

La Dent de l'Hydre

Ce scénario est conseillé à des runners expérimentés (au moins 4 shadowrunners), ayant l'habitude de réfléchir avant de tirer dans certaines situations. Il se peut que vous ayez besoin des suppléments "Tir Tairngire", "Les Nations des Américains d'Origine", "La France" et "Le Grimoire", mais ils ne sont pas indispensables.

Pour la composition de l'équipe, un magicien ou un shaman pourraient retirer de grands avantages de cette équipée, donc si les joueurs en ont dans l'équipe ça peut servir (si les deux traditions magiques pouvaient être réunies, ce serait quand même mieux pour certains passages). Un decker n'est pas utile. Un interfacé peut avoir une quelconque utilité, mais n'est pas indispensable.

Pour ce scénario je me suis servi de la 3ème édition, mais il est aisément adaptable à la 2ème édition de Shadowrun.

Synopsis :

La Dent de l'Hydre est un puissant artefact datant du Quatrième Monde. Il est capable de créer une sorte de portail vers le plan des esprits et le plan des élémentaires. Cependant, ce portail est incontrôlable car une fois ouvert, seul un très puissant magicien ou shaman peut le refermer. Tant qu'il est ouvert, ce portail rend une quasi-totale liberté aux esprits qui peuvent se rendre sur notre plan sans passer par une invocation. Le grand problème est que même les esprits toxiques, insectes et autres saloperies astrales sont en même temps libérées ce qui pourrait amener un chaos total dans le monde, une corruption infernale sans espoir de pouvoir s'en sortir.

Gunter Reinhart est un magicien hermétique allemand. Un puissant magicien allemand (c'est un initié de grade 4, autant dire que ce n'est pas une tapette). Il a consacré sa vie à l'étude des artefacts anciens, réapparus dès l'Eveil. Lors de ses recherches, il est tombé sur des documents très anciens citant la Dent de l'Hydre. Poursuivant ses recherches sur l'objet magique, Reinhart découvrit les possibilités immenses de l'artefact. Horrifié par les dégâts qu'un tel objet pourrait causer au monde, il s'est résolu à le retrouver pour le détruire définitivement. Le seul problème est qu'il lui faut localiser l'objet, localiser le grimoire donnant la formule nécessaire à la destruction de l'artefact, localiser le lieu de pouvoir, le tout sans se faire repérer.

En effet, intervient un autre protagoniste dans cette histoire tumultueuse. John McCormack. C'est un elfe magicien de Tir Nan Og complètement fou. La puissance enivrante de la magie l'a rendu fou, mais ne lui a fait perdre en rien ses immenses capacités. Elf important à la cour de Tir Nan Og, il a pu sans encombre consulter la grande bibliothèque du royaume et découvrir l'existence à travers plusieurs écrits de la Dent de l'Hydre. Se faisant passer pour un mage oeuvrant pour le bien de l'humanité, il a rencontré Reinhart. Celui-ci ne mit pas longtemps à découvrir la vraie nature de l'elfe et au cours d'un combat magique sans merci, McCormack subit une cuisante défaite en voulant emporter une partie des notes de l'allemand, sans pourtant y parvenir. Cependant, il a pu découvrir l'immense puissance de la Dent de l'Hydre et la perspective de libérer les esprits les plus maléfiques n'est pas vraiment pour lui déplaire. L'elfe engage des mercenaires internationaux pour traquer l'allemand dans sa recherche de la Dent et récupérer ses notes. Il veut le magicien vivant de préférence car il a un compte à régler avec lui (il déteste être défait dans un domaine où il croit exceller), mais retrouver la Dent importe beaucoup plus pour lui.

Reinhart est très loin d'être stupide et est conscient que McCormack va se lancer à sa recherche pour lui voler ses notes. Il sait aussi que l'elfe n'hésitera pas à faire appel à des mercenaires et bien qu'il soit un magicien très puissant, il n'est pas de taille à des hommes cybernétisés surarmés. Il compte donc engager des shadowrunners pour assurer sa protection tout du long de sa recherche de la Dent. D'ailleurs, il dispose de grands moyens financiers.

Introduction aux runners :

Les personnages se trouvent dans leur Seattle habituel. Une petite apparition du soleil serait la bienvenue dans l'existence grise de nos shadowrunners. En effet, les boulots bien payés viennent à manquer, surtout pour des runners de leur classe. Or, par un matin pluvieux de septembre 2060, un des runners est contacté par son contact préféré.

Contact : *Salut [nom du personnage], quoi de neuf ? Rien à ce qu'il paraît. Les affaires sont un peu mortes en ce moment, mais il me semble que j'ai un truc pour toi et ton équipe. Je connais pas les détails, je fais juste l'intermédiaire entre toi et le mec. Le rendez-vous ce soir a lieu à minuit et demie au Penumbra, tu connais ? Le mec te reconnaîtra directement, je lui ai filé une holo de toi. T'oublieras pas ma petite commission ?*

Le Club Penumbra est une prestigieuse boite de nuit dans le monde des runners. Là, se côtoient tous les très bons runners. Le simple fait que les personnages voient leur rendez-vous avoir lieu là-bas, montre qu'ils ont pris de l'importance dans le milieu. Vous pouvez décrire le club comme soigné, la clientèle est pour la plupart constitué de runners que les personnages connaîtront peut-être. Dès leur arrivée, un homme se dirige vers le shadowrunner contacté. C'est un humain d'environ un mètre quatre-vingt, cheveux bruns et coupés courts, un bouc, des traits coupés au couteau, un nez fin et des yeux bleus très profonds. Il est habillé d'un imperméable long noir. Il s'exprime d'un anglais parfait, mais qui dissimule très peu ses origines teutonnes.

Reinhart : *Parlons affaire messieurs. Plutôt que de passer par ce procédé un peu stupide qui est d'appeler son employeur par un pseudonyme ridicule comme Mr. Johnson, je vais vous donner mon vrai nom. Je suis Gunter Reinhart.* (A ce moment, s'il y a un mage dans le groupe, vous pouvez lui demander de faire un test d'Intelligence(6). S'il est réussit, le mage se rappellera que Reinhart est un grand magicien hermétique européen). *J'ai besoin de vos services, comme vous avez pu vous en douter. Cela pour assurer ma protection. Je vais partir dans plusieurs pays pour régler des affaires personnelles et il se trouve que plusieurs personnes n'aiment pas vraiment me savoir en vie. Je ne peux pas vous donner leur identité pour la simple raison que je ne la connais pas* (en effet, il ne connaît pas l'identité des mercenaires, celle de l'employeur, mais pas celle des mercenaires, ce qu'il ne vas vraiment dire). *Je propose un salaire de 2 000 nuyens par jour et par personne. Je peux vous dire que normalement mon voyage devrait durer plusieurs semaines donc ... De plus, sur notre trajet, j'aurai plusieurs tâches à vous confier qui seront rémunérées, elles aussi. Enfin, je suis prêt à vous concéder une avance de 5 000 nuyens par personne. Pouvons-nous donc conclure affaire ?*

Le salaire proposé est assez avantageux pour les shadowrunners. Reinhart est un habitué de ce genre de deal, ayant été lui-même shadowrunner avant de devenir magicien renommé. Si les personnages négocient, ils peuvent obtenir un salaire de 3 000 nuyens par personne et par jour, mais l'avance restera la même. Si le ou les magiciens du groupe ont reconnu Reinhart, ils peuvent espérer recevoir une récompense d'un autre type. En effet, Reinhart n'est vraiment pas contre le fait d'enseigner une partie de son savoir à des magiciens travaillant pour lui. Il pourrait même en initier l'un d'eux ... Ce que Reinhart peut offrir de plus dépend de votre imagination.

Une fois le deal accompli, Reinhart reprend la parole.

Reinhart : *Je vois que nous avons pu trouver un accord arrangeant les deux parties, ce qui est des plus agréables. Je vais maintenant vous exposer ce qui va se passer au cours des jours qui vont suivre. J'ai besoin de récupérer un grimoire ancien qui se trouve en possession d'une personne puissante et difficile à approcher. Il s'agit d'Ehran le Scribe, Prince de Tir Tairngire. Je peux comprendre que vous ayez des réticences à m'aider à retrouver cet écrit, car le Tir est réputé inaccessible, mais disons que j'ai mes entrées dans ce pays. De plus, vous serez tous rémunérés si vous arrivez à m'obtenir ce grimoire. Je suis prêt à offrir à chacun d'entre vous la somme de 40 000 nuyens pour me ramener ce grimoire. La moitié d'avance. (Pour une somme pareille, on peut se douter que les shadowrunners auront un peu de mal à refuser) Ce grimoire se nomme Le Quatrième Monde. Je vous prie de bien respecter une indication. La bibliothèque d'Ehran est bourrée de livres anciens et précieux, mais récupérez uniquement celui-là. Le facteur temps est important.*

Contacts :

Les personnages non-mages voudront certainement obtenir des renseignements sur Reinhart et sur la mission à travers leurs contacts divers.

Gunter Reinhart (5) : mages, shaman, tout contact en rapport avec la magie.

0-1 : Un magicien, européen d'après le nom, mais je n'en sais pas plus, mon ami.

2 : C'est un très puissant magicien allemand. Initié, et tout et tout, il s'y connaît en magie. Il courait autrefois les Ombres allemandes, mais il a raccroché après s'être fait une montagne de *nuyens*.

3 : Reinhart est un grand expert des artefacts puissants. Il en a fait son domaine. Il est très pote avec Sean Laverty, un des Princes de Tir Tairngire.

4+ : Il aurait récemment eu un différent avec un autre magicien. L'affrontement a été assez violent, si l'on juge ce qui reste de la maison de Reinhart. L'identité de l'autre magicien m'est inconnue, mais il s'en est sorti et il doit avoir une sacrée dent contre Reinhart.

Gunter Reinhart (7) : tout contact corporatiste.

0 : désolé, ça ne me dit rien, vraiment.

1-2 : un magicien très puissant, il a une grande réputation en Europe. Ma corporation a déjà eu besoin de ses services lorsqu'il était shadowrunner.

3+ : il a disparu de la circulation.

Gunter Reinhart (10) : tout contact des rues

0 : Qui ça ? J'ai l'air d'être une agence de renseignements ?!

1+ : un magicien allemand. Il est pas de Seattle, donc j'en ai un peu rien à foûtre.

Le Quatrième Monde (9) : tout contact en rapport avec la magie.

0 : un recueil sur le Quatrième Monde ?

1+ : C'est un grimoire qui parle de la magie qui aurait existé durant le Quatrième Monde.

La Bibliothèque d'Ehran le Scribe (7) : tout contact

0-1 : autant te le dire tour de suite, tu vas vraiment galérer pour y parvenir.

2+ : la baraque d'Ehran est surprotégée. Le seul moyen pour que tu puisses y entrer est que tu te fasses embaucher dans son personnel (et donc que tu sois elfe).

Voyage sans agrément :

Les personnages vont devoir escorter Reinhart depuis Seattle jusqu'à la frontière entre le Conseil Salish-Shidhe et Tir Tairngire. McCormack s'est renseigné auprès des différents fixers de Seattle et a réussi à obtenir les informations sur les runners. Il sait beaucoup de choses d'eux, la plupart des shadowruns auxquels ils ont été mêlés, il sait donc que ce ne sont pas des bleus, mais des pros, et il veut prendre des mesures contre eux. L'elfe a donc décidé de prendre des mesures radicales contre les personnages. Il a engagé 3 runners amérindiens qui ont pour mission d'abattre les personnages sans pour autant faire de mal à Reinhart. En effet, McCormack a décidé de laisser Reinhart trouver la Dent de l'Hydre pour après s'en emparer et ne plus avoir à faire grand chose. Mais la mort des personnages lui semble nécessaire donc ...

La première rencontre avec les runners aura lieu peu après la sortie de Seattle. La technique des amérindiens est simpl3e. Le shaman du groupe lancera un sort offensif juste dans le chemin des personnages dans le but de les faire sortir de leurs véhicules et après, la force de frappe anéantira les personnages. Cependant, ils n'ont pas compté avec la puissance de Gunter Reinhart.

Avant la rencontre, essayez de détendre les personnages. Le voyage semble être une balade à travers les terres arides amérindiennes, une ballade tranquille. "Le calme avant la tempête".

Jack Moonwalker :

C'est le shaman du groupe. Il suit la voie de Coyote.

Co : 3 Ra : 4 Fo : 2 Cha : 6 Int : 6 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6 Ma : 6

Compétences :

Sorcery 6
Conjuring 4
Pistols 3
Edged Weapons 2
Etiquette (Street) 4
English 3
Magic Background 3
Magic Lore 3
Meditation 4
Aura Reading 2

Equipement :

Ruger Superwarhawk 10M, 3 chargeurs, Lined Coat (4/2), Survival Knife 4L.

Sorts

Fireball 5
Heal 3
Manaball 4
Combat Sense 2
Chaotic World 3
Physical Mask 5
Stealth 4

Simon Windthrasher :

C'est le cablé de l'équipe. Symbole même de l'honneur, il provoquera tout samouraï des rues en combat singulier au katana.

Co : 5 Ra : 6 Fo : 5 Cha : 2 Int : 3 Vo : 3 Ess : 2,5 Ré : 4(8) In : 4(8) + 3D6

Compétences :

Pistols 5
Edged Weapons 6
Athletics 4
Unarmed Combat 3
Rifles 4
English 5
Amerindian Lore 3
Bushido Code 3
Etiquette (Street) 2

Cyberware

Smartlink
Wired Reflexes lvl 2

Equipement :

Ruger Superwarhawk 10M, 3 chargeurs, Lined Coat (4/2), Survival Knife 4L, Katana 8M, Remington 750S 9S, 3 chargeurs.

John Morningshade :

C'est l'équivalent de Windthrasher en adepte physique.

Co : 5 Ra : 6 (8) Fo : 5 Cha : 2 Int : 3 Vo : 3 Ess : 6 Ré : 4(8) In : 4(8)+3D6 Ma : 6

Compétences :

Pistols 5
Edged Weapons 6
Athletics 4
Unarmed Combat 3
Aura Reading 4
English 5
Amerindian Lore 3
Bushido Code 3
Etiquette (Street) 2

Pouvoirs

Perception astrale
Attribute Boost (Rapidité) 2
Improved Reflexes 2

Equipement :

Ruger Superwarhawk 10M, 3 chargeurs, Lined Coat (4/2), Survival Knife 4L, Katana 8M.

Michael Dance-with-the-machine :

C'est l'interfacé du groupe.

Co : 5 Ra : 5 Fo : 5 Cha : 3 Int : 5 Vo : 5 Ess : 1,8 Ré : 5(9) In : 5+1D6 (9+3D6)

Compétences :

Car 4	<u>Cyberware</u>
Computer 2	VCR lvl2
Electronics 4	Datajack
Electronics B/R 3	
Gunnery 5	
Pistols 2	
Rotor Aircraft 3	

Equipement :

Remote Control Deck lvl 5, GM Nissan Dobermann avec Ingram Valiant, MCT-Nissan Roto-drone avec Ingram Valiant, Ares Predator, Ford Canada Bison.

L'équipe dispose aussi d'un decker, mais peu expérimenté au maniement des armes, donc il est n'est pas présent sur les lieux de l'embuscade.

Le mieux pour cette première rencontre serait que vous fassiez subir quelques blessures aux personnages sans pour autant les tuer, et qu'ils parviennent à faire fuir leurs agresseurs. De toute façon, dès que l'un des leurs est touché sérieusement, ils emportent les blessés et fuient à bord du van de l'interfacé. Les personnages pourront tenter de les poursuivre pour les interroger, mais de toute façon c'est inutile. Ils ne savent pas qui est leur employeur, le contrat s'est effectué par la Matrice, donc les personnages ne pourront pas découvrir l'identité de l'employeur. Du moins pour l'instant. Au cours de cette rencontre, si les personnages ont du mal à vaincre les runners amérindiens, vous pouvez toujours faire intervenir Reinhart. C'est un bon moyen pour les personnages de découvrir l'incroyable puissance du magicien allemand.

Au cours du voyage jusqu'à la frontière du Tir, vous pouvez donner lieu à plusieurs rencontres. Mais il serait intéressant de permettre aux amérindiens de survivre pour mieux mettre les personnages dans la panade lorsqu'ils seront dans le Tir.

Rencontre avec un dignitaire :

Les personnages arriveront très vite en vue de la frontière "officielle" de Tir Tairngire. Là, ils peuvent remarquer une chose assez inhabituelle. Une maison à cheval sur le mur de frontière. Un jet d'Intelligence (9) permettra aux personnages de savoir qu'il s'agit de la maison de Sean Laverty, un des Princes de Tir Tairngire, un personnage influent dans le Sixième Monde (notamment avec sa Fondation Xavier). Reinhart s'approche de ce mur pour être accosté par une douzaine de gardes elfes armés. Après une courte discussion, la moitié des gardes escortent le mage jusqu'à l'entrée du manoir, l'autre moitié tenant en respect les personnages. Tout personnage elfe ou parlant le spérethiel sur un jet de Perception (7) reconnaîtra la langue elfique. Une demie-heure plus tard, les personnages sont conduits dans le manoir luxueux (n'hésitez pas à décrire les lieux, en multipliant les œuvres d'art, modernes et "anciennes"). Sean Laverty et Reinhart sont en grande discussion (prenez la description de Laverty dans le guide de Tir Tairngire) en anglais cette fois-ci. Bien qu'il n'ait pas l'air dangereux, développez une aura de puissance autour de ce Prince. Reinhart fait les présentations et Laverty regarde d'un air intéressé les shadowrunners.

Laverty : *Bien que mon devoir soit de servir la nation de Tir Tairngire, je n'ai pas d'autres choix que de vous aider. Vous n'avez pas la moindre idée de la mission dans laquelle vous vous êtes investi, mais sachez que vous avez mon admiration. Gunter vous expliquera de quoi il retourne en temps voulu. Sachez que vous aurez mon soutien.*

Après ce court monologue, Laverty salue une dernière fois les personnages et se retire, offrant le gîte aux runners et à Reinhart. Si celui-ci est questionné sur la nature de la mission, il sera évasif, expliquant que cette mission n'implique pas que sa survie à lui. Il demande aux runners de prendre une bonne nuit de repos car le lendemain ils auront fort à faire. S'introduire chez Ehran. Beaucoup ont essayé, mais peu ont pu en parler sur Shadowland.

Balade chez Ehran :

Le lendemain, Reinhart réunit les personnages.

Reinhart : *Comme je vous l'ai déjà expliqué, le livre que vous devez récupérer se nomme le Quatrième Monde. C'est un recueil se trouvant dans la bibliothèque du manoir d'Ehran. Il est large, mais peu grand (la taille d'un livre de poche pour ceux d'entre vous qui lisent encore). Il est décoré avec des marbrures d'or. Son titre est indéchiffrable parce qu'il est écrit dans un langage ancien mais voici une inscription y ressemblant (il tend une feuille au leader du groupe montrant un groupe de mot dans une écriture runique). S'introduire chez Ehran est peu aisés je vous l'accorde, mais j'ai un plan. Récemment, (nombres de personnages) domestiques d'Ehran sont subitement tombés malades (il a, à ce moment, un petit sourire qui s'affiche sur son visage). Vous prendrez leur place, vous êtes déjà inscrits là-bas. (Il fouille dans sa poche et tend aux shadowrunners des petites amulettes) Ce sont des puissants focalisateurs de sorts qui vous feront ressembler à des elfes normaux (Tout mage ou shaman examinant en astral, les amulettes pourraient confirmer. Leur pouvoir est vraiment grand). Ainsi déguisé vous passerez pour normaux pour les gens d'Ehran et pourrez ainsi vous introduire dans la bibliothèque. Ces focalisateurs ont aussi la possibilité de faire croire à vos interlocuteurs que vous parlez le spérethiel. Bon, vous partez dans une heure, laissez vos armes ici, ainsi que tout équipement magique, cybernétique. Je dois moi m'absenter. Je vais donc vous souhaiter bonne chance et espérer de tout cœur que votre réputation ne soit pas usurpée.*

Il les laisse après un dernier regard et va s'enfermer dans une salle où se trouve déjà Laverty.

Les joueurs doivent être nerveux. Ce serait normal. Perdre leurs personnages dans une mission qui se veut compliquée mais dont ils ignorent le but serait rageant. Mais cette partie n'est vraiment pas très dure. En tant qu'elfe les personnages ne seront pas du tout contrôlé par les divers gardes et pourront déambuler facilement dans le manoir d'Ehran le Scribe. De plus, leurs attributions de domestiques font qu'ils peuvent se rendre dans la bibliothèque d'Ehran, soi-disant pour nettoyer les étagères, les tables ... C'est ce qui pourrait avoir lieu dans une situation normale.

La situation n'est cependant pas ordinaire car Ehran organise une fête dans son manoir en l'honneur de Lugh Surehand, le Haut Prince de Tir Tairngire. Ce n'est bien sûr qu'une manœuvre politique, car on sait, même dans les Ombres, que les relations entre ces deux personnes ne sont pas vraiment cordiales. Les personnages seront donc affectés à différents postes d'où ils devront s'éclipser pour foncer droit à la bibliothèque. Ils assisteront en prime à une fabuleuse soirée dans le domaine d'un Prince du Conseil de la Nation Elfe.

Ici vous êtes libre de faire Subir tous les jets et autres démonstrations de roleplaying à vos joueurs. Imaginez une rencontre avec Ehran lui-même alors qu'ils sont à un endroit où ils ne sont pas sensé être. Multipliez les rencontres risquées dans le manoir.

Une rencontre doit obligatoirement avoir lieu, car sinon ce passage serait fade et sans saveur. Alors que les personnages ont réussi à trouver le grimoire (au prix de, peut-être, longues recherches), les runners de McCormack apparaissent. S'ils ont été tués, remplacez-les par des runners identiques, mais changez-les en runners elfes. Quels que soient les runners, ils sont accompagnés par un autre magicien, elfe. Il ne s'agit pas de McCormack, mais d'un magicien assez puissant tout de même. Si les personnages ne sont pas très nombreux, ne mettez que le magicien et un samouraï des rues, histoire d'équilibrer les chances.

Jerry Derryl :

Magicien elfe, semble avoir juste une vingtaine d'années. C'était un disciple de McCormack. Son pouvoir est assez grand et il le sait, c'est pourquoi lors de l'affrontement, il sera souvent arrogant.

Co : 4 Ra : 5 Fo : 3 Cha : 7 Int : 6 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6 Ma : 8

Compétences :

Sorcery 6
Conjuring 4
Pistols 3
Edged Weapons 2
Etiquette (Street) 4
English 3

Sorts :

Fireball 5
Manabolt 6
Manaball 4
Combat Sense 4
Armor 4
Heal 5

Magic Background 3

Magic Lore 3

Meditation 4

Aura Reading 2

Equipement :

Ares Predator avec silencieux 9M, Lined Coat (4/2).

Initiation :

Grade 2

Derryl ne fera appel qu'à sa magie et les autres runners à leurs armes blanches car ils n'ont pas envie de se faire repérer. Si les personnages ne se sont pas débarassés des runners en six rounds, des gardes alertés par le bruit viendront mettre leur grain de sel. Les personnages en baratinant un bon coup ont des chances de se les mettre de leur côté.

Gardes d'Ehran (6) :

Ce ne sont pas des paladins, mais ils restent des adversaires redoutables.

Co : 5 Ra : 6 Fo : 3 Cha : 4 Int : 4 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6

Compétences :

Cyberware

Pistols 5

Aucun

Edged Weapons 6

Athletics 4

Submachine guns 4

Unarmed Combat 3

Rifles 4

English 5

Sperethiel 5

Equipement :

Browning Max-Power 9M, 3 chargeurs, Lined Coat (4/2), Broadsword 6M, Uzi SMG III 6M, 3 chargeurs.

Reste maintenant à savoir comment nos shadowrunners réussiront à ressortir de chez Ehran. La soirée battant son plein, les joueurs peuvent espérer s'éclipser. Si les joueurs n'ont réellement aucune idée constructive, vous pouvez insérer un événement. Au cours de la soirée, ils rencontreront inévitablement Laverty qui est invité. Celui-ci aura le temps de leur glisser un ou deux mots.

Laverty : *Des "amis" à moi sont présents à cette soirée et vont vous escorter jusqu'au portail pour que vous puissiez rejoindre Gunter. Bonne chance.*

Les amis en question sont les gardes du corps de Laverty. Ils escorteront donc sans difficulté les personnages jusqu'au portail, baratineront les gardes pour permettre aux runners de s'enfuir et retourneront voir Laverty. Sans adresser une seule fois la parole aux personnage, même pour répondre à leurs éventuelles questions.

Reinhart sera ravi de les voir revenir sains et saufs ... avec le grimoire.

Reinhart : *Vous avez réussi. Vous avez accompli une épreuve importante dans notre mission et je pourrai comprendre si vous voulez refuser de continuer.*

En effet, ancien runner, le mage allemand sait parfaitement ce que les personnages peuvent ressentir de tout ce danger en ignorant le pourquoi. Il est donc près à leur verser ce qu'il leur doit (à vous de faire le calcul avec les journées écoulées). Si les personnages sont prêts à continuer, il affichera un sourire ravi.

Reinhart : *Vous êtes de grands professionnels. Si notre mission réussit, je peux vous assurer que votre réputation dans les Ombres ne sera plus à faire. Vu que vous acceptez de poursuivre, je me vois dans l'obligation de vous expliquer en quoi consiste notre mission.*

J'ai découvert il y a quelque temps l'existence d'un artefact puissant datant de Quatrième Monde, nommé la Dent de l'Hydre. Etant passionné par tout ce qui est en rapport avec les mondes antérieurs, j'ai fait des recherches dans des grimoires sur cet artefact. Il serait capable de créer un portail vers le plan des élémentaires et le plan des esprits. Le problème réside dans le fait que ce portail est totalement incontrôlable et ne peut pas être refermé. Ainsi, sur Terre pourrait se déverser des légions d'esprits

toxiques, insectes et autres créatures démoniaques astrales. J'ai donc pris sur moi de retrouver cet artefact pour le détruire. Le grimoire que je vous ai demandé de voler à Ehran contient le rituel pour détruire la Dent de l'Hydre. Il ne nous reste plus qu'à retrouver la Dent et à découvrir le lieu idéal pour le rituel et le monde sera sauf.

Je ne suis pas le seul à avoir découvert l'existence de cet artefact. Un elfe de Tir Nan Og, John McCormack a découvert son existence et veut retrouver la Dent, mais pour d'autres raisons. Cet elfe est obsédé par le mal et est prêt à tout pour déverser le chaos sur notre monde. Les runners que vous avez du affronter ont sûrement été envoyés par cet homme. C'est un magicien très puissant, j'ai pu en prendre conscience lorsque nous nous sommes affrontés.

J'ai localisé la Dent grâce à l'aide précieuse du Prince Laverty et je peux vous dire qu'elle se trouve en France. Plus précisément en Bretagne, dans un cercle de pierre druidique, à peu près identique à celui de Stonehenge, mais d'un pouvoir inférieur. C'est la deuxième mission que j'aurai à vous confier, toujours en plus de ma protection. La Bretagne est un lieu dangereux. J'ai pris cela en compte pour votre salaire. 60 000 nuyens par personne dont la moitié d'avance, en plus du tarif pour la protection. Là encore, je dois vous demander si vous êtes à continuer, sachant maintenant le lieu de la mission.

Les personnages auront sûrement un peu de sympathie envers ce magicien qui tente de sauver le monde tout en respectant leurs décisions et en restant pro. Reinhart est quelqu'un d'important et un contact de cette envergure peut s'avérer très utile pour de grands mercenaires. Faites-leur miroiter cette possibilité intéressante.

Une fois qu'ils auront acceptés, Reinhart poursuivra.

Reinhart : *Nous allons nous rendre en France par navette suborbitale. J'ai déjà les billets, ainsi que tous les éventuels permis de port d'armes, autorisations de pratiques magiques etc ... (Il tend aux personnages des crédibubes) Voici les identités que vous aurez pendant tout votre séjour en France. Nous retournons à Seattle pour prendre l'avion.*

Libre à vous de bricoler les identités de chaque shadowrunner.

En route pour la France :

Le voyage de retour pour Seattle se passera sans encombre. A l'aéroport, donnez des sueurs froides à vos joueurs en faisant s'éterniser le contrôle d'identité. Mais non, ils passeront sans problème le contrôle d'embarquement. Une fois dans l'avion, les choses vont changer.

McCormack, grâce à un esprit, a réussi à entendre la conversation de Reinhart des runners aussi a-t-il décidé de prendre des mesures. Dans l'avion se trouve trois cablés qui ont pour but d'attirer les personnages dans un piège afin de les abattre pour pouvoir ensuite capturer Reinhart. Ils sont placés à 3 endroits différents dans l'avion. Pour attirer les personnages, ils vont se rendre dans le compartiment à bagages et à l'aide d'une hôtesse de l'air qu'ils ont soudoyés, vont attirer les runners dans le compartiment pour les tuer.

Hôtesse : *Messieurs [nom des identités des personnages] sont priés de se rendre dans le compartiment à bagages pour une vérification.*

Le mieux serait que les joueurs ne se doutent de rien. Ainsi qu'ils soient reposés, calmes, détendus, que l'affaire chez Ehran leur ait donné confiance en eux. Et là, surprise ! 3 hommes au physiques quelconques les attaquent. Ces 3 cablés sont des experts du corps-à-corps et n'ont pas besoin d'armes pour attaquer les personnages.

Cablés (3) :

D'un physique quelconque, ils sont habillés dans un pur style corporatiste. Ils ne portent pas d'armes sur eux car ils ont confiance en leurs implants corporels.

Co : 5(8) Ra : 4 Fo : 6(7) Cha : 3 Int : 5 Vo : 5 Ess : 0,3 Ré : 4(8) In : 8 + 3D6

Compétences :

Unarmed Combat 6

Cyber-Implant Combat 7

Athletics 4

Cyberware

Bone Lacing (Plastic)

Retractable Improved Razors (9L)

Dermal Plating lvl 2

Pistols 5

Staffs 5

Equipement :

Ordinary Clothing (0/0)

Wired Reflexes lvl 2

Muscle Replacement lvl1

Les personnages ne devraient pas avoir d'armes à feu sur eux, pour éviter que le combat ne soit trop à leur avantage. Ils pourront par contre trouver facilement des barres de fer qui traînent dans le compartiment. De plus, les cachettes ne manquent pas dans un compartiment à bagages. Si les personnages ont vraiment beaucoup de difficulté, vous pouvez faire que l'un d'eux aperçoit une arme dépassant d'un sac de voyage (Colt America ou autre arme de petit calibre).

Une fois ce contre-temps réglé, les shadowrunners peuvent revenir auprès de Reinhart. Le reste du voyage se passe sans accroc. La navette atterrit à Paris. A la douane, les runners passent sans difficulté grâce à la réputation et aux contacts de Gunter et peuvent ainsi découvrir ce beau pays qu'est la France (Cocorico ! :-)). Reinhart loue une voiture et conduit les personnages jusqu'à un grand hôtel parisien (NdA : n'ayant pas au moment de l'écriture de ce scénario le supplément "La France" à disposition, je ne suis pas en mesure de donner le nom de l'hôtel, à vous de le faire).

Une fois installés, les personnages sont réunis dans la chambre de Reinhart.

Reinhart : *Il me semble qu'aucun d'entre vous n'est jamais allé en France. C'est un pays sympathique aux paysages magnifiques. C'est aussi un pays aux régions étranges. Je ne parlerais pas du Comté de Fontainebleau que vous devez connaître par la réputation du Comte de Fontainebleau. La Bretagne est aussi une de ces étranges régions. Une brume entoure les frontières de la Bretagne faisant que nul ne peut espérer rentrer dans la Bretagne pour en ressortir après. Seuls les druides bretons connaissent le rituel adéquat pour circuler sans peine de chaque côté de la brume. J'ai rendu un fier service à un druide breton du temps où je courrais encore les Ombres comme vous le faites. Pour lui avoir sauvé la vie au cours d'une shadowrun, il m'enseigna le rituel spécial permettant de traverser sans encombre la brume de la Bretagne. J'ai réussi à le transformer pour que moi qui ne suis pas druide je puisse l'accomplir. Une fois ce rituel accompli, nous n'aurons que huit heures pour parvenir jusqu'au cercle de pierres druidique, prendre la Dent de l'Hydre et retraverser la frontière. Je sais où se trouve le cercle : près de la ville de Rennes, dans un bois au centre d'une clairière. Nous partons demain en direction de la Bretagne.*

L'équipée promet d'être héroïque car les personnages ont peut-être entendu parler par les rumeurs des Ombres que peu de runners ont jamais réussi à ressortir de Bretagne, que des druides sont présents un peu partout et qu'il n'hésite pas à faire appel à la puissante magie pour châtier les intrus.

Le voyage jusqu'au frontière de la Bretagne se fait sans encombre. En effet, McCormack vient juste d'arriver en France et n'a pas pu rassembler une équipe de runners efficace pour stopper Reinhart. La police n'inquiètera pas non plus les runners. Une fois arrivés près des frontières de la brume bretonne, Reinhart fera signe aux personnages d'arrêter le(s) véhicule(s). Il accomplira le rituel (qui durera trois bonnes heures). Aussitôt le rituel achevé, les personnages guidés par Reinhart s'enfoncera dans la brumeuse Bretagne. Multipliez les patrouilles de druides accompagnés de soldats et les jets de Stealth. Les t-birds rasant les buissons dans lesquels sont cachés les personnages. Peut-être les personnages seront-ils poursuivis par les patrouilles, de quoi donner de l'action et des frissons aux joueurs qui aiment ça (quoique quelques runners contre un ou plusieurs t-birds, c'est un peu du suicide, mais bon, les joueurs sont capables de tout pour s'amuser). Reinhart déconseille tout usage des armes ou sorts mortels, conseillant aux runners d'utiliser des balles étourdissantes.

Druide type :

Son visage est dissimulé dans la capuche de sa bure.

Co : 3 Ra : 2 Fo : 3 Cha : 5 Int : 6 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 4 In : 4 + 1D6 Ma : 6

Compétences :

Sorcery 4

Conjuring 3

Pistols 2

Edged Weapons

Sorts

Manabolt 3

Stunball 4

Detect Enemies 5

Armor 3

Magic Lore 5
Magic Background 5
Druidic Lore 6
French 4/2
Aura Reading 5
Equipement :
Serpe (3L), Armor C

Levitate 5

Soldat type :

Ce : 5 Ra : 4 Fo : 4 Cha : 3 Int : 3 Yo : 3 Ess : 6 Ré : 3 In : 3 + 1D6

Cs : 5	Ra : 7	Fo : 7	Cha : 5	Int : 5	Vo : 5	Ess : 6	Re : 7
<u>Compétences :</u>						<u>Cyberware</u>	
Pistols 5						Aucun	
Edged Weapons 6							
Submachine guns 4							
Unarmed Combat 3							
Rifles 4							
French 4/2							
English 4/2							

Equipement : Browning Max-Power (9M) avec visée laser, 3 chargeurs, Lined Coat (4/2), Survival Knife 4L, Uzi SMG III (6M) avec visée laser, 3 chargeurs

Dans chaque patrouille que renconterons les personnages, comptez un druide pour trois soldats.

Une fois parvenus dans la clairière où se trouvent le cercle de pierre, Reinhart reprend la parole.

Reinhart : Je dois maintenant procéder au rituel me permettant de récupérer la Dent de l'Hydre. Rien ne doit m'interrompre car le facteur temps est important, je ne tiens pas à tout recommencer. Il se peut que ce rituel attire des druides, vous devrez les ralentir pour que le rituel puisse s'achever.

Il se prépare au rituel. C'est ce moment que choisissent un druide et quatre soldats pour venir inspecter les lieux. Le combat est inévitable et le druide tente de toucher d'abord Reinhart, les soldats devant le couvrir en cas d'attaques de la part des personnages. Les shadowrunners doivent ressortir blessés, mais victorieux de cet affrontement. Le rituel de Reinhart ne dure que deux rounds. Si le rituel peut s'achever, les personnages peuvent voir avec émerveillement une pierre émerger du sol au centre du cercle de pierre. Une pierre pas vraiment très grande et couverte de runes identiques à celle contenue dans le Quatrième Monde. Sans hésiter, Gunter la prend et la range dans un petit sac qu'il confie à un des personnages (probablement le mage le plus puissant du groupe). Le retour à la frontière se fait de la même manière que l'allée (tout en pensant que les bruits d'affrontements auront peut-être déclencher diverses alertes). Cependant, les personnages ne doivent pas être trop blessés pour la suite.

Arrivés devant le(s) véhicule(s), Reinhart pousse un soupir de soulagement et se tourne vers les personnages, un sourire aux lèvres

Reinhart : *Nous sommes presque au bout de notre quête, les amis. Nous devons maintenant nous rendre ...*
Le magicien allemand n'a même pas le temps de finir sa phrase qu'il pousse un cri, intimant aux shadowrunner de se coucher à terre. Une rafale touche frôle chaque personnage. Les runners de McCormack ont retrouvé l'allemand. Les runners de l'elfe sont une dizaine (prenant conscience du danger des personnages, il a pris des mesures) et en bonne santé, ce qui n'est pas forcément le cas de nos runners préférés. Au plus ils peuvent en blesser gravement la moitié au maximum.

Runners français (10) :

Ce sont des adversaires assez simples pour les personnages ... quand ils sont moins nombreux.

Co : 5 **Ra** : 4 **Fo** : 4 **Cha** : 3 **Int** : 3 **Vo** : 3 **Ess** : 6 **Ré** : 3(5) **In** : 3(5) + 1D6 (2D6)

Compétences : Pistols 5 Cyberware Smartlink

Athletics 6
Submachine guns 4
Unarmed Combat 3
Rifles 4

French 4/2

English 2/1

Equipement :

Ares Predator (9M) avec visée laser et interface d'arme, 3 chargeurs, Lined Coat (4/2).

Wired Reflexes lvl 1

Toujours est-il que Reinhart invoque une illusion laissant au croire aux runners de McCormack que les personnages sont morts. Il se laisse alors capturer sachant parfaitement qu'il a confié la Dent à l'un des runners.

A la recherche du patron :

Les personnages passés pour morts, les runners de l'elfe capturent Reinhart et l'emmènent, laissant leurs blessés agoniser (ça élimine la concurrence). Reste à savoir si les personnages sont prêts à retrouver leur patron. Tout d'abord, parlez des 30 000 *nuyens* qu'ils doivent recevoir pour avoir retrouver la Dent de l'Hydre et que seul Reinhart peut payer. Parlez ensuite de la question de la réputation, des runners engagés pour protéger quelqu'un et qui ne sont pas fous de le retrouver, ça la fout mal. Il y a aussi la question de l'honneur pour les samouraïs des rues très porté sur ce concept, ancien mais qui a survécu. Sinon, le scénario s'arrête là. De toute façon, les personnages ont la Dent de l'Hydre et donc le monde n'a rien à craindre, mais Reinhart lui mourra et les runners perdront un contact potentiel.

Le seul moyen pour les personnages de retrouver leur patron est d'interroger les blessés. En effet, ils savent où devait s'effectuer la livraison du magicien allemand, à quoi ressemblait leur patron. En échange de soins, ils sont prêts à livrer les informations suivantes :

- Leur Mr. Johnson était un elfe.
- D'après l'adepte du groupe, c'était un magicien puissant.
- Il a proposé 30 000 *nuyens* par personne pour capturer un homme dont ils avaient juste la description.
Il devait se trouver près de la brume bretonne.
- Il fallait abattre les gardes du corps de cet homme. Impérativement.
- Il fallait ramener la cible à l'hôtel "Primevert", dans les bas-fonds de Paris.

Si les runners le souhaitent, ils peuvent engager les runners français pour les conduire au Primevert. Les personnages peuvent avoir entendu un des runners survivants emportant Reinhart dire un truc du genre "Mr. Johnson nous attend à Paris au Primevert".

Arrivés au Primevert, un bon petit pot de vin au propriétaire et les personnages apprendront que l'elfe et son "ami" ont quitté l'hôtel un jour auparavant. Comment retrouver la piste ? Deux solutions se présentent. Si les personnages ont été conduits par un runner de McCormack, celui-ci peut leur apprendre que ce dernier voulait se rendre à Marseille car il a quelques contacts là-bas. Une autre solution consiste en interroger l'esprit du foyer résidant dans l'hôtel. En effet celui-ci, a pu entendre l'elfe parler aux runners et peut donc donner cette information au chaman du groupe.

Les personnages sont quand même mal barrés pour retrouver leur patron à Marseille, une ville étrangère dans un pays dont il ne parle sûrement pas la langue. Un decker peut lancer une recherche dans la Matrice française à partir de la photo de Reinhart. Cependant en interrogeant dans les Ombres marseillaises, ils ont quand même quelques chances d'obtenir des réponses, moyennant des *nuyens*.

John McCormack (9) : tout contact des rues

0-1 : C'est un elfe qui est arrivé y a peu de temps.

2 + : Il est en cheville avec quelques bons fixers du coin.

John McCormack (5) : fixer

0 : Connais pas.

1-2 : L'elfe de Tir Nan Og ? Il est passé me voir pour se trouver une planque.

3+ : Tu veux l'adresse ? Je suis pas vraiment du genre à trahir mes clients ... gratuitement. Disons 2 000 nuyens et c'est sans problème.

Gunter Reinhart (8) : tout contact des rues

0 : un allemand ?

1 : LE Gunter Reinhart ? Il s'est fait piégé par un elfe qui se trouve dans le coin à ce qu'on m'a dit.

2 : Tu veux l'adresse ? No problemo, amigo : 500 nuyens.

Les personnages obtiendront assez facilement les renseignements car à Marseille, le bouche-à-oreille est important, les rumeurs circulent vite, et lorsqu'un inconnu débarque dans les Ombres, ça se sait vite. Ainsi, les shadowrunners seront vite repérés par les Marseillais.

McCormack s'est planqué dans un entrepôt misérable pour "questionner" Reinhart. Depuis qu'il est arrivé, il essaie de faire parler l'allemand, savoir où se trouve la Dent de l'Hydre, sans succès. En ce moment, il est parti retrouver les cadavres des personnages, pour espérer des indices. Autant dire qu'il va mettre un bout de temps. Mais il n'a pas laissé l'allemand sans surveillance. Quatre mercenaires marseillais veillent au grain, appuyés par un mage.

Mercenaires marseillais (4) :

Donnez-leur les mêmes caractéristiques, compétences et équipement que les runners français.

Mage marseillais :

Habilé comme un corpo, il n'est pas très puissant, mais il est uniquement là pour surveiller l'activité magique de Reinhart.

Co : 4 Ra : 5 Fo : 2 Cha : 6 Int : 5 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6

Compétences :

	<u>Sorts</u>
Sorcery 4	Death Touch 4
Conjuring 3	Heal 4
Pistols 3	Detect Enemies 5
Aura Reading 5	Chaotic World 3
Etiquette 4	
Stealth 2	

Équipement :

Colt Manhunter 9M, Lined Coat (4/2).

Reinhart a été torturé et est vraiment heureux de voir les personnages arriver.

Reinhart : *McCormack ne devrait pas tarder à revenir, nous devons partir au plus vite possible. Vous serez rémunérés pour ce que vous avez fait, faîtes-moi confiance.*

Les personnages sont conduits par Reinhart jusqu'à l'aéroport où ils prennent la première navette pour Seattle.

Reinhart : *Ce que vous avez fait pour moi, peu de shadowrunners l'auraient fait. Je ne sais pas si ce sont les nuyens ou l'honneur qui vous ont guidé la main, mais sachez que vous avez mon respect et ma reconnaissance. Je vous verse donc à chacun les 30 000 nuyens que je vous dois pour la récupération de la Dent que j'espère que vous avez encore, avec un bonus de 10 000 nuyens par personne pour ce service rendu. Êtes-vous prêt à continuer à mes côtés ?*

Les personnages doivent se douter qu'une fois embarqué dans ce genre d'affaires, on ne se retire pas avant la fin.

Reinhart : *La dernière étape de notre mission consistera à nous rendre sur le lieu adéquat pour exécuter le rituel. Ce rituel, je ne peux en aucun cas l'accomplir seul. La tâche est trop complexe pour un seul*

magicien, aussi puissant soit-il. Nous devrons donc trouver là-bas, mages et shamans capables de nous aider. De puissants utilisateurs de magie. Cette dernière partie de la mission vous rapportera 50 000 nuyens, comme d'habitude, la moitié d'avance et la moitié ensuite.

Notre destination est la nation Ute. Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, c'est là-bas qu'a eu lieu la Grande Danse Fantôme des Amérindiens débouchant sur leur liberté. C'est aussi un grand lieu de puissance magique, car les rituels de la Grande Danse ont libéré des énergies magiques à cet endroit et en font un lieu hautement magique. Nous effectuerons le rituel là-bas.

Bienvenue, anglos ! :

Arrivés en Nation Ute, les personnages sont très mal accueillis par les douaniers, fouillant de fond en comble leurs affaires, allant même jusqu'à la fouille corporelle. Reinhart, grâce à ses contacts hauts placés, écourt l'interrogatoire (n'est-t-il pas merveilleux). Il emmène les runners dans un hôtel de luxe au centre de Provo.

Reinhart : *Vous allez vous rendre dans les Ombres de Provo. Je vais vous mettre en contact avec des arrangeurs locaux. Nous devons trouver au moins cinq utilisateurs de magie au minimum pour accomplir le rituel.*

Un personnage magicien, shaman ou même adepte physique peut proposer son aide, ce que Reinhart acceptera avec grand plaisir.

Les personnages doivent donc se débrouiller pour trouver ces utilisateurs de magie dans les plus brefs délais. A grands coups de jets de Négociation, d'Etiquette, de Leadership et autres compétences sociales, ils devront arranger des rendez-vous auprès des magiciens du coin en sachant que les runners et les arrangeur de la Nation Ute sont comme les autres, ils ont du mal à encaisser les Anglos. Cette partie est très axée sur le roleplaying, les joueurs devant déployer eux-mêmes des trésors de diplomatie. Reinhart fournit bien sûr un créditube certifié pour régler les commodités, mais sait-on jamais, peut-être les shadowrunners tomberont-ils sur un ou plusieurs shamans intéressés par le destin du monde, faisant donc cela gratuitement.

A un moment de leurs investigations, les shadowrunners vont rencontrer McCormack. Celui-ci vient à leur rencontre.

McCormack : *Bonjours messieurs, il semble que nous n'ayons pas été présentés. Je suis John McCormack. Vous êtes donc les mercenaires de Reinhart. Nous avons eu nos différents au cours de vos pérégrinations, mais j'ai compris que la manière forte ne servait à rien face à des combattants de votre valeur. C'est pourquoi je suis prêt à offrir 500 000 nuyens par personne si vous acceptez de vous retirer de l'affaire.*

L'offre de McCormack est très sérieuse. Ce n'est pas une entourloupe, il est vraiment prêt à offrir 500 000 nuyens par tête pour que les shadowrunners laissent tomber. Cependant, vous vous devez leur rappeler que si McCormack ouvre le portail avec la Dent de l'Hydre, les personnages n'auront pas l'occasion de profiter réellement de leur pognon. S'ils acceptent et bien ... McCormack affrontera Reinhart en combat magique. Tout deux périront de leurs blessures et la Dent se trouvera toujours dans la Nation Ute. S'ils refusent, l'elfe pâlit et crache des insultes en spérethiel. Il s'en va maudissant les personnages jusqu'à la trentième génération.

Le rituel :

Reinhart, les magiciens et les personnages sont réunis sur un haut plateau désertique. Chaque utilisateur de magie est recouvert de symbole. Reinhart finit d'expliquer aux magiciens les procédures à suivre, les chants à prononcer. La plupart des shamans se mettent en ronde tandis que les autres tapent sur des tambours pour donner un rythme à la danse. Les magiciens hermétiques psalmodient des incantations ou chantent, certains allant même jusqu'à sortir un instrument de musique pour le rituel (NdA : il s'agit d'une démonstration de la compétence Orientation qui vise à utiliser une compétence normale pour subir des effets du drain amoindri. Cette compétence n'est disponible que pour les initiés). Ce rituel est extrêmement fatigant. Comptez que pour chaque tour de rituel tout mage, shaman ou adepte physique prend une case

de dommage Etourdissant, mais cependant une fois qu'il est arrivé au bout de l'Etourdissement, il reste sur pieds (entraînés par le pouvoir magique du rituel) et continue à prendre des dommages, physiques.

C'est ce moment qu'à choisi McCormack pour venir en force avec des troupes. Ils ne doivent en aucun cas interrompre le rituel, c'est un ordre formel de Reinhart, le rituel ne doit pas être interrompu, le choc en retour serait trop important.

Magiciens (2) :

De puissance mineure, leur nombre fait leur force.

Co : 4 Ra : 5 Fo : 2 Cha : 6 Int : 5 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6

Compétences :

	<u>Sorts</u>
Sorcery 5	Death Touch 4
Conjuring 3	Manabolt 4
Pistols 2	Combat Sense 5
Aura Reading 2	Armor 3

Etiquette :

Browning Max Power 9M, Secure Jacket (5/3).

Samouraïs des rues (2) :

Des gros bras un peu trop sûrs d'eux.

Co : 5(6) Ra : 6 Fo : 5 Cha : 2 Int : 3 Vo : 3 Ess : 2 Ré : 4(8) In : 4(8) + 3D6

Compétences :

	<u>Cyberware</u>
Pistols 5	Smartlink
Submachine Guns 6	Wired Reflexes lvl 2
Athletics 4	Dermal Plating lvl 1
Unarmed Combat 3	
Throwing Weapons 2	
English 5	
Etiquette (Street) 2	

Equipement :

Ruger Superwarhawk 10M (interfacé), 3 chargeurs, Secure Jacket (5/3), Uzi III 6M (interfacé), 3 chargeurs, 2 grenades offensives 10S.

Adepte physique :

Couvert de tatouages mystiques, il se prend un peu trop pour un ninja et perd conscience du fait qu'il a ses limites.

Co : 5 Ra : 6 Fo : 5 Cha : 2 Int : 3 Vo : 3 Ess : 2 Ré : 4(6) In : 4(6) + 2D6

Compétences :

	<u>Pouvoir</u>
Pistols 6	Killing Hands (Serious)
Edged Weapons 6	Improved Reflexes lvl 1
Athletics 6	Magic Resistance lvl 2
Unarmed Combat 6	
Stealth 6	

Equipement :

Ares Silvergun 9S, 3 chargeurs, Secure Long Coat (4/2), Katana 9M, Survival Knife 8L.

Shaman Loup :

Co : 4 Ra : 5 Fo : 2 Cha : 6 Int : 5 Vo : 4 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6 Ma : 7

Compétences :

	<u>Sorts</u>
Sorcery 6	Death Touch 6
Conjuring 6	Detect Life 5

Pistols 3	Fireball 5
Aura Reading 4	Stunbolt 4
Etiquette 4	Powerbolt 5
<u>Initiation</u>	Levitate 5

Grade 1 (Voie du Chasseur)

Equipement :

Browning Max Power 9M, Secure Jacket (5/3).

John McCormack :

Méchant number one de ce scénar, c'est un elfe ayant l'air d'avoir une vingtaine d'années. Il est petit, albinos, ses yeux rouges contrastant férolement avec sa peau assez blanche. Il ne sourit jamais, même lorsqu'il est "heureux". Mâtez moi les scores : ça fait rêver, non ?

Co : 4 Ra : 5 Fo : 3 Cha : 7 Int : 6 Vo : 5 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6 Ma : 9

Compétences :

Sorcery 8
Conjuring 7
Pistols 4
Aura Reading 4
Etiquette 5
Negociation 5
Magic Lore 6
Magic Background 5
English 6/3
Sperethiel 6/-
Edged Weapons 5

Sorts

Ball Lightning 6
Flamethrower 5
Combat Sense 5
Armor 6
Levitate 5
Acid Stream 5
Detect Ennemis 5
Chaotic World 4
Ignite 5
Physical Barrier 5

Initiation :

Grade 3 (Voie des méandres de l'esprit)

Equipement :

Focus de Pouvoir (Force2), Focus de Pouvoir (Katana enchanté 10M), Armor Jacket (5/3), Focus de Sort Armor (Force 4), Colt Manhunter 9M.

Les personnages ne devraient pas avoir trop de difficulté à venir à bout des runners de McCormack, celui-ci reste tout de même un puissant obstacle. Au début, il tentera d'interrompre le rituel et de tuer tous les participants en commençant par Reinhart (étant le plus puissant), puis s'il voit ses runners se faire hacher menu par les personnages, il se retournera contre eux.

Si les personnages survivent au combat et que le rituel durent toujours, ils peuvent assister à une scène incroyable. Reinhart lévite au centre du cercle de danseurs, maintenant la Dent par télékinésie à son niveau. Un trou dans le ciel s'ouvre. Oui un trou, une ouverture vers un métaplan pourront reconnaître les éventuels initiés du groupe. L'artefact s'élèvera vers ce trou à petite vitesse s'accroissant peu à peu. L'artefact passera le portail et une explosion d'énergie magique aura lieu alors que le portail se refermera. Reinhart s'écroulera, sans connaissance au coeur du cercle de danseurs. Le rituel s'achevant, la plupart des magiciens feront de même.

Le lendemain, Reinhart aura retrouvé une forme évidente bien que le rituel ait laissé des traces indélébiles : une mèche de ses cheveux a blanchi et quelques rides creusent ses joues. Il a l'air ému lorsqu'il voit ses shadowrunners.

Reinhart : *Les amis, nous avons réussi ! La Dent de l'Hydre n'est plus qu'un lointain souvenir, nous ne risquons plus rien. Je vais maintenant m'acquitter de ma dette.*(Il lance des créditubes à chacun des personnages). *Allons fêter notre exploit, messieurs.*

Les créditubes ne contiennent pas 25 000 nuyens, mais 50 000 nuyens. Oui, oui, Reinhart est vraiment pleins aux as. Aux mages du groupes, Reinhart est prêt à enseigner quelques sorts et les initiera peut-être ou leur montrera simplement la marche à suivre.

Gunter Reinhart :

Ancien shadowrunner de renommée internationale, il a travaillé avec les plus prestigieuses équipes de runners et pour les plus grands corporations (pour ne pas les citer, Renraku, Ares, Aztechnology, Shiawase, Fuchi, Seader-Krupp et Yamatetsu). Retiré des affaires, il s'est lancé dans l'étude des artefacts anciens et a découvert la Dent de l'Hydre grâce aux millions de *nuyens* qu'il a gagné au cours de ces shadowruns. Gunter est un bon vivant, une personne sympathique qui se lit facilement d'amitié. Il ne laisse jamais entrevoir à ceux qu'il ne connaît pas qu'il est magicien, c'est un atout à garder secret selon lui. Gunter est un philanthrope et il lui arrive occasionnellement de former d'apprentis magiciens des rues, cela lui rappelant comment il avait commencé à se faire un nom avec sa magie à 16 ans. Il a maintenant 40 ans.

Co : 3 Ra : 5 Fo : 3 Cha : 6 Int : 5 Vo : 6 Ess : 6 Ré : 5 In : 5 + 1D6 Ma : 10

Compétences :

Sorcery 8
Conjuring 8
Pistols 5
Aura Reading 6
Etiquette 5
Leadership 3
Negociation 3
English 6/3
Aztlan 6/3
French 6/3
Sperethiel 6/-
German 8/4
Sixth World Lore 6
Magic Lore 6
Artefacts 6
Magic Background 6

Equipement :

Focus de Pouvoir (Force4), Focus de Sorts Manaball (Force3), Secure Long Coat (4/2), Ares Predator 9M, Matériel de sorcellerie rituelle (force 5). Focus d'Esprit (Elémental de feu - force4), pleins de frics et de relations.

Sorts

Death Touch 6
Heal 7
Combat Sense 5
Armor 7
Physical Barrier 7
Levitate 6
Fireball 8
Detect Magic 5
Detect Life 6
Detect Enemies 6
Improved Invisibility 4
Stealth 5
Increase Reaction 4
Manaball 7

Initiation :

Grade 4 (Voie de la lumière)

Pour finir :

Reinhart peut devenir un contact de niveau 2 si les relations avec lui ont été parfaites dans le scénario, sinon il ne sera qu'un contact de niveau 1, mais un contact d'importance.

Pour l'attribution du karma, étant donné que la quête a réellement été héroïque, sanglante, abrutissante et marquante pour vos personnages, une quinzaine de points de karma par personne serait la bienvenue, cela en plus du karma individuel (ce qui va chercher en tout dans la vingtaine de points de karma). Mais vous restez maître de vos décisions. Une vingtaine de points de karma serait tout de même bien pour qu'en effet un magicien ou un shaman puisse, à l'issue de ce scénario commencer une initiation en individuel.

Pour tout problème, e-mailez-moi à Trotou@aol.com