yeux gris acier et les cheveux poivre et sel, il porte un costume en tweed vert olive, une chemise en soie vert pâle et un noeud papillon jaune orangé avec pochette assortie. Chic, précieux dans ses gestes comme dans sa prononciation, c'est une sorte de Mr. Johnson à l'anglaise.

port, visas signés par le gouvernement de Sa Majesté George VIII, certificats de Persona Grata (personnalités officiellement invitées par la Chambre des Lords), licences d'utilisation de cyberware et de magie portant le cachet d'un certain « Lord Protector ». Tout cela lui a été expédié par Orbital Express dans la journée. La personne qui leur expliquera tout est un certain sir Richard Chester, dont il ne sait rien. Les PJ doivent simplement se rendre à Victoria Station, à Londres, où ils seront contactés.

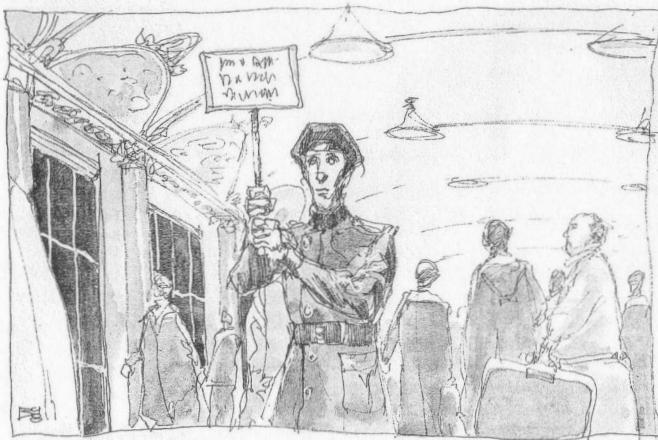
Tous les documents qu'il vient de leur remettre, poursuit leur interlocuteur, doivent permettre aux PJ d'arriver en Angleterre dans les meilleures conditions possibles. Leur certificat de Persona Grata est une sorte de caution des plus puissants lords anglais, qui va leur permettre d'éviter d'être fouillés et de passer aux détecteurs de métal. Cela dit, les PJ ne sont pas non plus censés transporter des armes. Les autorités leur accordent un crédit spontané, mais ils doivent rester discrets.

Concrètement, les shadowrunners ont droit à une petite valise (qui, elle, sera passée aux rayons X), et peuvent transporter sur eux tout ce qu'ils peuvent dissimuler sous leurs vêtements. Dites-leur

qu'ils ne seront pas fouillés, mais qu'ils ne sont pas censés être armés, puis demandez-leur individuellement ce qu'ils emmènent avec eux. C'est à vous d'estimer ce qui est dissimulable ou pas. Pour les armes, consultez la table de l'équipement (p. 257 de *Shadowrun*) et plus particulièrement la colonne Dissimulation. Si l'indice de Dissimulation est supérieur ou égal à 5, ça peut passer. Si l'un des PJ essaye de dissimuler une arme trop massive (Dissimulation de 3 ou 4, par exemple), il est aussitôt repéré : l'arme est confisquée, le shadowrunner est fouillé et on lui supprime toutes les armes trouvées sur lui. Il peut se rendre en Angleterre, mais il est fiché et sera surveillé par les hommes de Scotland Yard.

Le trajet aérien a lieu durant la nuit. Si les shadowrunners pensent à lire les journaux anglais (ils doivent vous le demander, ne leur dites pas « vous lisez les journaux ? »), ils découvriront les gros titres : un nouveau Jack l'Éventreur sévit dans Londres. Trois victimes, des jeunes femmes de la genty britannique, ont déjà été victimes du monstre sanguinaire. La police semble incapable de mettre la main sur le tueur en série.

Après huit heures de vol, l'avion atterrit à l'aéroport de London Heathrow International. Le temps



Présentation de la mission

« Bonjour, très chers. J'espère que votre voyage vous a semblé convenable », lance-t-il avec un très fort accent britannique (lorsque vous le faites parler, adoptez un phrasé très distingué, ou alors prenez l'accent anglais). « Je me présente, je suis sir Richard Chester. Mon employeur, qui a tenu à rester discret jusqu'ici, est un certain lord Mountbatten. »

Si les joueurs réagissent en entendant ce nom, sir Richard précise que lord Mountbatten a bien un lien de parenté avec le fameux Mountbatten of Burma, qui fut assassiné par l'IRA il y a presque quatre-vingts ans. Il poursuit alors : « Plus qu'un simple conservateur de la National Gallery, l'actuel lord Mountbatten en est le propriétaire, ainsi que du célèbre British Museum, un peu plus au nord, dans le quartier de Bloomsbury. Lord Mountbatten siège également à la prestigieuse Chambre des Lords.

« Je vous ai fait venir pour une affaire très grave, puisqu'il s'agit de l'assassinat de la fille unique du lord, lady Ann Mountbatten. Bien sûr, la police de Scotland Yard est censée s'occuper de l'enquête, mais les nobles ne leur font plus confiance depuis que le siège de l'ex-prestigeuse institution policière a été racheté par une vulgaire mégacorporation, Knight Errant. L'incompétence et le manque de motivation des enquêteurs de Scotland Yard se sont d'ailleurs effectivement traduits par leur incapacité à trouver une piste sérieuse. Car depuis ce meurtre, deux autres jeunes femmes de la noblesse britannique ont été tuées, dans les mêmes circonstances épouvantables.

« Dès le premier meurtre, nous avons fait appel à des enquêteurs clandestins, des... comment vous appelle-t-on déjà... shadowwalkers ?... shadowrunners, c'est bien ça ! Nous pensions que pour comprendre les motivations du tueur, il fallait des gens d'ici, bien au fait des us et coutumes de la Grande Bretagne. Nous avons donc engagé un Anglais, un Écossais et un Gallois. » (Sir Richard précise avec un soupir qu'ils n'ont pas fait appel à un Irlandais, car l'Irlande, désormais réunifiée et nommée Tir-na-nog, ne fait plus partie du Royaume-Uni et n'entreintient pas

de relations franchement cordiales avec ses voisins insulaires.)

« Les shadowrunners britanniques, même s'ils ont découvert des pistes plus sérieuses que celles des enquêteurs de Scotland Yard, n'ont malheureusement pas pu prévenir de nouveaux assassinats dans le milieu de la noblesse. Je les soupçonne de ne pas partager pleinement leurs informations, du fait de leurs rivalités culturelles.

« L'enquête des shadowrunners britanniques ne progrèsse pas suffisamment vite à notre sens, avec l'accord de lord Mountbatten, nous avons décidé de faire appel au professionnalisme des shadowrunners des LCAs, réputés comme étant les meilleurs du monde. Mon patron, appuyé par beaucoup d'autres nobles de la Chambre des Lords, a donc décidé d'y mettre le prix. On vous a parlé de la rémunération, je suppose. Elle s'élève, en tout cas, à 200000 £, à vous repartir entre vous. Nous vous versons un acompte de 50000 £ immédiatement, et le reste à l'issue de votre mission, si vous la réussissez. L'objectif, vous l'avez compris, consiste à retrouver l'assassin le plus rapidement possible, ce tueur que la presse a surnommé le nouveau Jack l'Éventreur. Vous agirez de concert avec les autres shadowrunners, que nous paierons séparément, pour qu'il n'y ait pas le moindre problème.

« Pour prendre connaissance des premiers éléments de l'enquête, vous devrez rejoindre vos collègues, qui vous attendent dans un établissement... euh... de boisson, le King William. Ils ont reçu pour consigne de poursuivre leurs investigations, et j'espère que la coopération s'effectuera dans de bonnes conditions.

« Je vous demande d'éviter, dans la mesure du possible, de déranger lord Mountbatten. Si vous avez besoin de quoi que ce soit d'important, adressez-vous à moi. Je travaille et je vis dans ce musée. Vous m'y trouverez pratiquement à toute heure du jour ou de la nuit. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance ! »

Le « King William »

La première étape consiste à rejoindre les trois shadowrunners britanniques pour s'enquérir des

Scotland Yard

Cette corporation privée est l'équivalent, pour Londres, de la Lone Star à Seattle. Le nouveau siège de Scotland Yard (New Scotland Yard) est situé sur Victoria Street, à moins de 300 mètres à l'ouest de l'abbaye de Westminster. L'ancien siège, celui décrit dans les romans de Conan Doyle, était situé le long de la Tamise, tout près de Westminster Bridge, en face du Parlement (au niveau de l'actuel County Hall). Scotland Yard a longtemps dépendu uniquement de la ville de Londres.

Mais il y a six ans, l'institution a été privatisée, avant d'être absorbée par la corporation Knight Errant. Cela n'a pas été du tout du goût des nobles de la Chambre des Lords, et c'est ce qui explique qu'ils aient fait appel à des runners. De leur côté, les policiers de Scotland Yard n'apprécient pas le manque de confiance des lords. Ils soupçonnent certains nobles d'avoir engagé des shadowrunners, ce qui ne plaît que modérément au p.d.-g. de Knight Errant, qui veut que le contrat de sécurité passé avec la ville soit reconduit en 2061 (Arès est déjà sur les rangs pour lui succéder). Tout au long de cette aventure, les hommes de Scotland Yard vont croiser les shadowrunners. Parfois, ils seront les premiers sur les lieux du crime, d'autres fois, les PJ les précéderont. Dans tous les cas, les policiers comprendront vite qu'ils ne sont pas seuls sur l'enquête, ce qui aura tendance à les agacer.

S'ils savent les ménager et s'ils sont imaginatifs, les shadowrunners auront la possibilité d'accéder aux fichiers judiciaires de Scotland Yard. Attention ! Cela nécessite un roleplaying très convaincant. Mais y parvenir peut faire avancer l'enquête de manière très significative (voir le chapitre *Recherches ciblées*).

On distingue deux types de policiers :

- **Les bobbies**, plus particulièrement chargés d'assurer la sécurité quotidienne des citoyens londoniens. Ils sont armés d'électro-matraques mais pas d'armes à feu (une étrange coutume anglaise qui a perduré jusqu'à aujourd'hui).

- **Les brigades spéciales et les enquêteurs**, dont la tâche consiste à résoudre les affaires criminelles. Contrairement aux bobbies, ils sont lourdement armés.

Les hommes de Scotland Yard peuvent vous permettre de calmer les ardeurs belliqueuses des PJ. S'ils manquent foncièrement de discrétion, sortant leurs armes à tout va et cherchant systématiquement à résoudre les situations par la force plutôt que la diplomatie, n'hésitez pas à faire intervenir les brigades spéciales. Cela devrait les refroidir.



Dexter Briggs

Les choses, on le voit, ne se présentent pas pour le mieux en ce qui concerne les rapports fraternels. Si des rivalités, nées de leurs nationalités, existaient dans le groupe britannique avant l'arrivée des PJ, elles semblent s'être atténuées à partir du moment où les shadowrunners d'Amérique sont de la partie, comme si nos héros incarnaient, subitement, l'ennemi commun.

Pour obtenir les infos de la part des shadowrunners britanniques, il va donc falloir leur tirer les vers du nez, à part, peut-être, pour l'Écossais, un peu plus discret. Ils ne répondent qu'aux questions posées, et uniquement parce qu'ils y sont tenus par leur employeur, mais ils ne prendront pas l'initiative de préciser le moindre détail.

Les shadowrunners « so british »

Très présents tout au long du scénario, ils ont un rôle important à jouer, puisque c'est par leur intermédiaire que les PJ pourront apprendre la plupart des détails concernant les premiers meurtres. Ils peuvent également les aider à s'introduire dans des milieux qui leur seraient normalement fermés.

Le principal problème, c'est que ces trois individus ne coopèrent pas entre eux, car ils ne s'aiment pas et ne se font guère confiance. Ils n'ont donc pas partagé les informations qu'ils ont pu recueillir individuellement, et ne sont pas décidés à être beaucoup plus conciliants envers les PJ. En fait, chacun d'eux aimerait bien découvrir la vérité le premier, et bénéficier des retombées auprès de lord Mountbatten. Cela dit, si les relations entre les PJ et les runners grands-bretons sont assez tendues au départ, elles peuvent s'améliorer au fil de l'aventure.

Les mentalités des trois shadowrunners britanniques sont très différentes les unes des autres, ce qui facilitera leur interprétation. S'ils n'accompagnent pas les PJ en permanence, ils leur donnent au moins rendez-vous à intervalles réguliers dans ce même pub, le *King William*, pour faire le point.

Dexter Briggs, l'Anglais

Grand et mince (1,85m, 70kg), cheveux noirs, yeux bleus et petites lunettes rondes, Dexter incarne le détective à l'anglais au style délibérément rétro. Sa redingote à carreaux, sa casquette et sa pipe, son dominic à Baker Street, font référence à un célèbre détective de romans. Mais ne mentionnez pas ouvertement Sherlock Holmes ! Malgré les apparences, Dexter Briggs est loin d'être aussi brillant que son modèle, et pourrait même finir par agacer les PJ.

Adoptez un accent raffiné lorsque vous le faites parler. Très flegmatique, il ne semble jamais surpris par quoi que ce soit, même quand il est intérieurement médusé. Sa plus forte réaction se limite à un haussement de sourcil.

Depuis le début de l'affaire, il mène son enquête tout seul. Il accepte d'écouter les PJ, mais ne partage que rarement ses impressions. Il a une certaine tendance à se sentir supérieur, mais si les personnages jouent le jeu et acceptent ses « élé-

mentaire, très chers », ils pourront lui tirer quelques vers du nez. Par exemple, si on l'interroge à ce sujet, il explique que la majorité des tueurs en série ne se contentent pas de massacrer des victimes aléatoirement : ils tuent pour des raisons précises, et les plus grands aiment narguer les policiers en laissant des indices.

L'une des maximes favorites de Dexter est le bon vieux : « lorsque toutes les hypothèses logiques ont été écartées, celle qui reste, même improbable, est sans doute la bonne. » Le problème, c'est qu'il l'applique à sa façon, justifiant ainsi les théories les plus farfelues ! N'hésitez pas à vous servir de lui pour confirmer ou infirmer certaines déductions de l'équipe... ou pour les envoyer sur des fausses pistes s'ils progressent trop vite !

Duncan McNeal, l'Écossais

Musclé et massif (1,80 m, 85 kg), Duncan est un Écossais tel qu'en l'imagine, roux et moustachu. C'est le moins « coincé » des trois. Gouilleur, un peu rustre, très fêtard, il aime profondément son pays et en parle dans des moments d'intimité ou d'ivresse. Comme la majorité des Ecossais, il souhaite que la voie du retour à la nature de l'Écosse soit poursuivie et même amplifiée. Les druides écossais ont déjà réussi des prouesses, transformant les anciennes exploitations de pins en forêts denses et sauvages et favorisant même le retour des loups et des ours.

Quand vous l'interprétez, roulez les « îles » (pensez à l'accent de Scotty dans *Star Trek*).

Duncan McNeal joue à la perfection le rôle de bouche-en-train plein d'humour, mais il est redoutablement intelligent. Attention, il est très susceptible et n'apprécie pas les manquements de respect envers le peuple écossais. Cela dit, c'est lui qui tolère le mieux les PJ, et c'est donc par son intermédiaire que vous pourrez leur parler le plus facilement, émettre des suggestions, leur faire remarquer tel ou tel aspect dans leur enquête, etc.

Colm Gwyneth, le Gallois

Cet elfe séduisant aux longs cheveux blonds et aux yeux noisette est de taille et de corpulence normale pour sa race (1,92 m, 75 kg). De prime abord, il peut sembler renfermé, presque effacé. S'ils ont l'occasion de le suivre, les PJ constateront également qu'il passe beaucoup de temps à dormir (dix heures par nuit, en moyenne). Cette apparence nonchalance est trompeuse. Colm est en réalité le meilleur enquêteur du trio britannique. Sa nature réservée et le temps qu'il doit consacrer au sommeil s'expliquent par sa condition d'apprenti druide céltique, dont le totem est Wyrm, un esprit typiquement gallois.

Il va cacher aux PJ sa véritable nature en évitant d'utiliser sa magie devant eux, sauf en cas de force majeure. Très mystique, fasciné par les traditions druidiques de son pays, il n'aime pas les Anglais, tolère les Écossais, et déteste les câbles et les mages hermétiques.

Colm n'apprécie pas du tout lord Marchmont, l'actuel Lord Protector. Il préférerait un druide gallois ou écossais, davantage tourné vers les traditions célestes chamaniques plutôt qu'un druide anglais, comme Marchmont, qui suit la voie hermétique. À cause de cela et des actions parfois

éléments de l'affaire. Les PJ doivent, pour cela, se rendre au *King William*. Sir Richard leur a communiqué l'adresse : 17, Kingly Street, dans le quartier de Soho.

Le *King William* est un pub anglais assez typique. Le comptoir et la plupart des sièges sont en bois, les murs sont garnis de miroirs sur lesquels ont été inscrits le nom de célèbres marques de whiskys. Le tout est enflammé, bruyant, et la bière coule à flots.

Quand les PJ entrent, un groupe de jazz moderne anime l'établissement. Au fond du pub, des indigènes sont en train de jouer aux fléchettes, et d'aujourd'hui, au snooker, une variété locale de billard. Les joueurs de snooker, en fait, ne sont visiblement pas tous anglo-saxons : l'un d'entre eux porte un kilt, et vient, semble-t-il, de gagner la partie, à voir la mine dégoûtante de ses adversaires qui s'éloignent en maugréant. L'homme au kilt devrait normalement attirer l'attention des PJ. Et ils auront raison, car il s'agit bel et bien de l'un des shadowrunners britanniques. Ses collègues, quant à eux, sont assis au comptoir, tout près de là. L'un d'entre eux est vêtu d'une redingote verte à petits carreaux et d'une casquette assortie. Il porte des binocles et fume la pipe en haussant un sourcil à l'approche des PJ. L'autre shadowrunner est un elfe aux longs cheveux blonds noués en queue de cheval. Il est habillé très simplement d'un gros pull-over blanc à col roulé, d'un pantalon beige serré et de bottes en synthétique évoquant du daim.

En voyant les PJ s'approcher, les trois shadowrunners britanniques savent tout de suite à qui ils ont affaire, et ne peuvent s'empêcher de les apostrophier :

« Ooh ! Voici donc les « grands professionnels » yankees, lance l'homme à la pipe.

— C'est vrai que vous cachez bien votre jeu. En vous voyant, on n'imagine vraiment pas avoir affaire à des pros » ajoute l'elfe en prenant un petit air narquois.

L'homme au kilt, lui, se montre un peu moins agressif : « Puisque vous êtes si forts, venez donc m'affronter. Je vous laisse le choix des armes : snooker ou whisky ! »

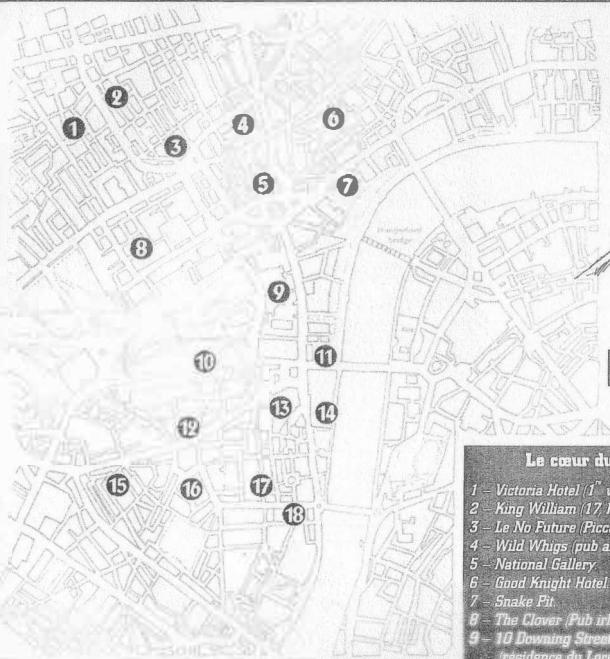


5 - Dénouement.
Découverte d'une piste druidique sous-jacente. Affrontement avec des apprentis druides, puis assaut final des PJ sur Stonehenge, juste avant le dernier sacrifice.

Si tel est le déroulement idéal de l'aventure, rien ne dit que les shadowrunners suivront cette trame, ni qu'ils réussiront le scénario. Il est même possible qu'ils passent totalement à côté, ou qu'ils désignent un mauvais coupable : Big V, le troll, Vincent Varndell le vampire, ou même Colm Gwyneth, dont sont les suspects possibles.

A partir de ce point de l'aventure, reportez-vous aux chapitres correspondants aux investigations des PJ. Pour ce qui est de la chronologie, il vous de l'orchestrer à votre guise et de faire intervenir les rebondissements (nouveaux cadavres, intermèdes) dès que les PJ patinent. Tout doit s'adapter à vos besoins. Le seul impératif à respecter, c'est que le dernier meurtre - si les PJ ne parviennent pas à le prévenir - doit avoir lieu avant le 1^{er} février, date du rituel final.

Une dernière remarque pour terminer : la carte de Londres est absolument primordiale pour découvrir un indice très important : le V, et la position des prochaines victimes. Néanmoins, ne fournissez ce plan aux joueurs que s'ils pensent à vous le réclamer (pensez à le photocopier avant de commencer la partie).



Colm Gwyneth

Le cœur du Smoke

- 1 - Victoria Hotel (1^{re} victime)
- 2 - King William (17 Kingly Street)
- 3 - Le No Future (Piccadilly Circus)
- 4 - Wild Whigs (pub anglais)
- 5 - National Gallery
- 6 - Good Knight Hotel
- 7 - Snake Pit
- 8 - The Clover (Pub irlandais, 2^e victime)
- 9 - Downing Street
(résidence du Lord Protecteur)
- 10 - Saint-James's Park
(Statue de Lady Di, 3^e victime)

- 11 - Big Ben
- 12 - New Scotland Yard
- 13 - Westminster Abbey
- 14 - Parliament
- 15 - Westminster Cathedral
- 16 - Black Bear
- 17 - Virtual Violence
- 18 - Toxic Shock

doutement qu'il va entreprendre. Colm Gwyneth risque d'être soupçonné par les PJ au moment où la piste druidique apparaîtra. Un joker son jeu et en abondant dans son sens, les PJ peuvent parvenir à gagner sa confiance. Sinon, il reste faim comme une huître.

Enquête, mode d'emploi

Contrairement à beaucoup de Grands Écrans, celui-ci n'est pas divisé en plusieurs actes mais en chapitres correspondant à des pistes susceptibles d'être suivies par les shadowrunners. C'est parce son déroulement n'est pas linéaire et va en grande partie dépendre des choix et agissements des PJ. Les indices trouvés par les personnages vont parfois les mener sur des fausses pistes, mais c'est par ces «fausses pistes» qu'ils pourront, en définitive, découvrir la vérité. Ce dilemme provient du fait que tout porte à croire que les meurtres ont été commis par un tueur en série, une sorte de Jack l'Éventreur moderne. La réalité est toute autre, comme nous le verrons plus loin. (Si vous voulez tout de suite comprendre ce qui se passe, reportez-vous au paragraphe *Les dessous de l'affaire*.)

Le scénario peut donc partir dans plusieurs directions, selon ce que décideront les PJ. Certains événements vont se dérouler quoi qu'il arrive, mais la tournure que prendra l'aventure dépend entièrement de la manière d'agir des shadowrunners.

Cela dit, il existe une trame idéale, à laquelle vous pourrez vous référer à tout moment, et qui est la suivante :

1 - Arrivée à Londres et présentation de la mission. Discussion avec les shadowrunners britanniques et collecte d'informations auprès des familles des trois premières victimes.

2 - De nouveaux cadavres! Le quatrième est découvert près du *Virtual Violence*, un lieu de rassemblement de deckers. Les PJ s'y rendent, mais ne découvrent pas de nouveaux indices sur place. En revanche, en étudiant sur une carte les lieux où ont été retrouvés les quatre corps, les PJ anticipent une nouvelle découverte de cadavres dans la Tamise. Le cinquième corps ne suit pas l'alignement : il est retrouvé dans la tour de Big Ben. Des indices décisifs apparaissent à ce moment, et doivent définitivement faire avancer l'enquête.

3 - Exploration des pistes laissées par le tueur. Enquêtes dans la boîte de nuit du *No Future*, puis dans un club privé, le *Lion's Club*, puis, enfin, dans le manoir de Vincent Varndell.

4 - Nouvelle piste. Vincent Varndell mène les PJ sur celui qui a voulu le faire épingler, un rival, un Nosferatu qui vit dans une zone toxique. Investigation de sa demeure, confrontation avec ses sinistres serviteurs...

Les trois premières victimes

Pour obtenir tous les détails concernant les victimes, les PJ vont devoir aller à la pêche aux informations. Rappelez-vous que vous ne faites que répondre aux questions explicitement posées par les PJ. Ne leur donnez donc pas toutes les informations suivantes gratuitement. Les indices courants sont connus de tous les shadowrunners britanniques, de la famille et de Scotland Yard. Pour les autres indices, des noms figurent entre parenthèses après chacun d'entre eux. Il s'agit des personnes qui connaissent l'information. Ce sera aux PJ de leur poser les bonnes questions. Aucune des victimes n'a été volée (leurs portefeuilles et leurs sacs à main sont intacts), et

Les déplacements

Si les PJ ne disposent pas de leur propre véhicule, plusieurs possibilités leur sont offertes pour se déplacer dans la capitale anglaise.

● **Le métro.** Les anglais l'appellent le Tube. Il mélange le moderne et l'ancien. Il s'appuie toujours sur le vieux réseau victorien, mais on trouve aussi des rames très modernes (le Deep Tube), notamment celles qui relient Londres et l'aéroport d'Heathrow, ou celles qui traversent les différentes zones du West End Underplex.

● **Le bus.** On trouve toujours les antiques bus rouges à deux étages dans les rues de Londres, mais ils sont pour la plupart très délabrés et ne sont plus guère empruntés que par les touristes ou les défavorisés. Leurs successeurs sont des minibus, plus chers et beaucoup moins typés, mais nettement plus modernes.

● **Les cabs (taxis).** Ils sont noirs, très hauts, de forme assez « carrée », vastes et confortables. On sait qu'ils sont libres lorsque l'ampoule jaune fixée sur leur toit est allumée.

aucune ne portait sur elle le passe magnétique qui leur permettait d'accéder librement aux mouvements de Londres (voir *Un témoignage malencontreux*, plus loin). Ces passes peuvent tous être retrouvées aux domiciles des victimes.

Première victime

Indices courants

Nom: Ann Mountbatten; âge: 24 ans; profession: conservatrice du British Museum; statut marital: célibataire; statut social: noble.

Lieu où le corps a été retrouvé: 30, Bruton Street, quartier de Mayfair, en face du *Victoria Hotel*.

Autres indices

- Non-vierge, non-câblée (Lord Mountbatten, Dexter Briggs).
- Aucune trace de violence sur le corps, aucun abus sexuel (Duncan McNeal, Scotland Yard, Lord Mountbatten).
- Cadavre découvert le 15 janvier 2060 à 1 h 30 du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Cadavre découvert par Thomas Collins, client du *Victoria Hotel* (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis environ deux heures (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Vidée de son sang, yeux énucléés (Lord Mountbatten, Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).

● Aucune goutte de sang n'a été retrouvée aux alentours du corps (Duncan McNeal).

Deuxième victime

Indices courants

Nom: Mary Campbell; âge: 17 ans; profession: étudiante au King's College; statut marital: célibataire; statut social: noble.

Lieu où le corps a été retrouvé: au croisement de Bury Street et de King Street, quartier Saint-James, à proximité d'un pub irlandais, The Clover.

Autres indices

- Vierge, non-câblée (son frère John, Dexter Briggs).
- Aucune trace de violence sur le corps, aucun abus sexuel (son frère John, Duncan McNeal, Scotland Yard).
- Cadavre découvert le 19 janvier 2060 à 1 h 55 du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Corps découvert par plusieurs clients du Clover (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis environ deux heures (Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Videe de son sang, yeux énucléés (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang retrouvée aux alentours du corps (son frère John, Duncan McNeal).

Troisième victime

Indices courants

Nom: Elizabeth Fisherton; âge: 29 ans; profession: sans, statut marital: mariée; statut social: noble.

Lieu où le corps a été retrouvé: Birdcage Walk, au sud est de Saint-James Park, en face de la statue commémorative du 50e anniversaire de la mort de Lady Di (un monument très laid inauguré en 2047).

Autres

- Non-vierge, non-câblée (son mari Philip, Dexter Briggs).
- Quelques contusions sur le corps, aucun abus sexuel (son mari Philip, Duncan McNeal, Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Cadavre découvert le 21 janvier 2060 à 8 heures du matin (Duncan McNeal, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Corps découvert par un Horse Guard à l'ouverture du parc (Dexter Briggs, Scotland Yard).
- Morte depuis moins de neuf heures (Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Égorgée avec un objet tranchant (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Videe de son sang, yeux énucléés (Dexter Briggs, Colm Gwyneth, Scotland Yard).
- Aucune goutte de sang n'a été retrouvée aux alentours du corps (Duncan McNeal).

Impasses

- **La morgue.** Les PJ ne peuvent pas s'y rendre librement, des hommes de Scotland Yard en interdisent l'accès.

● **Les familles des victimes.** Les noms des proches des jeunes femmes assassinées sont mentionnés dans les fiches signalétiques des victimes. Les parents des jeunes femmes sont tous membres de la Chambre des Lords, et donc très difficiles à contacter (à part lord Mountbatten). S'ils sont toujours sous le choc, ils ne réagissent pas forcément comme on pourrait l'imaginer, c'est à dire cloîtrés dans leur demeure à broyer du noir. La plupart continuent au contraire de s'adonner à leurs passions préférées: golf, cricket, polo, discothèques... Peut-être pour oublier?

Toujours est-il que si les PJ cherchent à contacter la famille des victimes, la rencontre se fera à chaque fois dans un lieu public et « mondain » (à vous de choisir).

Dans la rue

Enquêter dans la rue n'est pas chose aisée, ce qui risque de déayer un peu plus les shadow-runners. Les Anglais, même ceux d'un statut social faible, ne font pas du tout confiance aux « Yankees ». Si au moins les PJ étaient habillés en costard-cravate, ils pourraient peut-être compter sur l'aide de la classe supérieure qui travaille dans la City, mais là...

Faites donc comprendre aux PJ qu'ils n'obtiendront que très peu de renseignements de cette manière. Leurs homologues britanniques, en revanche, ont un peu moins de mal, ce qui leur a permis de collecter quelques informations. Mais on sait qu'ils ne les partagent pas facilement!

les journaux

Les journaux revêtent une importance considérable en Angleterre, plus que dans n'importe quel autre pays industrialisé, où les équivalents matriciels ont pris le relais depuis longtemps sur le « papier ».

Trois journaux consacrent une bonne partie de leurs gros titres au nouveau Jack l'Éventreur: *News UK*, *The Times* et *The Truth*. En lisant les articles, on constate que peu de détails ont filtré. Les flics de Scotland Yard cherchent à cacher le maximum de détails sordides à la presse, pour éviter une psychose chez les Londoniens. Seul *The Truth*, un tabloid à très gros tirage, évoque un être énorme et velu, armé d'un long couteau. Il parle de victimes éventrées, saignées à blanc, mais ne cite jamais ses sources (il s'agit en majorité d'affabulations). En définitive, le seul renseignement fiable que les PJ peuvent apprendre en lisant les journaux est le lieu où chacune des victimes a été découverte.

la Matrice

S'il y a un decker dans le groupe et que les PJ veulent obtenir des renseignements par la Matrice, vous devrez créer un petit système informatique assez rudimentaire. Utilisez la méthode de génération rapide de systèmes matriciels, p.192 de *Shadowrun*.

Le système informatique de la Couronne d'Angleterre n'est pas le plus performant du monde, loin de là. Au niveau du look, sachez que la plupart des systèmes gouvernementaux ont l'aspect de châteaux médiévaux. Quant aux Glaces, elles sont

souvent représentées sous la forme de chevaliers en armure, armés de lances ou d'épées.

Avec celles concernant le Lord Protector, les infos détenues par Scotland Yard sont les plus difficiles à obtenir: Rouge 4 et au moins une Glace grise. Pour tout autre type d'informations, à vous d'estimer si on peut les obtenir par la British Telecommunications Grid (Orange 5) ou sur le réseau privé du Lord Protector (Rouge 4 et Glaces noires!).

Déductions

Si les PJ ont bien mené leur enquête, ils devraient pouvoir, à ce stade, parvenir à quelques conclusions.

Les trois victimes ont été tuées vers minuit. Elles sont toutes nobles et âgées de moins de 30 ans. Aucune n'est métahumaine, et aucune ne possède d'implants cybernétiques. Si les motivations peuvent être d'ordre sexuel puisqu'il s'agit de jeunes femmes, elles n'ont en tout cas pas été traduites dans les actes, puisqu'aucune des victimes n'a été violée.

Si les joueurs réclament un plan de Londres et observent attentivement les lieux où les corps ont été retrouvés, ils constateront qu'ils sont parfaitement alignés. C'est surtout après la découverte du quatrième corps que cela devient flagrant, et qu'ils pourront être sûrs qu'il y a une volonté de la part de l'assassin. En plus d'être alignés, les corps sont placés à équidistance à chaque fois (625 mètres exactement à partir du cadavre du suivant). Personne ne l'a remarqué pour l'instant, mais Briggs finira par s'en apercevoir.

Par extrapolation, il devrait apparaître que la cinquième meute devrait être commise en plein dans la Tamise. Ce ne sera pas le cas, comme on le verra un peu plus loin, au paragraphe *Decouvert du cinquième cadavre*. En effet, les corps ne sont pas disposés en ligne droite, mais en V.

Recherches ciblées

Si les PJ veulent obtenir des listes de suspects en consultant des fichiers informatiques, ils peuvent progresser rapidement dans leur enquête. Plusieurs possibilités leur sont offertes.

● **Consulter les fichiers judiciaires de la police.** Il faudra trouver un moyen crédible (à votre appréciation) pour que Scotland Yard accepte de leur laisser libre accès aux données confidentielles.

● **La Matrice.** Comme suggéré au paragraphe *La Matrice*, vous devrez improviser un système matriciel pour Scotland Yard. Attention, c'est au moins du Rouge, mais cela reste accessible à un decker expérimenté.

● **Dexter Briggs.** Il a accès aux fichiers de la police grâce à son cyberterminal personnel (chez lui, à Baker Street). Il ne proposera pas spontanément son aide aux PJ. Une nouvelle fois, la démarche doit venir d'eux. Il ne s'opposera pas, en revanche, à les faire bénéficier de cet avantage. En consultant les fichiers selon des critères bien précis, les PJ peuvent ainsi établir une liste de suspects correspondant au profil de «Jack l'Éventreur» qu'ils recherchent. Bien sûr, ils jouent ainsi le jeu de Friedrich le Nosferatu, qui a tout manigancé en laissant des indices tendant à faire

Interrogatoires

De la même manière que vous êtes invité à faire découvrir un nouveau cadavre dès que les PJ n'avancent plus dans leur enquête, voici quelques événements que vous pourrez glisser au moindre temps mort. Notez que la plupart d'entre eux peuvent faire avancer le scénario si les PJ savent en tirer profit.

● **Altercation avec des gangs londoniens.** Les PJ sont d'abord accostés par des punks orks, qui leur demandent de l'argent (2000 £ minimum). Ils sont en manque, et prêts à tout pour se procurer des puces BTI. Peu après, des skins humains arrivent pour une «rattonade». Les PJ doivent choisir leur camp. Après la baston, les PJ peuvent obtenir quelques informations auprès du camp qu'ils ont aidé. Les punks peuvent leur parler d'une boîte sympa qu'ils fréquentent à Piccadilly Circus, le *No Future*, et mentionner leur pote Big V., un vidéor troll. Les skins, quant à eux, peuvent leur parler de leurs récents débâcles avec les bobbies ou les flics de Scotland Yard, et mentionner le fait que les flics disposent de fichiers criminels régulièrement mis à jour.

● **Interpellation.** Des bobbies demandent à voir les papiers des PJ, et s'apprêtent à les fouiller pour vérifier qu'ils ne portent pas d'armes illégales. Les shadowrunners étant Persona Grata, de simples policiers n'ont pas le droit de les fouiller sans une excellente raison, mais cela ne les empêche pas d'essayer. Si les PJ se font avoir et révèlent qu'ils portent des armes, ils sont embarqués au poste de police le plus proche. Sir Richard, leur Mr. Johnson, paie la caution, et leur obtient de nouvelles armes dans les vingt-quatre heures. Le principal problème est la perte de temps engendrée par cet incident. Vous pouvez immobiliser les PJ durant une journée et leur indiquer, à leur sortie, qu'un nouveau cadavre a été découvert.

S'ils se sont mal comportés et ont affronté les bobbies, les PJ sont désormais fichés, et la protection des lords ne leur est alors d'aucune utilité. Ils redeviennent des shadowrunners à part entière et vont devoir enquêter dans l'ombre, avec la menace permanente d'être interpellés de manière encore plus musclée.

● **Les call-girls.** Les PJ sont abordés, un par un (mais pas nécessairement tous en même temps) par des call girls (ou des dragueurs, pour les PJ féminins), qui cherchent à les emmener boire un verre dans des pubs, des hôtels ou des boîtes de nuit (voir ceux qui figurent sur le plan). En fait, il s'agit de call-girls elles (ou, pour les filles, du Chippendales musclés, eux aussi elles) payées par Colm Gwyneth, le Gallois, pour détourner leur attention et rendre leur enquête moins efficace. Pourquoi ? Au moins deux raisons à cela : d'une part, Culm n'a pas apprécié qu'on fasse appel à des shadowrunners américains, et d'autre part, dès que la piste druidique commence à être évoquée (voir plus loin), il faut tout pour s'en occuper lui-même. Il a compris que les druides impliqués dans l'affaire sont de tradition celtique, et il ne veut pas qu'on assimile l'ensemble des druides célestiques à des assassins. Tout cela risque de faire peser des soupçons sur lui, car les PJ peuvent très bien découvrir son petit manège (c'est quand même bizarre que tant de charmantes jeunes filles s'intéressent subitement à des Ricains mal fagotés !).

Même si elles ont été grassement payées pour ne rien dire (10 000 £), il est quand même possible de faire avouer les call-girls.

accuser Vincent Varndell. Mais c'est pourtant la seule manière de remonter la piste et, à terme, de découvrir la vérité.

Soyez toujours prêt à fournir aux PJ des listes d'individus en fonction de leurs recherches. Si les demandes sont incongrues, répondez soit qu'il n'y a aucun individu correspondant à la recherche (exemple : assassins métahumains ayant égorgé des jeunes vierges les soirs de pleine lune des années bissextilles), soit que la liste est énorme, plusieurs centaines de personnes (exemple : liste des assassins de Londres ayant tué des femmes au cours des dix dernières années). Les listes les plus significatives auxquelles ils peuvent aboutir sont les suivantes :

● Liste des assassins ou suspects agissant sur Londres, ayant égorgé leurs victimes, sans sévices

sexuels préalables, au cours des cinq dernières années : Nigel Ashburn, Henry Dodson, Alec Hawkins, William Norton, Tom Sullivan, Ron Thorney, Steven Tyburn, Big V. et Vincent Varndell. Évidemment, si la recherche précise que les assassins doivent porter les initiales V, il ne reste plus que deux suspects, Big V. et Vincent Varndell.

● Enfin, si les PJ s'intéressent aux nobles de souche purement britannique âgés de moins de trente ans (détail important), ils auront accès à une liste très intéressante. Plus le pourcentage de pureté spécifié est élevé, plus la liste est réduite. À 90 % spécifié, la liste comprend une cinquantaine de personnes, dont Vincent Varndell (inutile de fournir les noms). À 95%, la liste comporte encore 30 noms. Mais au-delà de 98% de sang noble pur, la liste ne comporte plus que



● **Adresse:** 5, Angel Court, dans le quartier de la City (ne figure pas sur la carte).

le quatrième meurtre

Au moment que vous jugerez opportun, sortez un nouveau cadavre de votre placard! Avec la découverte du quatrième corps, on change d'optique : pour la première fois, la victime n'est pas une femme, mais un homme. Les motivations du tueur ne sont donc pas forcément d'ordre sexuel. En revanche, il s'agit à nouveau d'un noble, lord Kenneth Barrett.

C'est Dexter Briggs qui apprend la nouvelle aux PJ. Branché sur la fréquence radio de Scotland Yard, Briggs a entendu parler de cette nouvelle découverte, que les policiers veulent taire à la presse le plus longtemps possible, pour ne pas affoler la population.

Le corps a été retrouvé dans les poubelles d'une boîte de nuit : le *Virtual Violence* (9, Marsham Street, quartier de Westminster). Inutile de chercher à contacter la famille de la victime pour le moment, elle n'est pas au courant, et ne sera donc daucune utilité aux PJ.

Sept noms: Kenneth Barrett, Mary Campbell, Elizabeth Fisherton, James Hopkins, Ann Mountbatten, Harry Oakley et George Rochester.
Bingo! C'est la liste des sept victimes. À noter que George Rochester est le seul à avoir du sang totalement pur. Toute sa lignée, aussi loin qu'on puisse remonter, est originaire d'Angleterre.

Les hommes en V

Les dossiers judiciaires de Big V et de Vincent Varndell sont les suivants

Big V.

● **Les faits:** Troll, autant énement cinglant et patron du restaurant *Slide* (qui a fermé depuis). A égorgé une elle magistrale. A plaidé coupable, en invoquant la légitime défense. Felle l'ayant délibérément provoqué en l'appelant «Véra» et en le menaçant d'un sort d'attaque. (Soit dit en passant, Véra est son véritable prénom, mais il ne le supporte pas. Du temps où il était petit et malgrichon, ses camarades de classe s'en sont trop moqués.)

● **Circonstances atténuantes:** La victime était fichée comme shadowrunner, et connue pour provoquer les trolls.

● **Verdict:** 5 ans de prison ferme.

● **Dernière entrée:** Big V. est sorti de prison depuis deux mois, et a trouvé un travail comme vendeur dans une boîte de nuit à Piccadilly Circus, le *No Future*.

Vincent Varndell

● **Les faits:** Humain, noble. Ses parents siègent à la Chambre des Lords. A été accusé par un ami de la victime d'avoir assassiné un certain George Michaelson, un SDF qu'on a retrouvé vidé de son sang et égorgé (pour dissimuler les traces de dents, puisque Vincent est un vampire).

● **Verdict:** Devant le manque de preuves et le soutien discret de la famille, un non-lieu a été prononcé.

Big V.

Les shadowrunners prennent donc la direction du plus célèbre monument de Londres. Si la tour qui abrite la fameuse cloche de Big Ben ressemble toujours beaucoup à sa version du XX^e siècle (rénovée et un peu plus moderne, tout de même), le Parlement, en revanche, a été entièrement reconstruit. On reconnaît sa silhouette néogothique, mais il présente aujourd'hui un aspect beaucoup plus trapu qu'avant.

Le corps est celui d'un certain lord Harry Oakley. Il a été retrouvé dans le mécanisme de l'horloge de Big Ben. Les aiguilles ont été bloquées à 05h55. Une heure moins cinq... tiens, tiens, ça ne vous évoque rien ? Pas même la lettre V ?

Les indices de ce cinquième meurtre sont donc : le V de l'heure de Big Ben et l'esquisse du V formé par les emplacements où les corps ont été retrouvés. Sans oublier un autre indice primordial, le fait que seul un club très fermé de nobles possèdent les passes magnétiques permettant d'accéder aux grands monuments de Londres. S'ils y pensent, les PJ pourront constater que la porte blindée de Big Ben, dotée d'un verrou magnétique dernier cri, n'a pas subi d'effraction. C'est donc bien la preuve qu'un noble y a accédé grâce à son passe. Si les PJ n'ont pas remarqué ce détail, ils ont une chance supplémentaire de le faire, grâce à un témoin surprise...

Un témoignage inattendu

Si les PJ accèdent à la tour de Big Ben (elle est restée ouverte aux journalistes après le meurtre) et observent les lois votées au Parlement, faites procéder à un test d'intelligence contre un seuil de 5. Si au moins l'un des tests réussit, les PJ aperçoivent brièvement une silhouette sur les toits, qui se dissimule aussitôt derrière un rebord. En fonction du nombre de succès obtenus, vous pouvez donner plus ou moins de détails sur sa description. La créature est grise, trapue, griffue, cornue et agile. Bref, c'est une gargoille. Si les PJ escaladent les toits du monument (test d'Athlétisme, seuil 4), vous pouvez organiser une petite course-poursuite amusante. La créature

le « Virtual Violence » .

Officiellement, le *Virtual Violence* est une boîte de nuit techno proposant un grand nombre de distractions à base de jeux virtuels. En réalité, il s'agit d'un centre d' entraînement clandestin de deckers, qui améliorent ici leurs aptitudes à briser les Glaces. Pour cette raison, les PJ doivent être mal regus si elles donnent l'impression d'eniquer.

S'ils se montrent discrets, en revanche, ils pourront facilement apprendre que le corps découvert dans les poubelles était dans le même état que celui des victimes précédentes (sans yeux, exsangue, égorgé).

En fait, le seul indice qu'on puisse recueillir ici se résume au nom de la discothèque : *Virtual Violence*. Le premier meurtre a eu lieu devant le *Victor Hotel*. Ça commence à faire beaucoup de «V». Si les PJ n'ont toujours pas remarqué ce détail, peut-être le cinquième meurtre leur ouvrira-t-il les yeux ?

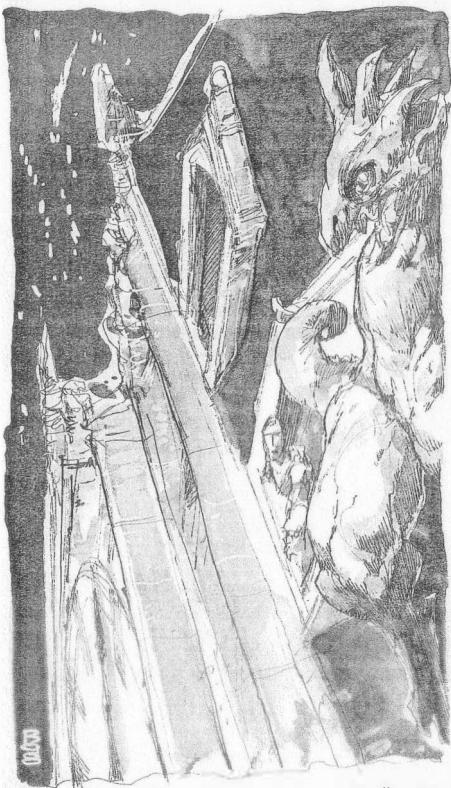
Découverte du cinquième cadavre

Nous nous trouvons là à un véritable tournant de l'enquête, puisque des indices décisifs peuvent être découverts par les PJ.

Si les PJ s'attendaient à ce que la prochaine victime soit déposée dans le prolongement de la droite tracée par les quatre premiers cadavres, ils constateront leur erreur. Ils ne sont d'ailleurs pas les seuls : un enquêteur de Scotland Yard attend lui aussi sur les bords de la Tamise, ce qui risque d'être à l'origine d'un quiproquo. En voyant les PJ, le policier croit tout d'abord qu'ils sont liés aux meurtres. L'altercation sera de courte durée, car peu après, un autre flic vient prévenir son soupçonneux collègue qu'on vient de découvrir un nouveau cadavre... dans la tour de Big Ben !

Vincent Varndell





fuit dès qu'elle les aperçoit. Pour la rattraper, il faut réussir successivement deux tests d'opposition en Rapide (la gargouille a une Rapidité de 5). Les PJ n'ont droit qu'à six tentatives en tout, après cela, la gargouille réussit à leur fausser compagnie. De plus, en cas d'échec, il doivent réussir un test d'Athlétisme contre un seuil de 3, ou chuter! Dans ce cas, ils encaissent des dégâts de 10G. S'ils rattrapent la créature, tout n'est pas terminé. Il reste encore soit à la neutraliser (en remplaçant son compteur d'étourdissement, par exemple), soit à l'amadouer. Dans les deux cas, ce ne sera pas évident. La gargouille est physiquement puissante, et s'en approcher nécessite des gestes lents et rassurants, pas d'armes à la main, et beaucoup de patience et de précautions (à votre appréciation). La gargouille n'est que modérément intelligente, et elle est incapable de communiquer directement. Mais Colm Gwyneth, l'elfe, connaît un moyen d'entrer en communication avec elle, grâce à un sort particulier de Fusion mentale, connu uniquement des druides celtiques gallois. S'il le peut, il essaiera de faire passer son sort pour une sorte d'empathie animale (il ne veut pas révéler prématurément qu'il est druide). Mais si son explication ne convainc pas les PJ, il se fera une raison : la progression de l'enquête est trop importante. Grâce à sa Fusion mentale, Colm peut voir une sorte de «film» retracrant les souvenirs récents de la gargouille. Une voiture (Euro Westwind 2000)

s'approche de Big Ben. Un homme très pâle aux cheveux longs, portant un costume anthracite, en sort. Il porte un cadavre sur l'épaule, qui semble ne rien peser tant il le manipule facilement. Il extirpe un passe magique de sa poche et ouvre la porte principale de la tour de Big Ben.

Ce témoignage peut attirer l'attention des PJ sur deux points :

- Le meurtrier, c'est désormais certain, tue ses victimes ailleurs que sur le lieu où l'on retrouve leur corps. Il les transporte en voiture. C'est sans doute pour cette raison que l'on ne retrouve pas de sang sur place.
- Il disposait d'un passe magnétique pour entrer dans Big Ben.

S'il n'y ont pas pensé auparavant, les PJ peuvent vérifier que la serrure magnétique de la porte de Big Ben est très sophistiquée et qu'elle n'a pas été forcée. En dehors du lord-maire et de quelques personnalités politiques, il est de notoriété publique que seule une poignée de nobles disposent de passes leur permettant d'accéder à l'intérieur des divers monuments de Londres. Cela devrait orienter les PJ sur la piste du Lion's Club, dont l'une des particularités est justement que ses membres, tous nobles, disposent d'un passe magnétique de ce type.

le Lion's Club

Ce club huppé de Londres est connu de la réputation par le grand public, ce qui ne l'empêche pas d'être très fermé. Situé en plein cœur du Smoke, à proximité de l'abbaye de Westminster (voir le plan), le Lion's Club ne compte qu'une centaine de membres, tous des nobles britanniques de souche pure ou royale (certaines dérogations ont été accordées pour quelques aristocrates dont les ancêtres ont mélangé leur sang avec la noblesse étrangère, espagnole ou française, par exemple). Inutile de rêver, les PJ, s'ils veulent avoir une petite chance d'être entendus, devront s'habiller correctement. D'un autre côté, si les PJ parviennent à mener leur enquête jusqu'au bout en ces lieux, les révélations promettent d'être spectaculaires.

Le décor est très raffiné : portes en acajou, boiseries, profonds fauteuils en cuir sombre, moquette bordeaux, cheminée en marbre blanc... La première salle est accessible au public, sous réserve d'une tenue correcte. L'arrière-salle, où se réunissent les habitués, est en revanche strictement privée.

Les nobles du Lion's Club sont hautains, méprisants et imbûs d'eux-mêmes. Les PJ devront ravaler leur fierté pour avancer dans leur enquête. Si les shadowrunners évoquent le nom de Vincent

Varndell, les habitués répondent qu'il est éminemment respecté dans le club, même s'il n'assiste que rarement aux réunions.

Il est relativement facile de découvrir que les victimes en étaient toutes membres. Hélas, il reste une centaine de membres en vie. Impossible pour les PJ de surveiller tout le monde, et donc de prévenir le prochain assassinat. Pour trouver le lien entre toutes les victimes, il faut que les PJ pensent à la «pureté» du sang. Les membres du Lion's Club ont tous plus de 90% de sang noble et exclusivement britannique. Si les PJ pensent à affiner la recherche (plus de 95%, plus de 98%, etc.), ils constateront que les victimes sont les plus «pures» de tous. Reportez-vous à la dernière partie du chapitre *Recherches ciblées*, plus haut, pour obtenir la liste des noms des nobles «purs».

Un terminal se trouve dans la salle publique du Lion's club. Si les PJ parviennent à détourner l'attention du surveillant, un certain lord Clifton, ils pourront obtenir la liste recherchée. Il suffit alors de télécharger le tout dans un implant mémoriel, un petit micro ou un secrétaire de poche, pour pouvoir étudier tout cela tranquillement par la suite (test d'informatique de seuil 3, ou d'électronique de seuil 5).

Si les PJ ont compris que les victimes étaient jeunes et de sang pur, ils risquent de vouloir protéger le seul noble «100% pur british», lord George Rochester, ce qui va bouleverser la fin du scénario. Si les PJ parviennent à repousser les deux séides vampiriques de Friedrich le Nosferatu (voir plus loin), ce dernier préviendra les druides qui, dans une ultime tentative désespérée, enverront l'artillerie lourde. Huit apprentis druides lourdement armés tenteront ainsi, par tous les moyens, de kidnapper George Rochester. Ce dernier ne peut, de toute façon, pas espérer se cacher bien longtemps, car les druides ont la capacité de le traquer astralement. Si les PJ préviennent cet enlèvement, l'aventure se termine ainsi. Colm Gwyneth leur expliquera alors les dessous de l'affaire une fois la menace définitivement écartée, au lendemain de l'imbûle.

les deux pistes du V

Le «No Future»

C'est une fausse piste, mais il faut que les PJ s'y rendent et interrogent Big V. pour s'en rendre compte.

Le *No Future* est une boîte punk située à Piccadilly Circus, en plein cœur du West End Overground (au-dessus de l'Underplex). Elle est essentiellement fréquentée par des punks orks et trolls, qui dansent un violent pogo sur une piste de danse entourée d'un grillage. La musique punk est de type «expérimentale», mais occasionnellement, pour les touristes, le *No Future* passe quelques slows de musique «classique» : Clash, Sex Pistols, etc.

Big V. est très impressionnant. Même pour un troll, il est grand et costaud, c'est dire! Et visiblement, il est colérique. Il porte à sa ceinture deux oreilles pointues séchées : ce sont celles de l'elf qu'il a égorgé il y a cinq ans.

Les PJ ont intérêt à marcher sur des œufs. S'ils y prennent mal, la situation peut très vite dégénérer. Si les PJ commettent la maladresse de l'ap-



Friedrich

peler Véra (ils ont peut-être lu son dossier judiciaire), le troll entre dans une rage presque incontrôlable, cassant une table d'une simple pichenette en leur hurlant de dégouliner. S'ils ne s'exécutent pas immédiatement, il les attaque.

Si les PJ ne l'ont pas irrité et lui parlent de son passé, Big V accepte de se confier, à condition de ne pas avoir l'impression de subir un interrogatoire. Il ne regretterait, et n'a pas apprécié devoir faire de la taule à cause d'une « pétasse d'elle qui méritait de crever de toute façon ».

Avant de devenir vendeur, Big V était cuisinier et patron du restaurant *Slide* (Big V. et le *Slide* sont mentionnés dans le *London Sourcebook*, p. 64), qui a fermé depuis. Il a effectivement égorgé, en légitime défense ajoute-t-il, une elfe magicienne. Il a écopé de cinq ans de prison, qui l'ont transformé en un punk protestataire dans la plus pure tradition anglaise. Point final, pour autant que les PJ soient concernés.

Le manoir de Vincent Varndell

Plusieurs indices ont pu mener les PJ sur la piste de Vincent Varndell, à commencer par son passé judiciaire : il a été accusé de meurtre par égagement, avant de bénéficier d'un non-lieu. Au même titre que les victimes, Vincent fait partie du Lion's Club. Il dispose donc d'un passe magnétique lui permettant d'accéder aux principaux monuments londoniens. Enfin, il y a les multiples allusions au « V » qui jalonnent leur enquête : *Victoria Hotel*, *Virtual Violence*, le « V » des aiguilles bloquées de Big Ben, l'alignement en V des corps retrouvés... V comme Vincent Varndell, V comme... vampire ?

Trouver l'adresse de Vincent Varndell n'est guère difficile. Il suffit de demander au club, dans la Matrice publique, auprès de sir Richard, etc. Le jeune homme vit chez ses parents, dans un manoir construit en plein cœur de la City, à l'est du Smoke. La City est devenue l'équivalent lon-

donien de La Défense ou de Wall Street. Le manoir jouxte l'immense tour de verre et de chrome de la Bank of England.

S'ils tentent d'y pénétrer, les PJ trouveront les parents de Vincent Varndell, qui feront tout pour dissuader les shadowrunners d'enquêter sur leur fils (menaces, bobards, etc.). Mais ils ne devraient pas les empêcher de poursuivre l'investigation de la demeure.

Vincent vit dans un sous-sol qu'il a aménagé. Très puissant vampire, il a beaucoup de relations et d'influence parmi la noblesse. Il a attrapé le virus

VVHMH il y a cinq ans déjà, mais il est admirablement bien arrivé à dissimuler sa nature.

• Bien sûr, il n'apparaît que le soir, mais jusqu'à présent, personne, à part ses parents, n'a percé son secret.

En voyant les PJ arriver, Vincent panique, leur saute dessus et essaye d'en blesser un sérieusement, pour occuper les autres avant de s'enfuir. Si les PJ sont malins et réussissent à le capturer vivant, il ne leur reste plus qu'à le faire parler. Vincent n'est pour rien dans cette histoire, mais il les oriente sur son seul rival connu : Friedrich le Nosferatu, que Vincent a chassé de Londres il y a un an. Vincent sait que Friedrich vit depuis dans la zone toxique de Kent, à 90 km au sud-est de Londres. Si les PJ fournissent une description des séides à Vincent, ce dernier est catégorique : ce sont les hommes de main de Friedrich, pas les siens ! Devant les PJ, Vincent réalise soudain que ce sont certainement ces mêmes hommes qui sont entrés par effraction chez lui, en plein jour, il y a quelques semaines, lui dérobant son passe magnétique.

• Soit ils le tuent avant qu'il n'ait parlé, de deux choses l'une :

- Soit ils le tuent après le septième meurtre. Dans ce cas, les PJ peuvent les bien croire qu'ils ont abattu le meurtrier, puisque les meurtres cesseront. Ils seront passés à côté de la vérité, mais ils ne le sauront pas, et leur employeur non plus.
- Soit ils le tuent avant le septième et dernier meurtre. Dans ce cas, il aura bien lieu, et les PJ auront échoué dans leur mission. On ne retrouvera jamais le nouveau Jack l'Éventreur... Les shadowrunners ne toucheront pas leur solde, et quitteront Londres sur un échec.

La crypte du Nosferatu

Il n'existe qu'un seul grand cimetière dans la zone toxique du Kent. La demeure de Friedrich ne sera donc pas difficile à trouver.

Décrivez aux PJ un voyage pénible au milieu de déchets de toutes sortes (bidons rouillés, tôles, pneus et autres détritus), traversant des cours d'eau pollués, respirant des effluves toxiques nauséabondes...

Ils finissent néanmoins par atteindre l'ancien cimetière, près duquel se dresse une crypte à moitié en ruines. Les PJ devraient se dire que c'est sans doute là que se terre le Nosferatu qu'ils recherchent.

Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de la crypte, les PJ sont approchés par une vingtaine de goules vêtues de haillons puants, qui les suivent lentement. Tant que les PJ n'agissent pas de manière agressive, les goules se contentent de les suivre, y compris à l'intérieur de la crypte. Si

les PJ n'ont pas le sang froid nécessaire pour faire comme si de rien n'était, un combat aura sans doute lieu.

Tout au fond de la crypte se trouve Friedrich le Nosferatu. Il ne montrera pas le moindre signe d'inquiétude à la vue des PJ. Il leur répond calmement, niant leurs accusations, mais leur conseillant très sérieusement de se mêler de leurs affaires. À part ça, Friedrich ne leur donne aucun indice. Il est puissant et bien entouré (vingt goules, sans oublier ses deux séides, si les PJ ne les ont pas tués). Peu après le départ des shadowrunners, Friedrich prévient les druides, qui envoient des hommes de main à leurs trousses.

Les sixième et septième meurtres

Si les PJ ne s'interposent pas, les deux derniers cadavres seront retrouvés dans les circonstances suivantes :

• **Le sixième cadavre**, celui de James Hopkins, sera découvert en plein milieu du Hungerford Bridge, au-dessus de la Tamise. Laissez les joueurs placer eux-mêmes le point sur la carte, exactement au milieu du pont, à équidistance des deux rives du fleuve. S'ils vont voir la famille Hopkins, les PJ apprendront que leur fils se méfiait et s'était barricadé chez lui. Mais c'est sur place qu'il s'est fait enlever, l'agresseur ayant enfoui la porte comme s'il s'agissait d'une planche de balsa.

• **Le septième et dernier corps**, celui de George Rochester, sera retrouvé dans le quartier de Soho, à proximité du King's College, à l'exact croisement entre Surrey Street et Temple Place (à faire placer sur le plan par les joueurs), le 1^{er} février 2060 à l'aube. Scotland Yard aura alors remonté la piste Vincent Varndell, qui sera accusé des meurtres, et abattu lors de son arrestation. La shadowrun, alors, sera un échec pour les PJ.

Si les PJ tendent un piège aux assassins, soit en restant auprès des deux victimes potentielles, soit en les attendant à l'endroit où ils doivent logiquement déposer les corps, ils verront arriver un séide vampirique. S'il est capturé ou interrogé par les PJ (ce qui ne doit en aucun cas être une partie de plaisir), il a pour consigne de se défendre jusqu'à la mort, puis d'avouer qu'il est à la solde de Vincent Varndell. Le second séide vampirique (Friedrich en a deux à sa disposition), prendra le relais et terminera le travail.

L'assaut des druides

Si les PJ ont rendu visite au Nosferatu, ou s'ils se sont mis à protéger étroitement Hopkins ou Rochester, ils subiront le violent assaut d'un commando d'apprentis druides, aussi doués dans le maniement des énergies magiques que dans celui des H227 !

Ne décrivez pas les agresseurs comme des « druides ». Contentez-vous de les décrire comme des humains aux longs cheveux et à la barbe tressée, portant d'étranges et multiples tatouages celtiques. Tous ont des sacoches de cuir en bandoulière.

S'ils font fuir les agresseurs ou s'ils en tuent quelques-uns, les PJ trouveront des choses intéres-



George
Rochemier

● S'ils recherchent plus particulièrement des rituels druidiques impliquant du sang humain, ils ont peu de chance de trouver des renseignements par la Mairie. Seul le réseau privé du Lord Protector peut les éclairer, mais on sait qu'il est très difficile d'y accéder (voir le chapitre *La Mairie*). En revanche, la bibliothèque de la National Gallery (qu'ils ont aperçu au début du scénario) peut les renseigner. En passant du temps à consulter les vieux manuscrits reliés en cuir, les PJ ont une chance de trouver (test d'intelligence, seuil 5, ou de Théorie magique, seuil 4) un livre consacré aux «druides célestes du dragon Lou». Un passage mentionne un breuvage à base du sang des plus purs nobles britanniques. Selon le livre, les capacités magiques des druides qui le boiraient deviendraient incommensurables.

● Si aucun des PJ n'y pense vous pouvez faire intervenir le Gallois. Sans connaître le rituel exact, il indiquera que des rituels druidiques impliquant des sacrifices humains existent. Le dernier grand scandale du genre date d'il y a dix ans, mais il n'avait pas abouti. Colm se doute que les druides impliqués dans cette histoire sont en train de préparer quelque chose de gros, de très gros.

Révéler ces informations à lord Mountbatten ou à sir Richard Chester aura l'effet d'une bombe. Les lords sont, en effet, alliés au parti Vert du Lord Protector. En apprenant cette menace, les druides de *Coronation* s'efforcent. Lord Mountbatten demande immédiatement aux PJ de tout faire pour empêcher l'accomplissement du rituel. La récompense pourra varier de 300 000 £ à 300 000.

Autre moyen pour ouvrir la piste des druides, plus on se rapproche du 1^{er} février, plus on sent une animation dans les rues de Smoke. Des bardes chantent, des fous-savent jouent de la cornemuse, etc. S'ils pensent à interroger les uns ou les autres, les PJ apprendront que le 1^{er} février est une fête druidique importante : Imbolc. Imbolc,

santes dans leurs sacoches : du gui coupé et une serpe d'or. Si les PJ ne se doutent toujours pas de l'identité de leurs agresseurs, Colm, l'elfe, leur confirmera qu'il s'agit de toute évidence de druides. Le Gallois est même certain grâce à leurs tatouages, qu'il s'agit de druides célestes, mais il ne le dira pas spontanément. Si on le lui demande, Colm Gwyneth expliquera quelle est la situation des druides dans le pays (voir l'encadré *Les deux traditions druidiques* ci-contre).

La piste druidique

Le rebondissement que constitue la piste druidique peut entraîner de nouvelles et décisives investigations de la part des PJ.



cette année, est exceptionnel, car il aura lieu à la pleine lune. La coïncidence est trop énorme pour être innocente !

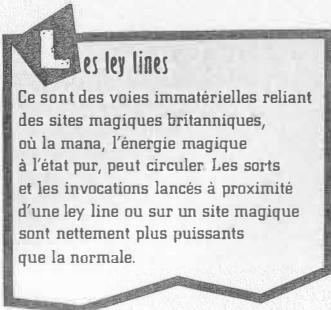
La question que doivent alors se poser les PJ est la suivante : comment trouver le lieu où aura lieu le rituel ? Eh bien, ce n'est pas si compliqué que cela. Colm Gwyneth parle aux PJ des ley lines et des sites druidiques. Il y en a beaucoup moins qu'à l'époque de l'occupation romaine, leur explique-t-il, mais il en reste. Montrez aux PJ le schéma des différents sites druidiques et des ley lines (voir pages suivantes).

Sans connaître le rituel exact, le Gallois sait que le lieu où le sang est récolté doit vraisemblablement être le même que celui où ont lieu les sacrifices. Les PJ devraient rapidement déduire qu'il n'y a qu'un seul cercle de pierre suffisamment proche de Londres pour permettre le rapatriement des victimes en moins de deux heures (les PJ ont précédemment pu établir que les victimes,

Les deux traditions druidiques

Le retour de la magie en Angleterre a redonné de l'importance aux druides, à l'instar de ce qui s'était produit avec les Amérindiens dans les CAS et les UCAS. Les druides assument aujourd'hui un rôle politique majeur en Grande-Bretagne, puisque le NDM (New Druidic Movement) est la tête pensante du parti Vert, la coalition qui gouverne le pays. Mais deux traditions s'opposent : les druides hermétiques du NDM, en majorité anglais, et les druides chamaniques, en majorité celtes. Chez ces derniers, on compte un grand nombre de ce qu'on appelle des « cercles cachés ». Tous n'ont pas la même approche sur la manière d'agir, et de ramener les forces naturelles sur la Grande-Bretagne. Les druides de Mourn (l'Archidruide

du dragon fou) sont des illuminés sans scrupules. Mais ils sont sur le point de frapper un grand coup : en associant leurs connaissances chamaniques à celles d'un puissant sorcier purement hermétique (Friedrich le Nosferatu), ils risquent de réussir à concocter un breuvage magique, qui leur donnera les pleins pouvoirs. Nul doute que les druides du Royaume-Uni reconnaîtraient la supériorité des druides de Mourn si ce dernier et ses fidèles disposaient de l'incomparable puissance que leur conféreraient leur infâme breuvage. Lord Marchment ne serait plus Lord Protector bien longtemps, et serait remplacé par Mourn, l'Archidruide celtique. Seuls les shadowrunners peuvent prévenir ce sinistre dénouement.



Ce sont des voies immatérielles reliant des sites magiques britanniques, où la mana, l'énergie magique à l'état pur, peut circuler. Les sorts et les invocations lancés à proximité d'une ley line ou sur un site magique sont nettement plus puissants que la normale.

en général, avait été retrouvé entre une et deux heures après leur mort) : Stonehenge !

En route pour le final !

les dessous de l'affaire

Les druides du cercle caché de Mourn, l'Archidruide du dragon roué, rêvent depuis toujours de faire tomber le Lord Protector. Si l'Archidruide peut prouver sa supériorité sur les autres, il deviendra le chef de tous les druides d'Angleterre. C'est pour cela qu'il s'est mis en tête de fabriquer un breuvage capable de le doter, lui et ses fidèles, de pouvoirs surnaturels : le contrôle des éléments sur la terre britannique (en dehors du Royaume-Uni, ce pouvoir est nul).

Malgré leurs grandes connaissances druidiques et leurs longues recherches, Mourn et les siens n'ont jusque-là jamais réussi : il leur manquait des éléments, des connaissances occultes qu'ils ne maîtrisaient pas. Ces connaissances, Friedrich le Nosferatu, maître des arts hermétiques, les possède. Seul, il aurait été incapable de concevoir le breuvage impie. Mais en associant son savoir et celui des druides, fabriquer la fameuse potion devint possible. Mourn promit de remercier Friedrich comme il se doit, en l'installant dans la ville qu'il avait toujours convoitée : Londres.

L'histoire de Friedrich est importante, elle aussi. Friedrich est un vampire allemand, arrivé en Angleterre où il tenta de s'installer, non sans difficultés. Sa première destination était Londres, mais il en fut repoussé par Vincent Varnell et ses séides vampiriques, qui virent en lui un rival. Le Nosferatu dut quitter la ville et trouva refuge dans un lieu déserté, la zone toxique du Kent. Mage hermétique très puissant, il rencontra des druides, et notamment l'Archidruide Mourn, avec qui il conclut un marché.

Un sans l'autre ne peuvent pas fabriquer le fameux breuvage, mais en associant leurs connaissances, cela devient possible. Le Nosferatu pense tenir sa vengeance.

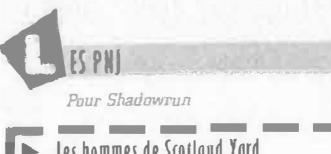
Les rôles ont été bien définis : les druides se chargent de réunir les différents ingrédients nécessaires (qui coupé avec une serpe d'or, sang d'animaux de la forêt, eaux de sources très pré-

cises, etc.). Le Nosferatu, lui, se charge de trouver les victimes nécessaires au rituel : de jeunes hommes au sang très « pur ». Machiavélique et calculatrice comme la plupart des Nosferatus, Friedrich a voulu faire d'une pierre deux coups. Il récupère le sang dont les druides ont besoin et, à terme, il profite de leurs machinations. Parallèlement, il fait accuser son puissant rival de Londres, Vincent Varnell. D'où les indices volontairement laissés (le « V », le passe magnétique...), qui doivent orienter Scotland Yard sur le vampire londonien.

Les séides qui, à la différence des vampires classiques, peuvent agir en plein jour, enlèvent les victimes durant la journée, aux alentours de midi ou de treize heures. Elles sont amenées à Stonehenge, où les druides les sacrifient à minuit précis. Les corps, exsangues et dépouillés de leurs yeux, sont ensuite ramenés à Londres par ce même séide vampirique, à bord d'une Eurowind 2000, le plus vite possible. Les corps sont retrouvés, en général, entre une et deux heures après leur mort, ce qui n'éveille pas les soupçons des (piètres) enquêteurs de Scotland Yard, loin de se douter que les victimes ont été tuées à Stonehenge, à 180 km de là.

Le rituel druidique

Il nécessite le sang des sept nobles les plus « purs » d'Angleterre. Ce sang est intimement lié



Pour Shadowrun

► les hommes de Scotland Yard

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4 (5)	4 (8)	4 (8)	3	3	4	(0,2)	3 (5)

Attaques : Défense Super Shock (10G), Electro-Matraque (6G étourd.).

Initiative : 5 + 2d6.

Indice de danger : 4.

Armure : Vêtements renforcés (4/2).

Équipement : Défense Super Shock, électro-matraque.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 6, Combat armé 3, Étiquette (Police) 4, Étiquette (La Rue) 3, Furtivité (3).

Cyberware : Subsistances musculaires (4), radio, interface d'armes, réflexes câblés (1).

Remarque : Les bobbies ont les mêmes caractéristiques, mais ne sont armés que d'électro-matraques, ils n'ont pas de tasers Défense Super Shock.

► Dexter Briggs, l'Anglais

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	3	5	4	5	6	4

Attaques : GL Beretta 200SL. Le Beretta 200SL peut lâcher une rafale par Phase d'Action (il s'agit d'une action complexe).

Initiative : 4 + 1d6.

Armure : Redingote renforcée (4/2).

Équipement : Lampe torche, micro-enregistreur laser, binocles amplificateurs de lumière (vision nocturne), médikit, menottes,

micro-camera, micro-scanneur, récepteur audio multi-fréquences, sac à faire de poche surnommé Watson.

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 3, Combat à mains nues 4, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Système judiciaire) 6, Furtivité 5, Informatique 5, Interrogation 5, Négociation 5, Voitures 3.

Cyberware : Néant.

► Duncan McNeal, l'Écossais

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	5	5	4	4	6	6	5

Attaques : 9M Browning Max Power

Initiative : 5 + 1d6.

Armure : Gilet et kilt renforcés (3/2).

Équipement : Bracelet-téléphone avec écran plasma, micro-émetteur, micro-récepteur, générateur fond sonore (6), flasque de whisky (single malt), 5 stim patches, kit de survie.

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 5, Combat à mains nues 5, Electronique 5, Étiquette (Écossais) 6, Étiquette (La Rue) 4, Furtivité 3, Interrogation 5, Motos 4, Négociation 4.

Cyberware : Néant.

► Colm Gwyneth, le Gallois

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
3	3	3	6	5	6	6	4

Attaques : 9G(f) Remington Roomswreaper. Cette arme tire des balles-fléchettes (voir Shadowrun

p 193), ce qui explique le code de dégâts.

Initiative : 4 + 1d6 / 6 + 2d6.

Armure : Néant.

Équipement : Gui pour loge-médecine, serpe d'or.

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 4, Combat à mains nues 4, Étiquette (Gallois) 6,

Étiquette (Druides) 5, Furtivité 3, Invocation 4, Psychologie 5, Sorcellerie 5, Théorie magique 3.

Cyberware : Néant.

Avantages liés au totem Wyrml : +2 dès

pour les sorts de Santé et de Manipulation,

+2 dès pour invoquer les esprits

des montagnes.

Sorts

● Combat : Éclair mana 4, Sommeil 4.

● Détection : Analyse de véracité 3.

● Manipulation : Armure 4, Confusion 3.

● Santé : Augmentation de la réaction (+2) 2, Augmentation de réflexes 2, Soins 3, Fusion mentale 4 (spécial).

► Punk rock / Skin humain

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	5	5	2	2	4	[5,7]	3

Attaques : Batte de cricket (7M étourd.),

Chaines (5L étourd.), Griffes rétractiles (8L).

Initiative : 3 + 1d6.

Indice de danger : 4.

Cyberware : Griffes rétractiles.

Compétences : Combat à mains nues 4,

Combat armé 4, Étiquette (La Rue) 4,

Équipement : Synthécuir (0/1), batte de cricket.



aux forces de la nature des terres britanniques, c'est pourquoi un rituel magique peut lui conférer des pouvoirs liés à cette terre et aux éléments. Les victimes doivent être jeunes (moins de trente ans), sacrifiées à minuit pile, égorgées par une serpe d'or. Leur sang doit être versé dans un chaudron de cuivre (au moins 20 litres de sang, en tout, sont nécessaires pour ce rituel). Les yeux des victimes, « miroirs de l'âme », sont également ajoutés à l'immonde mixture. D'autres ingrédients, dont du gui cueilli avec une serpe d'or, permettent au sang de ne pas se détériorer en attendant l'achèvement du rituel. Quand les sept sangs ont été méliés, une cérémonie doit avoir lieu le 1^{er} février 2060, pour Imbolc. Exceptionnellement, cette année, la fête coïncide avec la pleine lune.

À minuit pile, au cours d'une cérémonie dédiée aux forces de la nature, l'Archidruide Mourn transmet au sang la mana véhiculé par les ley lines. Le liquide est récupéré dans un calice d'argent, puis les douze druides participants boivent la potion en laissant le sang couler sur leur torse et leurs jambes, pour qu'il finisse par abreuver la terre délimitée par le cercle de pierre. Les druides seront alors investis d'une puissance surnaturelle, uniquement limitée aux terres anglaises, qui leur permettra de contrôler les éléments sur de petites régions de la Grande-Bretagne. De plus, ils bénéficieront d'une puissance magique considérablement augmentée.

LES PNJ (suite)

Pour Shadowrun

► La gargonille

■ 1,50 m, 160 kgs, peau gris foncé, yeux rouges, oreilles et dents pointues, courte et large corne unique au milieu du front. Très effrayée par les humains, la gargonille se nourrit de SDF malades ou mourants. Il est très rare qu'elle s'attaque à des humains en pleine forme.
Co R F Ch I V E R
 10/7 5x3 8 3 5 6 4

Attaques: 11G (corne), griffes +2d6 d'initiative.
Initiative: 4 + 2d6.

Indice de danger: 6

Pouvoirs: Armure rétractile, Dissimulation (personnelle), Force accrue (11 kgs par jour pendant (Essence) x 10 tours), Souille nocif.

Faiblesses: Allergie (soleil, chaleur), Vulnérabilité (fer).

► Big V, vendeur troll du *No Future*

3 mètres, 260 kilos. Cheveux noirs en brosse, énorme cornes et nodosités cartilagineuses très présentes sur les coudes et les genoux.
Co R F Ch I V E R
 11(13) 5 10 2 3 3 (5,25) 4

Attaques: Poings américains (10L étourd.), tube en métal (11M étourd.), lames rétractiles (13L).

Armure: Gilet en synthécuir clouté (2/1).
Initiative: 4 + 1d6.

Indice de danger: 5.

Compétences: Athlétisme 3, Combat à mains

lives 5, Combat armé 6, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Restauration) 3, Intimidation (Physique) 5, Motax 3.

Cyberware: Lames rétractiles, armure dermale (1).

Notes: Big V. possède une armure dermale naturelle, une vision thermographique, et bénéficie d'une allonge de +1. Il entre dans une rage incontrôlée si on l'appelle Véra.

► Vincent Varndell, le vampire

1,77 m, 74kg. Cheveux châtain mi-longs, yeux verts, tiré à quatre épingle, garde toujours son épée avec lui.

Co R F Ch I V E R
 5 5x5 4+E* 5 5 5 (8) 5

(*) L'Essence de Vincent atteint fréquemment les 12, lorsqu'il se rassasie.

Attaques: 14M (Épée)

Initiative: 5 + 1d6 / 5 + 2d6, 3d6 ou 4d6 quand il sort Augmentation des réflexes est lancé.

Indice de danger: 6.

Compétences: Athlétisme 5, Augmentation de réflexes 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Étiquette (Noblesse) 5, Étiquette (La Rue) 2, Furtivité 4, Invocation 7, Théorie magique 8, Sorcellerie 8.

Cyberware: Néant.

Pouvoirs: Accroissement d'attributs physiques, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection,

Régénération, Sens accrus (ouïe, odorat, vision thermographique).

Sorts: Éclair mana 6, Chaos 5, Contre-magie 4, Contrôle des pensées 8, Dard de force 8.

Faiblesses: Allergie (soleil, grave), Perte d'Essence, Sommeil induit (manque d'air), Vulnérabilité (bois).

► les goules (20)

Co R F Ch I V E R
 7 5x4 6 1 4 5 (5) 4

Attaques: 8M

Initiative: 4 + 1d6.

Indice de danger: 3.

Compétences: Athlétisme 5, Combat à mains nues 4.

Pouvoirs: Griffes (dégâts 8L), Sens accrus (ouïe, odorat).

Faiblesses: Allergie (soleil, légère), Sens réduit (presque aveugles).

► Friedrich le Nosferatu

1,83m, 77 kg. Glabre, peau blanche, yeux cernés, longues canines, costume noir.

Co R F Ch I V E R
 4 5x5 5+E* 6 5 6 (9) 5

(*) L'Essence de Friedrich ne peut jamais descendre en dessous de 7.

Attaques: 16M (Cimetière)

Initiative: 5 + 1d6.

Face à ces druides surpuissants, lord Marchment, l'actuel Lord Protector, sera plus que menacé. L'Archidruide Mourn, être vil et malfaisant, sera idéalement placé pour devenir le nouveau Lord Protector, l'Angleterre s'apprêtera alors à vivre des jours sombres.

Stonehenge

Stonehenge est situé au milieu d'une prairie, délimitée par un cercle de haies de 100 mètres de diamètre environ. La terre sacrée elle-même est une aire circulaire d'un diamètre de 15 mètres, tota-

Mourn



L
ES PNJ (fin)

Pour Shadowrun

Indice de danger : 6.

Compétences : Athlétisme 3, Alchimie 6, Chiñie 4, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Étiquette (Vampires) 3, Furtivité 4, Invocation 7, Théorie magique 9, Sorcellerie 9.

Cyberware : Néant.

Pouvoirs : Attributs physiques accrus (Force et Constitution, deux fois par jour chacun, pendant (Essence) x D6 tours), Compulsion (dans son champ de vision uniquement), Drain d'Essence (permanent ou temporaire), Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Infection (dans son champ de vision uniquement), Régénération, Résistance à la magie, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, vision thermographique).

Sorts : Analyse psychique 6, Boule de feu 8, Contre-magie 4, Détection de la vie 6, Doigts télékinétiques 5, Flammes infernales 6, Puanteur 7.

Faiblesses : Allergie (soleil, extrême), Perte d'Essence (1 point par 1d6+1 mois).

Remarque : À la différence du vampire traditionnel, le Nosferatu peut drainer l'Essence de manière permanente et sans limite, mais sa propre Essence ne dépassera jamais 12.

► Les deux séides vampiriques

1,80m, 80kg. Peau très pâle, cheveux longs bouclés, costume gris anthracite

Léonidas Vesperini
illustration :
Bernard Bittler
plan : Cyrille Daujean

lement dénudé de végétation et entourée de deux cercles concentriques d'impressionnantes monolithes.

Nous voici parvenus au grand final. L'ironie de la situation, c'est que si les PJ sont bien débrouillés, il n'y a pas de final ! S'ils n'ont pu empêcher l'enlèvement de la septième victime, lord George Rochester, en revanche, il leur reste une chance de la délivrer. Rochester est ensorcelé dans des sous terrains situés à proximité du cercle de pierre de Stonehenge. En observant attentivement les druides de Mourn, les PJ découvriront cette cache.

Délivrer Rochester constitue une opération délicate, que vous devrez bien orchestrer. Vous pouvez aussi vous arranger pour que tout se décide au moment du rituel final. Les douze druides invoquent des forces naturelles très puissantes, qui pulsent à travers les ley lines. Mais ils doivent impérativement rester en cercle, et concentrés. Seuls trois druides peuvent sortir du cercle de puissance. Ils tentent de retenir les PJ suffisamment

longtemps pour que le rituel puisse s'achever. Le tout, bien entendu, sur fond d'orage apocalyptique et complètement hors saison.

Si les PJ sont écartés durant cinq rounds, le rituel est achevé. C'est terminé, les druides ont gagné. Les PJ perdent connaissance à la suite d'un éclair tombé très près. Quand ils se réveillent, ils sont seuls au milieu des monolithes.

Si, au contraire, les PJ parviennent à éliminer avant la fin du cinquième round l'un des neuf druides restés pour canaliser l'énergie magique, ils briseront le « cercle ». Rendus à bout, les druides ne pourront plus maîtriser les flux de mana. Submersés par l'énergie magique, ils pensent en se consumant dans une flamme rouge comme l'enfer. Colm Gwyneth, s'il est là, leur explique ce qui s'est passé. Les shadowrunners viennent de préserver l'avenir de l'Angleterre. Ils n'ont pas volé leur argent!

Un séide vampirique



Londoniens de naissance, ils connaissent parfaitement le Smoke et parviennent donc à tromper la vigilance des hommes de Scotland Yard et des PJ. Ils déposent toujours les victimes hors de vue du public.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5	7	3	4	5	(S)	5

(¹) Seul le Nosferatu peut nourrir le séide vampirique, et faire remonter son Essence.

Attaques : Couteau 7L.

Initiative : 5 + 1d6.

Indice de danger : 5.

Compétences : Athlétisme 6, Combat à mains nues 6, Combat armé 5, Étiquette (La Rue) 6, Furtivité 5.

Cyberware : Néant.

Pouvoirs : Immunité contre l'âge, Immunité contre les armes normales.

Faiblesses : Exigences alimentaires (sang de leur maître), Perte d'Essence (1 point par mois, si 1 ou 2 sont obtenus en lançant 1d6).

(¹) Grâce à ce pouvoir, les séides vampiriques possèdent un indice d'Armure égal à deux fois leur Essence (soit 10, dans ce cas précis) pour résister aux dégâts de n'importe quelle arme ordinaire. L'armure ne les protège, en revanche, pas du tout contre les armes magiques,

et son efficacité est réduite de moitié contre les dégâts dus aux éléments, tels le feu, l'acide, l'eau, etc. Dans ce cas, l'indice de l'armure passe à 5.

► Druides célestes du dragon fou

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	4	3	5	5	6	5

Attaques : Pour le commando de druides, HK227 7M (tirs possibles : SA/TR/TA)

Initiative : 5 + 1d6 / 7 + 2d6.

Armure : Toge blanche renforcée (2/1).

Équipement : Gui, serpe d'or.

Compétences : Athlétisme 3, Biologie 6, Combat à mains nues 4, Étiquette (Druides) 6, Furtivité 5, Invocation 8, Sciences physiques 5, Sorcellerie 9, Théorie magique 9.

Cyberware : Néant.

Avantages liés au totem Dragon fou : +2 dés pour les sorts d'Invocation, +2 dés pour les sorts de Combat.

Sorts : Augmentation de la Réaction (+2), Chaos 7, Confusion 7, Contrôle des pensées 6, Détection des ennemis 5, Ignition 7, Missile mana 6, Monde chaotique 6.

Note : Les apprentis druides du commando maîtrisent tous les sorts avec 2 points d'indice en moins. En revanche, ils sont armés de HK227 et possèdent la compétence Armes à feu 5.