

SHADOWRUN

Une jeunesse américaine (Racking in the muck)

Ce scénario conviendra à un MJ, des joueurs et des personnages expérimentés.

La présence d'un decker est souhaitable, et celle d'un ou plusieurs métahumains mettra un peu de piment.



Le dessous des cartes...

Seattle, septembre 2053. Les quartiers défavorisés sont ravagés par l'apparition d'une nouvelle drogue, le muck, un psychotrope bon marché aux effets dévastateurs pour les neurones, qu'un journaliste en verve a baptisé «sim-stim du pauvre». Ce nouveau produit a entraîné une recrudescence de la violence entre gangs. Les autorités sont dépassées, et surtout guère disposées à résoudre les problèmes des quartiers les plus démunis.

Jonathan Considine, avocat brillant et personnalité en vue à Seattle, mène secrètement la lutte contre ce fléau. Il contrôle certains gangs qu'il a engagés dans une féroce lutte anti-muck.

Le muck est produit en toute illégalité par l'Aksumite Trade Corporation, une puissante corpo. Elle a découvert le rôle de Considine dans la lutte anti-drogue et entend bien l'empêcher de «nuire» plus longtemps. Avant de songer à l'assassinat pur et simple, les dirigeants d'Aksumite ont décidé de prendre leurs précautions. Avant d'éliminer un pion de l'échiquier, ils souhaitent bien évaluer son importance. Qui est Considine? Quels appuis puissants cache-t-il? Que sait-il vraiment sur le trafic de muck? Détient-il des documents pouvant compromettre les dirigeants de la corporation? Aksumite, qui tient à tenir secrète l'existence de son narco-traffic, n'a donc pas d'autre choix que d'engager, par l'intermédiaire d'une

société écran, des runners pour enquêter sur Considine.

... et les surprises en perspective

Au cours de leur enquête, les runners commenceront par découvrir le rôle de Considine dans la lutte anti-muck, avant d'apprendre que c'est un ancien terroriste anti-métahumain d'envergure (voir l'encadré sur sa vie, plus loin). Ils découvriront ensuite l'identité de leur véritable employeur et finiront par soupçonner Aksumite d'être à la tête du trafic de drogue. Ayant enfin toutes les cartes en main, ils devront choisir leur camp : la puissante corporation productrice de dope ou l'ancien affreux reconverti dans l'humanitaire?

KodoCorp ou la corporation inconnue

Appel téléphonique d'un contact ou d'un ami, tuyau donné par leur barman préféré... Quel que soit le moyen choisi par le MJ, les runners ont rendez-vous avec un Johnson corporatiste pour discuter affaires. Le lieu de la rencontre est un terrain vague situé à proximité de Redmond, à 10 heures, un matin de septembre 2053. A l'heure et au lieu convenus, les PJ voient arriver une berline grand luxe. Il en sort un homme d'une qua-

rantaine d'années, vêtu d'un costume gris passe-partout. Il déclare représenter KodoCorp, une centrale de renseignements et de vente d'informations (les runners les plus expérimentés s'étonneront probablement d'une telle franchise. Si les PJ sont des vieux routards, le Johnson ne dira rien et, par la suite, ils auront pour seule piste le numéro d'immatriculation de son véhicule...).

La mission est simple. Les PJ doivent enquêter sur Jonathan Considine, un avocat connu. «Cet homme est apparu comme par miracle à Seattle, il y a de cela quatre ans. Sa vie passée est peu connue et sa biographie officielle un peu trop lisse à notre goût. Nous vous demandons de fouiller dans son passé... Vous avez quinze jours maximum. S'il y a quoi que ce soit d'anormal, je veux des preuves concrètes, pas de simples suppositions. Vous serez payés 20 000 nuyens chacun à la fin du contrat. Une fois votre job accompli, contactez-moi.» Il leur tend une carte avec un numéro de vidéophone, remonte dans sa voiture et s'en va.

Si les runners ne sont pas trop idiots, ils devraient prendre quelques renseignements sur cette KodoCorp, dont ils n'ont jamais entendu parler. Leurs contacts dans les médias ou au sein des corpos leur promettent de faire une petite enquête à ce sujet, et de les rappeler dès que possible. Le résultat de leurs recherches fera rebondir le scénario au bout de quelques jours (voir plus loin). Au cas où les PJ ne se renseigneraient pas, faites apparaître un de leurs très bons amis, de passa-

ge en ville. Au cours d'une conversation anodine, il leur demande pour qui ils travaillent. Il les contacte peu après pour leur faire quelques révélations sur la KodoCorp.

Ya comm'un lézard dans c't'histoire...

Considine possède un loft à Bellevue. L'endroit est bien protégé, et l'avocat ne se sépare jamais de ses trois gardes du corps. Toute tentative de rencontre ou d'opération commando est donc vouée à l'échec. Ce n'est qu'à la fin de l'enquête que les runners pourront obtenir, s'ils le désirent, une entrevue.

Les runners pourront trouver dans les bases de données de la Renraku un dossier sur Considine, avec des copies de tous les documents importants (certificats de naissance, diplômes, etc.). Sa vie ne semble pas passionnante : il a grandi dans un orphelinat à Seattle, fait des études supérieures sur la côte Est des UCAS, mené une carrière d'avocat en Europe, avant de rentrer à Seattle en 2050 et d'ouvrir un cabinet.

Si les runners précisent qu'ils inspectent les documents pour repérer la trace d'une falsification quelconque, indiquez-leur que quelque chose les chiffonne. On observe une similitude troublante entre tous les documents. Ils sont tous signés Dra-zil, R. Adliz, Zildar, Z. Raild, et autres variations autour des six mêmes lettres...

Les runners devraient comprendre qu'il s'agit d'une anagramme, celle d'un decker facétieux qui a ainsi signé son œuvre. Si les joueurs ne pensent pas à cette solution, un jet d'Intelligence (seuil 4) les remet sur les rails. Le mot « Lizard » n'est pas bien difficile à reconstituer... Si les PJ le trouvent eux-mêmes, indiquez à tous ceux qui ont un score en Étiquette Matrice que c'est le nom d'un decker célèbre. S'ils pataugent, un jet d'Étiquette Matrice (seuil 5) leur permet de repérer le nom de Lizard, et de savoir de qui il s'agit. Ensuite, un contact bien choisi (un decker corporatiste, par exemple) pourra leur expliquer comment le contacter.

Lizard

Lizard fut un des grands de la Matrice, il y a de cela quelques années. Quelques courses malheureuses lui ont grillé une partie des neurones. Diminué, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Il reste cependant un decker de talent. Il n'est pas possible de rencontrer Lizard ailleurs que dans la Matrice. De lui, les runners ne connaîtront que son image, une salamandre de chrome et d'argent.

Les runners peuvent lui laisser un message dans un paradis pirate, sur un mur, etc. Lizard les contacte peu après. Il leur donne rendez-vous dans un coin de la Matrice, dans un nœud difficile d'accès, histoire de voir ce qu'ils ont dans le ventre (au MJ d'adapter la difficulté en fonction des capacités des personnages). Si les PJ lui déclarent avoir découvert sa signature sur les documents Considine, il se montre trop bavard pour son propre bien, et leur raconte la vérité.

Contacté le 12 décembre 2049, il a été engagé par un employeur inconnu pour construire une iden-

tité bidon, sous le nom de Jonathan Considine. Il y a travaillé jusqu'au 20 décembre, introduisant de faux documents dans les banques de données de diverses administrations. L'adresse électronique de son employeur était celle d'un entrepôt : le hangar J, quai 7, dans le quartier du port.

Les dents du Barracuda

S'ils se renseignent sur cette partie du port, un jet d'Étiquette La Rue (seuil 4) leur apprendra que : — C'est un quartier abandonné aux gangs (1 succès).

— Récemment, l'apparition du muck y a entraîné une augmentation de la violence (2 succès).

— C'est un des rares coins où un petit gang s'oppose avec succès à la diffusion de cette drogue (3 succès).

Le hangar J du quai 7 appartient à Considine. Il y entrepose des armes et du matériel qu'il met à la disposition d'un petit gang, les Barracudas. Il les paye, les forme et les équipe pour lutter contre le muck.

Le hangar mesure 150 mètres sur 30, au bord de la mer. Ses seules fenêtres sont à 6 mètres de hauteur, et donnent sur une mezzanine. Les portes sont en acier. Un système de sécurité électronique, niveau 6, protège toutes les ouvertures. Quatre membres du gang s'y trouvent en permanence (utiliser l'archétype des règles de Shadowrun, p. 57).

Les gardes ont des consignes précises : ils ne laissent rentrer que des membres du gang. Les runners devront très probablement entrer par la force. Toutefois, le hangar a un point faible. Il s'avance dans la mer. En arrivant en bateau, on peut passer dessous et soulever une partie du plancher grillagé sans attirer l'attention. Si les PJ n'y pensent pas, il leur reste l'assaut frontal...

Dans le hangar, ils trouvent des armes (une caisse de dix Sandler TMP), deux motos en réparation aux couleurs du gang (un barracuda argenté) et quelques fringues sales.

Sur la mezzanine, les runners découvrent un vieux ordinateur. Les données sont protégées par un code qu'un decker habile cassera sans trop de problèmes (Informatique, seuil 4). On y découvre une liste de livraisons faites au gang. Depuis juin 2053, les Barracudas ont reçu, de la part d'un certain « M. Propre », des armes, des munitions, des pièces de rechange pour leurs véhicules, le tout pour une somme de plusieurs dizaines de milliers de yuens. Un autre dossier recense le nombre de kilos de muck pris et détruits, à partir de la même date.

Les runners ne devraient pas négliger les documents sur papier. Dans un carton, ils découvriront l'acte de vente de l'entrepôt, daté du 22 décembre 2049. A cette date, un certain Rodney Moore l'a cédé à Considine pour une somme symbolique. Seul Biker, le chef du gang, est en contact avec M. Propre, même si tous les membres des Barracudas connaissent le surnom de leur bienfaiteur. En revanche, sa véritable identité reste un mystère pour tout le monde (même Biker n'a que des contacts téléphoniques). C'est lui qui leur a donné l'ordre, en échange de matériel, de lutter contre le trafic de muck. C'est également lui qui leur a fourni leur planque actuelle, le hangar. Biker est absent pour le moment. Les runners peuvent lui

Les actions d'Aksumite Trade Corporation

Juin 2051 : Achat discret de la KodoCorp qui sert désormais de société écran à Aksumite pour certaines opérations secrètes ou illégales.

Février 2053 : Rachat des laboratoires pharmaceutiques Lejoyeux. Modélisation des premières molécules artificielles d'une nouvelle drogue : le muck.

Mai 2053 : Arrivée du muck sur le marché. L'écoulement de la drogue est combattu et jugulé par plusieurs gangs, bien organisés, sous la direction d'un certain « M. Propre ».

Juin 2053 : Aksumite identifie M. Propre comme étant Jonathan Considine, avocat célèbre mais au passé obscur.

Septembre 2053 : Aksumite engage les shadowrunners afin d'éclaircir les zones d'ombre du passé de Considine. Début du scénario.

tendre un piège, mais il ne sait rien. C'est toujours M. Propre qui le contacte, jamais l'inverse.

A ce stade, les runners auront vraisemblablement compris le rôle de Considine/M. Propre dans la lutte contre le muck.

Rodney Moore a vendu l'entrepôt à Considine juste après que l'identité de ce dernier ait été créée par Lizard. Si les PJ veulent creuser plus avant, c'est la seule piste qui leur reste...

Le tragique destin de Rodney Moore

Rodney Moore a été l'un des contacts du groupe terroriste Alamos 20000 à partir de 2040. Simple agent corporatiste, il a effectué plusieurs opérations commerciales pour leur compte. Au passage, il est devenu « propriétaire » en titre de plusieurs bâtiments qui sont en réalité à Iazlo Vlakovitch, le cerveau d'Alamos 20000. Dans les années 49-50, il reçoit l'ordre de vendre la plupart des possessions de Vlakovitch à un certain Considine. Il cesse ensuite ses activités secrètes et n'entend plus parler, ni de Vlakovitch, ni d'Alamos 20000. Alors qu'il approche de la cinquantaine, Moore tombe malade, victime d'un processus de gobelinisation. (Fait rarissime à cette époque et à cet âge. Rodney aurait-il oublié d'équilibrer son alimentation ?) Il est condamné à devenir un troll et à mourir bientôt de vieillesse, étant donné la courte espérance de vie des trolls. En plus des troubles mentaux engendrés par la mutation, Moore voit ses convictions racistes réduites à néant. Il devient à moitié fou, quitte emploi, famille et domicile, sombre dans l'alcool et la drogue avant de disparaître dans la nature...

Red et les Smashin'scratchers

Une consultation des banques de données publiques révèle qu'en 2050, Rodney Moore habitait un quartier résidentiel de Renton. Il n'existe aucune trace de lui pour les années suivantes. A l'ancien

domicile de Moore, les runners sont accueillis par une belle jeune femme, aux yeux à peine plus métalliques que les chromes d'une Harley Scorpio. Elle se montre aimable et les invite à prendre le thé dans un living coquet, couleur d'abricot trop mûr. Jennie Moore est la digne fille de Rodney. Elle est curieuse de savoir ce que les runners peuvent vouloir à son père. A condition que ceux-ci trouvent quelques explications crédibles et rassurantes, elle vide son sac. Depuis la mort récente de sa mère, elle a entrepris de retrouver son père. (Jennie ne sait pas qu'il est désormais un troll, ni où il se trouve.) Elle a engagé un détective privé. Quelques semaines après le début de son enquête, celui-ci fut retrouvé, la tête arrachée, dans un peep-show (un bête accident du travail). Il avait néanmoins eu le temps de tenir Jennie au courant de l'évolution de ses investigations. Ses déclarations étaient si farfelues que la jeune fille a cru qu'elle s'était fait arnaquer. Le détective en était arrivé à la conclusion que Rodney Moore vivait avec le gang troll des Smashin'scratchers, qui a investi les anciennes usines de retraitement d'Everett! La chose peut sembler saugrenue. C'est néanmoins la seule piste... Jennie Moore se déclare prête à acheter de nouveaux renseignements sur les faits et gestes de son père.

Reste à se rendre à Everett. Selon la subtilité des runners, la visite se déroulera plus ou moins tranquillement. Les Smashin'scratchers ne tolèrent guère d'intrus sur leur territoire. Si les runners ont un troll avec eux, la rencontre se passe en douceur, tout comme s'ils développent des trésors de diplomatie. Sinon, l'affrontement a lieu avec un groupe de trolls (un par runner). La puissance de feu des PJ devrait rapidement avoir raison de leurs assaillants, et ils n'ont plus qu'à interroger les blessés ou les mourants.

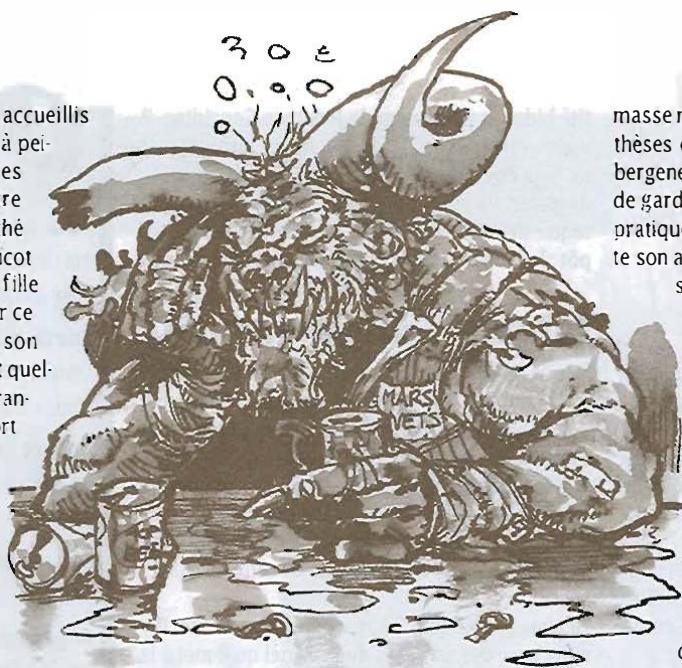
Tous les métahumains du quartier connaissent Red, un vieux troll qui s'est peut-être appelé Rodney autrefois. On dit qu'il ne s'est transformé que récemment. Il est à moitié mourant et camé jusqu'aux yeux. Le gang l'a pris sous sa protection. Il crêche dans un squat miteux, à deux blocs d'ici.

Effectivement, les runners trouvent Rodney à l'adresse indiquée. A condition d'avoir quelques doses de muck, il n'hésite pas à raconter ce qu'il sait sur Vlakovitch et Considine. Sa conversation est entrecoupée de râles, de monologues inintelligibles et de tics nerveux. Il apprend les faits suivants aux personnages :

— Il avoue ses anciennes relations avec Vlakovitch et sa collaboration avec Alamos 20000. Lorsqu'ils entendent ce nom pour la première fois, les PJ peuvent faire un jet d'Intelligence (seuil 2). S'il est réussi, expliquez-leur ce qui est publiquement connu de Vlakovitch (voir sa biographie, en encadré ci-contre).

— Lazlo Vlakovitch était le vrai propriétaire du hangar J.

— Début décembre 2049, Vlakovitch lui a donné l'ordre d'aller chercher un certain Considine à la clinique Astoria. Moore a ramené Considine au hangar, et l'a hébergé un moment.



— Peu de temps après, Vlakovitch lui a demandé de vendre le bâtiment à Considine. Si les runners lui posent précisément la question, Moore indiquera que tous ces ordres lui furent donnés par téléphone et qu'il n'a pas vu Vlakovitch pendant cette période, ni après (et pour cause!).

La clinique Astoria

La suite de l'enquête mène naturellement les runners du côté de la clinique Astoria. Il s'agit d'une très respectable clinique privée sise sur les hauteurs de Bellevue. C'est un établissement prospère, fréquenté par les riches. Les bâtiments sont archimodernes, l'appareillage médical à la pointe du progrès et le système de surveillance dernier cri. Outre ses activités légales, la clinique Astoria a pris l'habitude d'accepter certains clients «spéciaux» : malfrats en cavale et autres personnalités troubles, désireuses de modifier leur apparence.

C'est là qu'en novembre 2049, Vlakovitch est venu se faire changer le visage, les cordes vocales et la

masse musculaire, le tout à grand renfort de prothèses cybernétiques. Le professeur Schwarzenbergenegger, dirigeant de la clinique, a pris soin de garder la trace de toutes les opérations qu'il a pratiquées sur des truands. C'est en quelque sorte son assurance-vie, un moyen de faire pression,

si besoin était, sur ses anciens clients. Ses fichiers secrets se trouvent dans son ordinateur personnel, qui n'est pas relié à la Matrice.

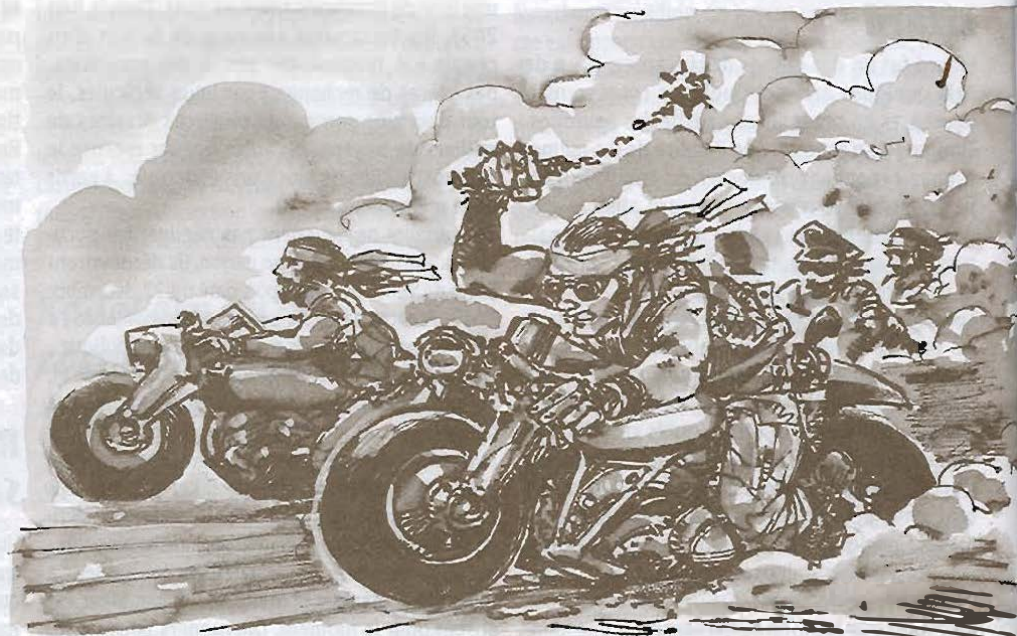
La clinique Astoria est, comme il se doit, bien défendue, autant pour protéger ses richissimes clients que pour préserver le matériel de grand prix ou certains secrets.

L'établissement est bourré d'alarmes, reliées au poste le plus proche de la Lone Star. Quatre minutes après le déclenchement de l'alarme, une patrouille débarque. Le système est contrôlé par un

nœud-esclave qui peut être neutralisé par un decer habile. En outre, quatre vigiles occupent les bâtiments et veillent pendant la nuit. Le personnel médical, quant à lui, n'est pas à même d'entraver l'action d'intrus armés. Au MJ de faire le plan des lieux et du construct, et de le truffier d'alarmes et de Glaces selon ses goûts et l'expérience des personnages. Les informations recherchées se trouvent dans le bureau du directeur, le professeur Schwarzenbergenegger.

Les runners ont toute latitude pour organiser leur coup. L'opération devra être efficace et rapide, d'autant que l'arrivée de la Lone Star risque de saler l'addition. Un expert en électronique pourra probablement débrancher les alarmes et ouvrir les serrures, mais la meilleure solution est de désactiver les systèmes de défense via un run dans la Matrice et le construct de la clinique. Un ou plusieurs PJ peuvent aussi tenter de se faire hospitaliser pour agir de l'intérieur...

Les dossiers secrets de Schwarzenbergenegger se trouvent dans son ordinateur personnel. Les fichiers sont protégés (jet d'Informatique, seuil 5). Ils sont classés par ordre alphabétique. Les runners peuvent constater qu'il n'existe pas de dossier Considine. En revanche, s'ils ont la curiosité



de fouiller plus avant, ils découvrent un dossier Vlakovitch.

Lazlo Vlakovitch est entré à la clinique Astoria le 27 novembre 2049 pour y subir une série d'opérations et se faire greffer certaines prothèses (le détail des opérations est donné). Il est sorti de la clinique le 6 décembre 2049, avec un nouveau visage, une nouvelle silhouette et une nouvelle voix. Dans le dossier figurent deux photos anthropométriques de Vlakovitch, avant et après son opération. Quel visage avait-il en sortant de la clinique? Celui de Considine, bien sûr.

A ce stade, espérons que les runners comprennent que Considine n'est ni un ami, ni un contact de Vlakovitch. Considine est Vlakovitch. (Ce fichier permettrait d'incriminer Considine... à condition que les PJ puissent expliquer comment ils se le sont procurés.)

Une corpo peut en cacher une autre

Les runners sont à peine sortis de la clinique quand ils reçoivent un appel sur leur téléphone portable (le MJ peut aussi faire intervenir cet appel à un moment crucial de l'expédition dans la clinique, histoire de faire monter la tension).

Au bout du fil, le contact que les runners ont chargé, au début de l'affaire, de se renseigner sur la KodoCorp. Il a enfin eu des informations intéressantes et veut leur en faire part. KodoCorp est une filiale occulte d'Aksumite Trade Corporation, une grosse entreprise aux activités très variées. Aksumite utilise généralement KodoCorp comme couverture pour certaines opérations secrètes. Le véritable employeur de nos runners se révèle donc être une corporation bien connue. Libre à eux d'approfondir la question.

En cherchant un peu, ils apprennent sans difficultés qu'Aksumite a racheté en février 2053 les laboratoires pharmaceutiques Lejoyeux... Or, le muck apparaît sur le marché en mai 2053... Un certain Jonathan Considine organise une lutte active contre cette drogue dévastatrice... Aksumite cherche manifestement à nuire à Considine et engage, sous couvert d'une corporation écran, des shadowrunners pour découvrir le passé de Considine. Les preuves manquent sans doute, mais les présomptions contre Aksumite sont accablantes!

De son côté, Considine se révèle être Lazlo Vlakovitch, salopard format XXL reconverti dans l'humanitaire, mais toujours recherché pour une foule de crimes.

Les runners ont désormais toutes les cartes en main pour jouer leur propre coup...

Ami runner, choisis ton camp !

La fin de ce scénario est très ouverte. Nombre de considérations vont entrer dans le choix des PJ : vont-ils faire leur job jusqu'au bout et assurer leur réputation de shadowrunners sans états d'âme ; prendre le parti des opprimés et des victimes de la drogue ; sentir un coup fumant et des montagnes de nuyens en perspective ; venger des milliers d'Éveillés assassinés? Il est probable qu'il y aura des dissensions dans le groupe, notamment s'il comprend des métahumains.

Les conclusions les plus logiques

- Les runners achèvent leur contrat comme si de rien n'était, contactent le Johnson et lui donnent les preuves qui accablent Considine. Les runners sont payés sans le moindre problème. Deux mois plus tard, Considine est démasqué, arrêté et inculpé. Le deuxième jour de son procès public, malgré les mesures de protection, il est assassiné par un elfe. Le muck continue à se répandre et à causer des ravages dans les quartiers défavorisés.

- Les runners contactent Considine et lui crachent le morceau. Considine les remercie et leur fait deux dons : il leur laisse la vie malgré ce qu'ils savent sur lui, et leur remet 20000 nuyens chacun. Si les runners lui font part de leurs doutes concernant Aksumite, il passe à l'action. Deux mois plus tard, Aksumite est confondue (grâce aux efforts discrets mais efficaces de Considine) et mise en liquidation judiciaire. Son directeur se suicide et le muck disparaît. (Les runners peuvent aussi se contenter de dénoncer Aksumite à Considine et éviter d'en dire trop sur leur propre enquête. Mais Considine est intelligent et habile, il devinera rapidement que les runners connaissent sa véritable identité.) En tout état de cause, Considine deviendra pour eux, sinon un ami, du moins un contact et un appui précieux, voire un futur employeur.

- Les runners peuvent tenter de dénoncer aux autorités Considine et Aksumite. Les preuves sont suffisantes pour faire inculper Considine (qui sera jugé et assassiné, comme ci-dessus). En revanche, elles sont insuffisantes pour mettre en cause Aksumite. Les enquêtes de police menées contre la corporation ne donnent rien et le muck continue ses ravages.

- Les runners se vengent de l'infâme Vlakovitch/Considine en tentant de l'assassiner eux-mêmes.

- Ils laissent tomber ce merdier et vont dans leur bar favori s'envoyer une bonne bière bien fraîche...

Antoine Chéret et Étienne de la Sayette
illustration : Éric Puech

Biographie de Lazlo Vlakovitch, alias Jonathan Considine

(Les seules parties de la vie de Vlakovitch connues du public sont celles de 2042 et 2048).

2002 : Naissance à Portland, États-Unis, dans un milieu modeste d'émigrés d'Europe de l'Est. Lazlo a 9 ans lorsque les premiers métahumains apparaissent.

2021 : Apparition des orks et des trolls (1).

Vlakovitch intègre les premiers groupuscules anti-métahumains : endoctrinement politique, ratonnades, etc. Le chef du groupe le pousse à entamer des études supérieures (1).

2027 : Il termine ses études de droit.

2029 : Nuit de la Fureur. Alamos 20 000, groupe terroriste anti-métahumain, en est à l'origine (2).

2035 : Vlakovitch rejoint Alamos 20 000.

2037 : Fondation de Tir Tairngire (1).

Attentat de la Sears Tower à New York (26 000 morts) imputé à Alamos 20 000 (2).

2040 : Vlakovitch monte en grade. Il se consacre à l'élimination des activistes pro-métahumains.

Il révèle une intelligence supérieure et des capacités d'organisation hors norme.

2042 : Vlakovitch est soupçonné d'être un des chefs, sinon le chef d'Alamos 20 000.

2046 : Il s'occupe de noyauter et contrôler les polyclubs d'Amérique du Nord, dont le polyclub Humanis (1).

2048 : Disparition de Vlakovitch, qui échappe de peu aux Fils de Sauron (militants métahumains).

Il ne refait pas surface et on n'entend plus parler de lui.

27 novembre 2049 : Vlakovitch entre à la clinique Astoria pour se faire refaire le visage (cordes vocales, etc.).

6 décembre 2049 : Vlakovitch sort de la clinique.

12 décembre 2049 : Vlakovitch engage Lizard, un decker, pour lui refaire une nouvelle identité informatique sous le nom de Jonathan Considine.

Fin décembre 2049 : Vlakovitch « vend » ses biens à Considine. Le 22 décembre 2049, Rodney Moore, l'un de ses hommes de paille, cède le hangar J à Considine...

2050 : Arrivée officielle à Seattle de Jonathan Considine, avocat, qui mène une carrière fulgurante. Parallèlement et dans le plus grand secret, Considine prend le contrôle de plusieurs gangs, dans le but de faire régner la paix et la justice dans les quartiers les plus défavorisés. (Volonté de rachat ou façon de continuer sa lutte contre la « pourriture » ?)

2053 : Considine intensifie sa lutte contre la drogue et s'attaque au problème du muck. Il essaie de savoir qui est à l'origine de la production, mais possède peu d'indices. Début du scénario.

(1) *Shadowrun, livre des règles deuxième édition* p. 24 à 29.

(2) *Guide Néo-Anarchiste de l'Amérique du Nord* p. 110.

LES PNJ

Pour Shadowrun

► Gangsters trolls

Co 9	R 4	F 9	Ch 1	II
V 2	E 6	M -	R 4	

Init 4 + 1d6.

Indice de danger/Niv. prof. 2/2.

Talents : Armes à feu 3, Combat armé 5.

Combat sans arme 5, Discrétion 2.

Matériel : Browning Maxpower, hache.