



### En quelques mots...

Les PJ sont engagés par un riche collectionneur d'art pour récupérer l'intégralité d'un enregistrement attribué à Kurt Cobain, enregistrement qui commence à titiller la fibre communautariste et raciste de certains habitants de Seattle. Les PJ doivent s'infiltrer dans un grand studio d'enregistrement du label Ork Panthers et trouver la cabine utilisée par C-UNITY, un DJ ork en pleine ascension. Là, ils doivent s'emparer d'une copie complète de l'enregistrement attribué au grand Kurt et la ramener au collectionneur. Évidemment, ce petit run ne sera pas si tranquille, puisque des militants racistes ont prévu d'attaquer le studio et de faire en sorte que le DJ ork ne « salisse » pas l'image de l'icône grunge...

### Fiche technique

**TYPE** • Enquête  
**PJ** • Débutants

**MJ** • Tout niveau  
**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆

**INTERACTION** ★★☆

**INVESTIGATION** ★★☆

# LE TESTAMENT DE KURT

## 1<sup>e</sup> PARTIE

« *Let me take a ride / hurt yourslef  
I want some help / to help myself* »

- Polly, Kurt Cobain

**A**ujourd'hui comme hier, de nombreuses communautés utilisent la musique comme un moyen de s'affirmer au sein de la société. À chaque fois, ce comportement teinté de communautarisme donne lieu à des polémiques et des incompréhensions mutuelles, dont les répercussions sont parfois violentes. Nous sommes en 2070, et rien a changé : c'est ce que vont découvrir les PJ au cours de cette aventure qui permettra aux nouveaux joueurs de *Shadowrun* de se familiariser, en douceur, avec les règles de la *quatrième édition*.

### 0.0 Un peu d'histoire

Voilà un mois que la rumeur court dans le milieu musical de Seattle : on aurait découvert un vieil extrait sonore attribué à Kurt Cobain, le légendaire chanteur d'un des groupes les plus marquants du XX<sup>e</sup> siècle, Nirvana. Cet extrait, vraisemblablement enregistré sur un magnétophone de l'époque, contiendrait une heure de monologue et deux chansons inédites, ce qui est déjà énigmatique en soi, puisque tous les enregistrements du chanteur (des plus mauvaises répétitions d'adolescent aux plus formidables concerts privés) avaient semble-t-il été commercialisés. La rumeur prétend que l'extrait sonore serait une sorte de testament enregistré peu de temps avant son suicide. Certains prétendent même qu'il contiendrait des propos prémonitoires annonçant l'Éveil... Cette rumeur, a priori sans fondement, a commencé à prendre une grande ampleur, depuis

que le label **Orks Panthers**, devenu célèbre à l'époque de l'orkexploitation (ce mouvement musical inspiré par la musique noire américaine, à travers lequel les orks expriment leurs frustrations à l'égard d'une société qui les rejette), a annoncé la sortie d'un album composé par un jeune DJ ork, **C-UNITY**, contenant « des extraits visionnaires du testament audio inconnu de Kurt Cobain ». Depuis l'annonce officielle du label, il y a trois jours, la communauté musicale de Seattle commence à s'enflammer. En effet, Nirvana et son chanteur sont adulés par toute une partie de la population locale (Kurt Cobain est l'une des rares grandes stars du XX<sup>e</sup> siècle à faire encore l'objet d'une telle adoration à Seattle, là où il a débuté), et, par le passé, nombreuses ont été les communautés qui se sont servies de l'image de Cobain pour justifier leur propre vision du monde.

Ainsi, des humains, blancs, racistes et désabusés par ce que leur propose le XXI<sup>e</sup> siècle, voient en Kurt Cobain une idole blanche prêchant le rejet et la non-conformité dans un monde régi par des intérêts supérieurs corporatistes. Leur interprétation du message du chanteur de Nirvana est très personnelle, mais elle est aujourd'hui ancrée dans cette petite frange communautariste de Seattle, comprenant notamment le gang des Tueurs de trolls (voir plus bas). D'ailleurs, de nombreuses autres personnes voient en Cobain une icône qui rejette le modèle proposé par l'Amérique libérale et une société formatée en fonc-



tion des impératifs économiques des grandes corps. Les personnes les plus âgées se souviennent certainement de l'année 2042, qui avait vu un chanteur ork reprendre la chanson *Polly* en concert, provoquant un tollé, avant qu'il ne se suicide (officiellement) le lendemain. L'émoi avait été grand, surtout au sein de la communauté riche et non métá-humaine (on avait alors très peu entendu parler des orks et des véritables raisons du suicide). Bref, le sujet est très épiqueux et l'annonce officielle des **Orks Panthers** va certainement avoir des répercussions au sein de la communauté musicale de la ville.

## 1.0 Pour commencer

Voilà ! L'été est trop chaud, la pollution vous brûle les poumons et c'est l'heure de chercher du taf ! Quand on vit dans les Ombres, la vie n'est certes pas monotone, mais elle est précaire. Heureusement, l'un de vos amis vient d'obtenir un renard avec un Johnson

pour une petite affaire à la limite de la légalité. Ce sont les gosses qui vont être contents : un peu de fric, ça va les changer !

Le Johnson qui va rencontrer les PJ est mandaté par un riche collectionneur humain de Seattle dont le nom ne sera pas révélé (pour le moment). Il fait appel aux PJ pour diverses raisons (selon votre groupe et leurs motivations personnelles) :

- Il a entendu parler des exploits du PJ hacker/technomancien.
- L'un des PJ est connu dans le milieu musical underground de Seattle.
- L'un des contacts des PJ traîne dans le milieu musical/collectionneur de Seattle et les a mis sur le coup.
- L'un des PJ a travaillé dans le monde de la musique ou a un bon ami qui y travaille (magasin d'instruments, scène alternative).

Les PJ reçoivent un message audio du Johnson sur leur commlink. →

## BONUS ABONNÉS !

Ce scénario livré en bonus pdf aux abonnés de *Casus* ne devrait pas vous prendre plus d'une bonne soirée (ou alors, ça a vraiment mal tourné). Il sert d'introduction à une histoire plus dense dont vous trouverez la suite dans *Casus Belli #4*, intitulé assez simplement *Le Testament de Kurt, 2<sup>e</sup> partie*. Des personnages débutants (400 points) seront parfaits, notamment si l'un d'entre eux possède un contact dans le milieu musical de Seattle. Le groupe devra de préférence avoir accès à un hacker ou à un technomancien, et le MJ... à un livre de règle, ça peut servir ! •

► Il se présente comme le représentant d'une grosse fortune de Seattle cherchant un groupe de shadowrunners équipés pour une mission urgente de très courte durée. Le Johnson prétend que l'intervention, sans doute illégale, ne devrait pas mettre les PJ en porte-à-faux avec les grandes corps de la ville. Pour plus de renseignement, rendez-vous est donné au **Matchstick's**, un nightclub privé du centre de Seattle qui, depuis plus d'une quinzaine d'années, est réputé pour ses concerts de jazz. RDV **23h30**, demandez **Higo**.

### 1.1 Rencontre avec M. Johnson

C'est un groupe digne du siècle dernier qui anime la soirée du **Matchstick's**. Les **Red Boulevard** sont sept afro-américains de métatype humain, habillés en costard, jouant les standards du swing de la Nouvelle-Orléans. Ambiance cuivrée garantie. Le club accueille des gens très différents : des trolls bien sapés bossant pour l'industrie du jazz, de vieux humains dépassés par cette époque et fascinés par un passé révolu... et un Johnson nain aux cheveux gris-bleu, vêtu du plus simple des costards.

Le nain attend au comptoir que le serveur indique aux PJ qu'il est le mystérieux **Higo**. Il emmène alors les PJ dans un coin calme, à l'abri des oreilles indiscrettes, et leur explique la situation. La personne qu'il représente est une grosse fortune de Seattle, un collectionneur et un amateur de musique, et notamment de musiques anciennes. Les personnages ont sans doute eu vent des rumeurs concernant le testament audio de Kurt Cobain et l'annonce de la sortie de l'album de **C-UNITY** intégrant des extraits de la fameuse bande sonore (sinon, il leur raconte tout cela). Leur mission est simple : il s'agit de suivre un des techniciens travaillant pour le DJ ork jusqu'au studio secret où celui-ci enregistre, de s'infiltrer dans le bâtiment pendant la nuit, et de récupérer une copie in-

tacte et complète du document audio attribué à Kurt Cobain. Il n'est pas nécessaire de voler quoi que ce soit, le collectionneur souhaite simplement pouvoir disposer d'une copie du testament audio de Cobain avant la sortie de l'album, qui aura lieu dans un peu moins de deux mois. La discrétion est de mise, et moins il y aura de violence, mieux ça vaudra (le Johnson insiste légèrement sur ce dernier point, mais il se doute que la vie dans les Ombres est souvent violente...).

Le paiement sera effectué en crédittubes certifiés (12 000 NuYens par tête). Le premier tiers tout de suite, et les deux autres lors de la réception du document. L'employeur ne marchande pas, c'est à prendre ou à laisser. Rendez-vous est donné dans deux jours en fin de matinée (11h), au centre commercial de **Northgate**, dans le parking souterrain place 109 AA. Les PJ devront apporter la copie audio du document pour recevoir le reste du paiement. Le nain Johnson demande aux PJ de s'engager à ne pas revendre le précieux enregistrement à d'autres au cours du prochain mois, sans quoi leur employeur se verra dans l'obligation de lancer des tueurs à gages à leurs trousses (et il a horreur de dépenser son fric pour rien). La menace de mort est claire et nette, et cet élément aura son importance dans la suite de cette aventure.

### 1.2 Les indices de M. Johnson

L'aimable nain tend la photo d'un des trois techniciens son qui travaillent sur l'album de **C-UNITY**. Il a été difficile pour l'employeur de découvrir l'identité de celui-ci, mais, depuis l'annonce du label, il a remué ciel et terre pour obtenir cette information, indispensable pour retrouver rapidement la trace du DJ ork.

Le technicien est un ork, black, grand et costaud. Look orkxploitation, jersey de Foot US, chaînes en or, cyber-implant doré, le type a surtout une sale gueule de taulard. Son nom ? **Kirk Loundry**, et, vous avez raison, c'est bien un ex-taulard ! Ce qui est

bien dommage pour lui car depuis son passage en prison, il est fiché et ne doit jamais se séparer de son SIN. Grâce à ce talon d'Achille, le localiser n'est pas bien difficile.

### 1.3 Prises d'info

*À propos de C-UNITY* : les PJ peuvent se renseigner auprès des clubs orkxploitation, des forums récents évoquant l'artiste dans la matrice, et auprès de leurs contacts proches du milieu musical.

- Les **Orks Panthers** ne sont pas fous ! Ils ont pris soin de faire disparaître le DJ avant l'annonce officielle de l'album. Voilà donc plus d'un mois et demi que **C-UNITY** a disparu des scènes de Seattle.

- **C-UNITY** est jeune et talentueux. Défendant les valeurs de Martin Luther King, c'est un pacifiste et presqu'un humaniste. Ses ambitions d'artiste ont toujours été de pouvoir défendre les communautés urbaines réprimées et de toucher un public large pour faire passer ses messages.

- Depuis que **C-UNITY** a découvert le testament de Kurt Cobain, on n'a pas eu beaucoup d'autres informations. Apparemment, il aurait découvert l'enregistrement par hasard.

La rumeur prétend que :

- Les propos de Kurt seraient édifiants et annonceraient l'Éveil !



- Cobain évoquerait son futur suicide dans l'enregistrement.

Évidemment, les légendes urbaines sur ces sujets vont bon train... Donnez-vous en à cœur joie.

- **C-UNITY** est un DJ à l'ancienne, platine et disques e-vinyles. Il est d'ailleurs à l'origine du retour de ce style musical à Seattle. Il a rejoint le label **Orks Panthers** poussé par son agent, un vieux renard du milieu, **Shapss D'my**, un proche des mouvements insurrectionnels de la communauté ork, depuis assagi avec l'âge.

*À propos de M. Johnson* : le seul moyen d'en apprendre plus sur le nain aux cheveux gris-bleu est de le faire suivre après le rendez-vous au **Matchstick's**. Il se rend alors dans un immeuble résidentiel très riche, situé sur l'avenue Serenica, entre le Metroplex hall et le bureau fédéral (dans le centre-ville). Le genre d'endroit où les shadowrunners ne sont pas forcément à l'aise... Le lendemain, il se rend dans une des banques de la rue, apparemment son lieu de travail. Hacker son commlink ne donne rien d'intéressant.

*À propos de Kirk Loundry* : c'est là que le hacker/technomancien du groupe entre en jeu (s'il n'y a pas de hacker, les PJ vont devoir en trouver un, et celui-ci peut très bien amener un peu de piment dans cette partie ; par exemple si le MJ désire en faire un PNJ atypique et/ou avec des motivations différentes de celles des PJ). L'autre moyen consiste à consulter directement les archives de la cour de justice, mais cela risque d'être un peu compliqué...

- Après un test de compétence Recherche de données + programme Catalogue (2, 1 minute), le hacker parvient facilement à trouver les références de **Kirk**, puisqu'il est fiché depuis 2066, date à laquelle il a été arrêté à la sortie d'un concert. Il a écoper de 4 ans de prison avec sursis (et d'un SIN) pour coups et blessures et détention de matériel

prohibé. Il loge dans les appartements sociaux de Capitol Hill, au 342 San-Fra street.

- En se renseignant sur les archives payantes (abonnement de 199 NuYens par mois) du réseau musical de Seattle, les PJ apprennent qu'il travaille comme preneur de son et producteur depuis 2064 pour les petits (et grands) labels à tendance *orkxploration* (**Ork Society**, **Orks Panthers**, **Fillmewizdiz**, etc). Il n'a jamais signé de grands succès, mais il a beaucoup travaillé. Depuis sa sortie de prison (en 2069), il est resté relativement discret, peut-être un effet secondaire de son nouveau SIN.

## 2.0 Planque chez Loundry

**Kirk Loundry** travaille de 16h à 4h du matin au studio où enregistre **C-UNITY**. Le meilleur moyen de tomber sur lui et de le suivre jusqu'au studio est de se mettre en planque devant son appartement. Celui-ci est situé au huitième étage d'une barre d'immeuble encerclée par quatre autres constructions similaires : un vrai trou à rat où s'entassent les familles les plus pauvres du quartier, tous métatypes confondus. La planque durera jusqu'à 5 heures du matin, à l'arrivée de **Kirk**. Celui-ci revient se coucher (il vit seul) après un petit shoot de Bliss (cf. Drogues, p. 260 du livre de base). Le lendemain, il se lève à midi, rend visite au fast-food du coin (« Hey Ron ! Yo Bro ! »), serre les paluches de gars plus louches les uns que les autres, et prend sa caisse pour rejoindre le *Studio Lavorka*, situé au beau milieu du District de l'Université.

### 2.1 La planque

La planque devant chez Loundry peut finir par être mouvementée. Les cours qui entourent les différents immeubles sociaux de Capitol Hill sont sombres et traversées de temps

à autre par de pauvres employés rentrant du boulot, des toxicos et des jeunes filant du mauvais coton. Les PJ peuvent faire un test opposé de Filature ou d'Infiltration contre Perception + Intuition pour savoir s'ils sont découverts par les passants. Personne ne soupçonnant leurs activités, les habitants des immeubles subissent une pénalité de -2. Les toxicos et les jeunes lancent donc 3 dés, et **Kirk Loundry** 4.

Si les toxicos ou les jeunes éméché(s) remarquent les shadowrunners, ils cherchent les embrouilles à défaut d'une véritable baston. Ils peuvent aussi se révéler collant et attireront peut-être l'attention de **Kirk**. Si plus de 3 coups de feu sont tirés, les membres des gangs locaux rappellent pour « gérer » la situation, ce qui risque de poser problème aux PJ (dans ce cas, ils ont tout intérêt à revenir le lendemain...).

Si **Kirk** les remarque, il pense naïvement qu'un mec de l'immeuble va avoir des ennuis. Il se montre toutefois plus prudent le lendemain, lorsqu'il se rend au studio (voir plus bas).

Une fois le preneur de son ork dans les parages, le hacker/technomancien du groupe peut essayer de repérer son SIN (qu'il est obligé de garder en mode actif) en réussissant un test de Perception matricielle Informatique + programme d'Analyse (1 succès suffit). Cela peut s'avérer utile pour la filature...

## 2.2 La filature

La filature est des plus simples : **Kirk** se lève à midi, sort de chez lui après une bonne douche (il a toujours un gun sous son lit), va bouffer au fast-food du coin, puis il prend sa voiture, une vieille Mercury Comet et se rend directement au taf, au *Studio Lavorka*.

Demandez à nouveau un test opposé de Filature/Infiltration contre Perception + Intuition de Kirk (4 dés). Si celui-ci est *prudent*, il lance 6 dés. S'il réussit le test mais qu'il n'a pas

remarqué les PJ précédemment, il devient *prudent*. S'il était déjà *prudent*, il comprend que quelque chose ne tourne pas rond et tente de semer les PJ avec sa Mercury Comet.

**Kirk tente de semer les PJ :** pendant la filature, il va profiter d'un virage qu'il connaît pour s'engouffrer rapidement dans une rue étroite alors que des voitures arrivent en face. Pour suivre le preneur de son, les PJ vont devoir réussir un petit test de Pilotage + Véhicules terrestres (seuil 3 à cause du trafic et de la soudaineté de la manœuvre de l'ork). Si les PJ échouent, ils risquent de perdre la filature et même d'avoir un accident (complications). S'ils réussissent, ils parviennent à suivre l'ork qui ne tente plus de les semer (son statut d'ex-taulard est précaire, il ne veut pas se compromettre ou avoir un accident), mais il est pressé de rejoindre le studio où il prévient la surveillance et l'un des membres du label (voir plus bas).

**Kirk prudent en voiture :** il a droit à un nouveau test d'opposition pour remarquer la filature pendant le trajet, avec 6 dés. S'il échoue, il se rend normalement au studio et passe la journée à bosser avec **C-UNITY**.

**Kirk parvient à semer les PJ :** dans ce cas, les PJ peuvent tenter de connaître sa destination via son Commlink en mode actif ou grâce au paiement de sa place de parking, à quelques dizaines de mètres du *Studio Lavorka*.

## 3.0 Le studio d'enregistrement

Le studio d'enregistrement *Lavorka* est un petit établissement privé méconnu du District de l'Université où se croisent de nombreuses races éveillées. La vieille bâtisse tagguée est entourée par des immeubles bas et dégradés où s'empilent une foule cosmopolite et tranquille. Le studio est composé d'un rez-de-chaussée, de deux étages et de deux sous-sols. →

Depuis qu'il accueille **DJ C-UNITTY**, les employés du studio font croire à leurs clients que l'escalier du sous-sol est en pleine rénovation (ce qui est vrai), afin que personne ne se rende compte de la présence de l'équipe du label **Orks Panthers** au sous-sol.

De fait, tous les membres de l'équipe passent par une issue de secours discrète, surveillée en permanence par les deux molosses du label, issue qui mène à un ascenseur hors-service. Grâce à une clé, chaque membre de cette équipe peut utiliser le vieux ascenseur rouillé et vétuste. L'équipe musicale, elle, est composée de **C-UNITTY**, de deux représentants du label ork, et de trois techniciens dont **Kirk Lountry**.

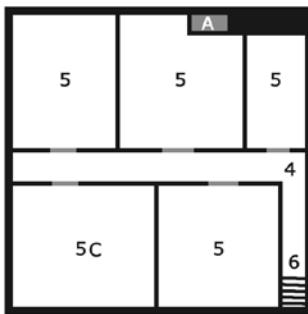
Le studio est administré de manière privée par une équipe composée d'un nain à l'accueil, d'un technicien

humain toxico (présent de jour uniquement), d'un responsable humain musculeux et de deux trolls qui assurent le service de sécurité (engagés depuis peu).

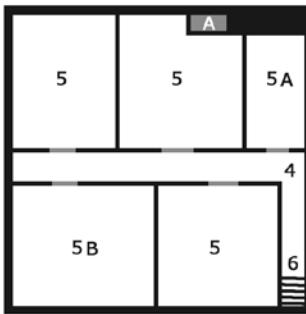
### 3.1 Plan du studio

**1. Le perron de l'entrée** est souvent surveillé par l'un des deux trolls du service de sécurité.

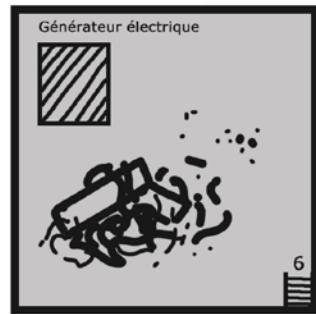
**2. L'accueil.** Entrée officielle. Si le troll ne se trouve pas sur le perron, c'est qu'il est en train de se servir un verre d'eau au distributeur de l'accueil et de discuter avec le nain en charge des plannings des studios. Ce dernier porte d'atroces lunettes de vue déformant son visage boutonneux et bouffi. Il possède toutes les clés du studio (sauf celle du studio de **C-UNITTY**).



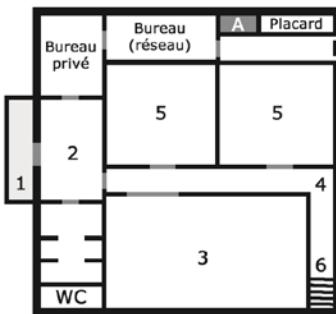
1er étage



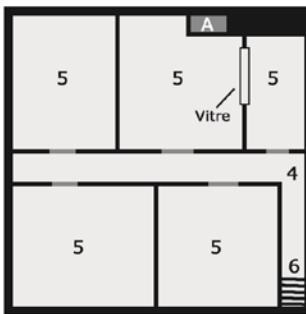
2ème étage



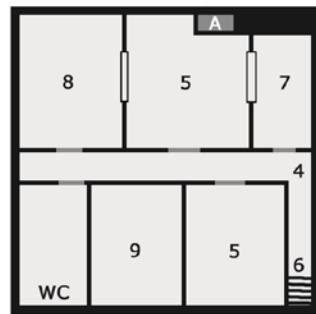
Toit



Rez-de-chaussée



1er sous-sol



2ème sous-sol

**3. Le salon.** Banquettes, canapés, réfrigérateur plein à craquer, posters des plus grandes stars musicales locales, trois grandes tables et une dizaine de chaises et de fauteuils.

**4. Les couloirs.** Larges, ils permettent à des trolls d'évoluer sans difficulté.

**5. Les studios d'enregistrement.** Pendant la nuit, seuls trois studios sont utilisés. A. Un humain en plein mixage dort paisiblement, enfermé à clé. B. Un groupe de rappeurs blacks composé d'un nain, d'un ork et d'un humain bossent leurs lyrics et leur flow. Ce sont de jeunes artistes issus des ghettos de Seattle, ils sont violents (au moins sur le plan verbal). L'un d'eux possède un gun, mais ne l'utilisera pas, sauf s'il craint vraiment pour sa vie. C. Un trio de rap-métal (école classique) répète avec ses instruments vintage (vraie batterie, vraie guitare électrique et vraie basse). Les trois trolls sont des anciens qui ont vu plus d'une baston dans leur vie. Ils ne sont pas du genre à se tourner les pouces quand il y a du grabuge... On reparle d'eux plus tard.

**6. L'escalier.** Il mène au toit du bâtiment, lequel est couvert de débris et de restes de matériel usagé ancienement stocké dans les studios (des vieilles tables de mixage, des kilomètres de câbles devenus inutiles avec l'avènement du monde sans fil, etc.). L'escalier est bloqué en direction du sous-sol et des travaux sont en cours pendant la journée. L'ascenseur lui-même est en panne. Cela dit, il est facile d'enjamber les barrières pour rejoindre les studios souterrains.

## 4.0 Infiltration du studio

Hasard des événements (!), peu avant que les PJ décident d'infiltrer le *Studio Lavorka*, un groupe de

fans de Kurt Cobain bien renseignés, embrumés par l'alcool, révoltés par la rumeur du testament de Cobain et la sortie annoncée de l'album de **DJ C-UNITTY**, est en train de prendre à partie le troll qui surveille l'entrée. Pour le moment, cette petite alternation reste anecdotique (cf. 6.0 Bataille générale).

### 4.1 Par où entrer ?

Il y a deux possibilités : pénétrer dans le bâtiment de jour et attendre la nuit que les studios se vident (la journée, il y a tant de monde qu'il est impossible de rejoindre les sous-sols sans se faire remarquer) ou pénétrer dans le studio de nuit. Dans le premier cas, les PJ peuvent passer par l'entrée principale ou par l'issue de secours. Le seul moyen d'entrer par la porte principale sans éveiller les soupçons est de se faire passer pour un groupe fraîchement débarqué à Seattle et de payer cash la location d'un des studios (800 NuYens le forfait journée). Toute autre tentative risque de se solder par un échec total de la mission. Passer par l'issue de secours est délicat, car la disparition des deux molosses engagés par le label sera vite remarquée : ils sont en contact permanent via commlink (voir *L'équipe est prévenue*).

De nuit, tout est plus simple : la mission devient plus rapide à réaliser, ce qui autorise les PJ à se « débarrasser » des molosses sans que cela ne pose trop de problèmes.

### 4.2 Système de sécurité

Mis à part les deux trolls du studio et les deux molosses du label, la sécurité n'est assurée que par les gens qui se trouvent dans le bâtiment. De nuit, cela n'inclut que le trio troll de rap-métal, le groupe de rappeurs blacks, le nain de l'accueil, **C-UNITTY**, les trois techniciens son et un représentant des **Orks Panthers** (le second s'est absenté et revient aux alentours de 1h30 du matin, ce qui peut être propice à l'intrigue). →

## CASTING

### LES TUEURS DE TROLL (14)

Leurs caractéristiques sont équivalentes à celles de l'escouade de fanatiques du Policlub Humanis (p. 276).

#### Membre du gang

**Co 3, Ag 2, Ré 2, Fo 4, Ch 3, In 2, Lo 1, Vo 2.**

Initiative 4, Passe d'initiative 1, Compteur de dommages physiques 10, Compteur de dommages étourdisseants 9.

**Compétences :** Armes contondantes 1, Combat à mains nues 1, Intimidation 2.

**Équipement :** couteau (3P), bâttes de baseball (4E).

#### Leader du gang

**Co 4, Ag 2, Ré 3, Fo 4, Ch 4, In 2, Lo 1, Vo 2.**

Initiative 4, Passe d'initiative 1, Compteur de dommages physiques 10, Compteur de dommages étourdisseants 9.

**Compétences :** Armes à feu 2, Armes contondantes 1, Combat à mains nues 1, Intimidation 2.

**Équipement :** couteau (3P), Arès Viper Silvrgun (8P/+2/ SA/TR).

Outre le problème « humain », les PJ vont être confrontés à une sécurité électronique reliée à un système interne WiFi à basse-fréquence (donc accessible uniquement sur les lieux). Une série de caméras vidéo surveille tous les recoins du studio, sauf le vieil ascenseur. Toutes les portes sont à reconnaissance vocale et disposent en plus d'un verrou classique utilisant une clé standard. Pour la reconnaissance vocale, seuls les habitués et les administrateurs du lieu sont enregistrés. En fait, la sécurité électronique n'est là que pour surveiller les clients (respect des horaires, etc.). Pour un hacker/technomancien, ce système ne devrait pas poser de problème (**Nœud** : Réponse 2, Firewall 2, OS 2) :

- Intervenir sur le réseau interne basse fréquence.** Le noeud d'accès est très facile à trouver (un simple scan). Entrer par effraction nécessite un test de Hacking + Exploitation (2, 1 passe d'initiative). Menacés sérieusement, seuls l'administrateur et le technicien humain pourront révéler le code d'accès (pas de test pour entrer). En cas d'effraction, le noeud s'emploie à un test étendu automatique 3 (Furtivité du personnage) pour repérer les intrus. Si le réseau détecte le hacker, il lance un appel à l'accueil, charge au nain d'y répondre et d'appeler le technicien humain... ou la Lone Star le cas échéant.

- Les caméras.** Pour que les vidéos ne trahissent pas le passage des PJ, le hacker doit les commander à distance (pour bloquer leur image, dérégler l'objectif de la caméra, etc.). Test : Hacking + Commande (2, 1 tour) après avoir trouvé la caméra ciblée (avec Analyse). Grâce aux caméras, le hacker peut voir tout ce qu'il se passe dans le Studio *Lavorka*, y compris au sous-sol... Parfait pour mijoter un plan aux petits oignons.

- Ouvrir les portes.** Pour ouvrir les portes closes sans clé ou recon-

naissance vocale, le hacker doit repérer la porte et réussir un test de Hacking + Décryptage (2, 1 passe d'initiative).

### 4.3 L'équipe est prévenue

Si, d'une manière ou d'une autre, l'un des membres de l'équipe du label est prévenu d'un danger (réel ou supposé), ils font appeler leur équipe de secours, mise spécialement en place pour gérer la sécurité de **C-UNNITY**, et la Lone Star. Les flics mettent 10 minutes à arriver sur place, et 5 nouvelles minutes pour atteindre les sous-sols (les policiers ne passent pas par l'issue de secours ; en revanche, ils la verrouillent 5 minutes après leur arrivée). L'équipe de secours, un fourgon blindé occupé par un rigger humain expérimenté et deux nouveaux molosses, arrive sur les lieux 15 minutes après l'appel. Ils ont une clé pour emprunter l'ascenseur et atteindre les sous-sols. S'ils n'ont pas reçu d'instructions particulières, ils s'y rendent immédiatement.

Quoiqu'il arrive, une fois l'équipe prévenue, les PJ n'ont plus beaucoup de temps devant eux pour dégager. Si **Kirk** a repéré les PJ sur le chemin qui le mène au studio, il prévient les membres du label, et ceux-ci font patrouiller le fourgon blindé à proximité du studio...

## 5.0 Rencontre avec le DJ

Une fois dans les sous-sols du studio, les PJ doivent jouer serré. Coupent-ils les lumières du sous-sol (hacking), portent-ils des cagoules ? Autant d'éléments importants, puisque les PJ ont de grandes chances de devoir affronter face-à-face les membres de l'équipe du label. En outre, comment vont-ils récupérer l'enregistrement ? En les menaçant de mort ? Voici les comportements probables des PNJ lorsque les PJ entrent en scène (aucun d'eux ne porte d'arme à feu) :



## CASTING (SUITE)

### LA SÉCURITÉ

Les PJ ont intérêt à éviter la **patrouille de la Lone Star** (p. 284).

Les trolls et les molosses ont le même profil que des **membres du gang des Halloweeners** (p. 283, mais ont des Réflexes câblés 1).

Les membres du trio troll de rap-métal ont eux-aussi le profil des **membres du gang des Halloweeners**, sans réflexes câblés ni équipement... ils y vont à la force du poinget !

**DJ C-UNITY** est un **ork technomancien**... étrange pour quelqu'un jouant sur un instrument réel (p. 113, mais version masculine).

Tous les autres PNJ sont non-violents par choix ou par nécessité (comme **Kirk**), ou n'ont pas vraiment de motifs pour vous encombrer de statistiques (niveau moyen de 2-3 pour les attributs et les compétences si besoin est).

- **Kirk Laundry** se tient à carreau et essaye d'éviter les ennuis (tant pis pour les autres).
- **Les deux autres techniciens (des humains)** se trouvent avec Kirk dans la petite salle d'écoute et de mixage (7). Il est facile de les y enfermer (par hacking ou physiquement).
- **C-UNITY**, qui se trouve dans la cabine d'enregistrement (8), est pris de court pendant quelques

tour, puis utilise ses talents de technomancien (ah, on vous l'avait pas dit ?) pour alerter les secours.

- **Le représentant du label** va souvent aux toilettes, pour se shooter ou se vider la vessie. Il ne fait rien qui puisse mettre en danger sa vie, mais tente d'appeler les molosses par tous les moyens possibles, dans l'espoir que la situation s'inverse. →

## POUR LES HABITUÉS DE SR

Si vous êtes habitué à *Shadowrun* et que les règles de SR20A ne vous font pas peur, vous pouvez ajouter une personne de plus dans le studio, la copine orke de **DJ C-UNITY, Bleena Barx.**

Quand les PJ arrivent au sous-sol du *Studio Larvorka*, l'orke dort profondément dans un canapé d'un studio annexe (9). Si elle entend du bruit, elle se réveille et rapplique. Et là, attention, c'est une **magicienne de combat**, mais, bien sûr, de type ork (cf. p.107 de SR20A).

### ► 5.1 Récupérer l'enregistrement

Il existe bien des manières de récupérer le testament de Cobain. En menaçant de mort les protagonistes (qui essayent alors de gagner du temps en espérant des secours). En discutant aimablement avec **C-UNITY** via le réseau sans fil et en lui expliquant la situation (il ne souhaite pas que des gens meurent à cause de cette bande, tant pis pour le coup commercial des **Orks Panthers**, ça leur apprendra à vouloir faire du fric, même si c'est pour le bien de la communauté ork). Ou en se connectant physiquement au système d'enregistrement à l'intérieur duquel le fichier Cobain est stocké et utilisé pour la réalisation de l'album. Pour trouver le fichier et le copier, il faut juste décrypter le code d'accès au système (Réponse 1, Firewall 1, OS 2) ou demander ce dernier aux techniciens son (qui s'exécutent sous la menace).

## 6.0 Bagarre générale

Évidemment, ce petit run serait trop facile s'il n'y avait pas un imprévu. Dehors, les jeunes humains éméchés qui s'en prennent verbalement au troll de l'entrée du studio ont appelé leurs amis du quartier est : le gang des **Tueurs de troll**. Ces humains marginaux sont aussi racistes que violents, et eux-aussi sont passablement agités depuis l'annonce officielle du label **Orks Panthers** (ils arborent un look grunge). Pendant que les PJ entrent dans les lieux, une vingtaine d'humains s'ajoute aux 6 déjà présents. La situation dégénère très vite et les membres du gang, suivis des autres, s'engouffrent dans le studio à la recherche de **C-UNITY** et de tout ce qui ressemble de près ou de loin à un métahumain !

Une gigantesque bastonnade (à mains nues) va éclater entre les humains racistes qui se réclament de Cobain et tous ceux qui se trouvent encore dans le bâtiment (le trio troll par exemple). Commencez par si-

gnaler aux PJ le vacarme au-dessus d'eux (peut être auront-ils l'idée de jeter un œil à l'étage supérieur grâce à la caméra de surveillance externe) avant que le ton et l'agressivité montent (il serait dommage de devoir tuer des civils avec la Lone Star qui approche). Le troll de l'entrée s'est fait massacrer à coups de pied et de barre de fer, tout comme le nain de l'accueil, qui a néanmoins réussi à appeler les flics.

Le moment idéal pour faire intervenir cet événement est laissé à l'appréciation du MJ. Il peut en outre permettre aux PJ de pénétrer dans les locaux s'ils n'y étaient pas encore parvenus. Il est cependant plus probable que l'incident intervienne une fois l'enregistrement récupéré. Avec leurs armes, les PJ intimident alors fortement les civils, sauf les trolls, qui attaquent les PJ tout autant que les humains (que foutent des mecs bardés d'armes ici ???), et le leader des **Tueurs de troll**, armé d'un Arès Viper Silvergun (sans oublier les trolls et les molosses s'ils ne sont pas hors-jeu !).

## 7.0 Fin de run

Voilà, entre l'escouade de la Lone Star qui rapplique (12 hommes), le trio infernal des trolls qui cassent guitares et basses sur la tête des intrus, les humains racistes et les membres hargneux et éméchés du gang des **Tueurs de troll**, la fuite des PJ risque fort de leur rappeler le dernier Superbowl, en plus violent ! Dans tous les cas, ils ont récupéré l'enregistrement et il ne leur reste plus qu'à le préserver jusqu'au lendemain (ou surlendemain s'ils ont fait très vite) pour obtenir leur paiement final !

### 8.1 La suite dans Casus Belli #4

Le run est terminé, et les PJ sont en possession du testament audio. Il y a maintenant deux solutions : utiliser ce scénario comme un one-shot et

achever le run comme il se doit (les PJ obtiennent leur argent, comme promis, en échange de l'enregistrement) ou poursuivre l'aventure. Si vous optez pour cette seconde solution, interrompez le scénario juste après la fuite des PJ du studio (ils peuvent retourner jusque chez eux ou dans leur planque).

Vont-ils écouter le testament du chanteur de Nirvana ? Si oui, ils risquent d'avoir des surprises (mystiques)... Comment **C-UNITY** a-t-il dégoté cet enregistrement ? Ce dernier peut-il vraisemblablement être autre chose qu'une contrefaçon ? Toutes les réponses à ces questions vous attendent

dans *Casus Belli #4* avec la seconde partie de cette aventure !

## 8.2 Attribution du karma

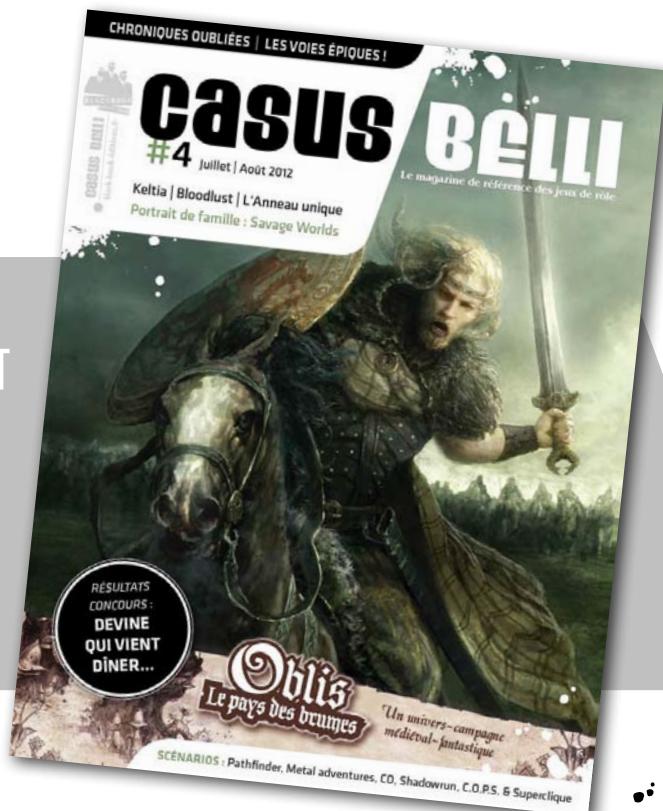
**Faites le total :** le personnage a survécu (1), a accompli l'objectif (1), a eu une idée de génie (1-2), a été particulièrement courageux (1), n'a tué personne (1), était là au bon endroit au bon moment (1). Le joueur a bien interprété son personnage (1), a fait preuve d'un grand sens tactique pendant les scènes d'actions (1-2).

**scénario, plan & illustrations**  
Damien Coltice

## NOTE DE L'AUTEUR

Ce scénario a été écrit avant la parution du premier scénario officiel pour la 4<sup>ème</sup> édition de *Shadowrun*, intitulé *En pleine course*. C'est assez déroutant, mais toute ressemblance avec son introduction est pourtant purement fortuite !

LE TESTAMENT DE KURT  
2<sup>E</sup> PARTIE (SUITE ET FIN)  
À DÉCOUVRIR DANS  
**CASUS BELLI #4**





## En quelques mots...

Fuyant le studio Lavorka, théâtre de violents affrontements raciaux, les PJ ont récupéré une copie du fameux testament de Kurt Cobain, l'icône grunge du siècle dernier. S'ils sont de vrais professionnels, ils savent qu'ils n'ont plus qu'une chose à faire pour finir le taf : remettre la copie du fichier à leur employeur. Que les PJ décident d'écouter le précieux enregistrement ou non, ils se retrouveront de nouveau sur sa piste, mais avec un but différent : découvrir son origine.

## Fiche technique

**TYPE** • Enquête linéaire

**PJ** • Débutants

**MJ** • Tout niveau

**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆

**INTERACTION** ★★☆

**INVESTIGATION** ★★☆

# LE TESTAMENT DE KURT 2E PARTIE

« *It amazes me, the will of instinct* »

- Polly, *Kurt Cobain*

## 0.0 Le Testament

Quel joueur pourrait résister à la tentation ? Les chances que vos PJ décident d'écouter le fameux testament avant de le remettre à Higgo, leur Johnson, sont (très) grandes. Voici quelques éléments descriptifs.

D'abord, il faut signaler que l'enregistrement est ponctué de craquements et de sons bizarroïdes, métalliques, soudains et déformés. Ensuite, pour ce qui est du contenu, il s'agit de 3 chansons que l'on pourrait croire enregistrées dans un garage (les connaisseurs reconnaîtront le style inimitable de Dave Grohl à la batterie), et entre lesquelles on entend la voix de Kurt Cobain (ou une contrefaçon ?) évoquer des sujets divers et variés. Les divagations de Kurt ne sont pas toutes enregistrées en un même lieu. L'enregistrement dure une petite vingtaine de minutes au total. Détails remarquables du « testament » :

**Premier interlude** : Kurt Cobain parle d'une voie grave et incertaine. Il semble se trouver en pleine ville (on entend le passage des voitures, des klaxons, etc.). Si vous possédez le *Journal* de Kurt Cobain (édité en poche chez 10/18), c'est le moment de lire à vos PJ « l'*Incertitude* », page 31 de cet ouvrage, qui commence par ces mots : « *L'incertitude comme écarquiller les yeux dans le noir puis les refermer brusquement et les ouvrir de nouveau aveuglé par les petits points argentés étincelants nés de la pression sur la cornée, cligner, rouler, fixer, après, on est de nouveau aveugle, mais au moins on a vu la lumière d'une façon ou d'une autre...* »

**Première chanson** : Ce titre très rapide est à la limite de l'audible et ses paroles reprennent certaines phrases connues des premières chansons de Nirvana. Si vous possédez un CD du

groupe, n'hésitez pas à le passer, si possible à travers de mauvaises enceintes (par exemple via des enceintes d'ordinateurs portables) pour donner une bonne idée de l'ambiance qui se dégage de l'écoute du testament.

**Deuxième interlude** : Comme pour le premier prélude, je vous conseille de lire un texte issu du *Journal* de Kurt, celui situé en page 213.

**Deuxième chanson** : Cette chanson dure à peine 1 minutes 30 et finit par une vague explosion de sons métalliques saccadés, divers et variés. Là encore, il s'agit d'une chanson inédite et jusqu'alors introuvable.

**Troisième chanson** : La fin du testament est la partie la plus intéressante et la plus déroutante du document audio. Cette chanson inconnue de tous les fans de Nirvana s'intitule « *Awakened* » (« Éveillé »). Les paroles de Kurt décrivent des rêves dans lesquels il apprend la magie auprès d'un dragon revenu du fond des âges, rencontre des elfes de grande taille au regard profond, et prédit « un avenir sombre, distordu, chiffré, matriciel, où les peuples s'entredechireront virtuellement contre des entités qu'ils ne reconnaîtront pas »... Tous les personnages du 6<sup>e</sup> monde verront là une sorte de chant prophétique... à condition bien sûr que l'enregistrement soit authentique !

**Troisième interlude** : Dans cette dernière partie, la voie de Kurt évoque ses souffrances physiques, entre dope, vomissements et douleurs d'estomac (dues à une maladie qui le faisait atrocement souffrir de son vivant). Kurt parle aussi du monde consumériste et matérialiste qui doit cesser sa longue fuite vers l'avant. Il évoque aussi à plusieurs reprises sa rencontre avec **Joan Faultwing**, une créature sublime



## QUELQUES INFORMATIONS

Ce scénario devrait vous occuper deux bonnes soirées de jeu. L'idéal est de le situer en parallèle des premiers événements décrits dans le supplément *Émergence*. Ce supplément n'est pas indispensable mais permet de mieux cerner certains éléments de fond du scénario.

## BONUS PDF !

Cette aventure part du postulat que vos joueurs ont récupéré un testament audio attribué à Kurt Cobain, précédemment détenu par un DJ ork appelé C-UNITY. Si vous n'avez pas eu l'occasion de découvrir la première partie de cette aventure dans les pages de feu *Black Box #3*, sachez que ce scénario est présent dans la version PDF de ce numéro de *Casus Belli* (version offerte aux abonnés dont c'est le privilège et disponible pour seulement 4,50€ sur la boutique en ligne de BBE). Les événements décrits dans la première partie du *Testament de Kurt* permettent d'en savoir plus sur C-UNITY mais ne sont pas totalement indispensables pour comprendre et jouer ce nouveau scénario. Pour les PJ, le mystère reste entier et ils ignorent ce que contient le document. Est-ce un vrai ? D'où vient-il ? Autant de questions qui trouveront réponses dans les pages à venir.

issue de son inconscient qui lui aurait ouvert les « voies virtuelles » et serait repartie en le laissant terriblement seul, perdu au milieu de l'infini. L'interlude s'achève sur cette phrase : « ma prison intérieure était mon seul foyer et sans lui, rien ne vaut plus, il est temps que tout cela s'achève et que ma vie prenne fin ». On sait ce qu'il advint de Kurt Cobain, il se suicida.

### 0.1 La véritable histoire du testament

Désolé, mais la triste vérité est que le *Testament de Kurt* est un faux. Désolé aussi pour ceux qui n'ont pas encore lu *Émergence*, mais je dois vous faire part d'une révélation apportée par ce supplément : les IA sont de retour, en plus grand nombre qu'auparavant, et (heureusement) sous une forme moins puissante.

**Kurt** est une IA née du Crash 2.0. Pendant plusieurs années, sa demeure (toutes les IA possèdent une « demeure », sorte de foyer dont elles ne peuvent se séparer trop longtemps sous peine de dégradation de leurs codes et programmes) a malheureusement été un ordinateur appartenant à un groupe de scientifiques du labora-

toire indépendant *Search & Spirit*. Ces scientifiques ont pris soin d'enfermer l'IA en coupant l'ordinateur des réseaux matriciels extérieurs et ont effectué de nombreux tests pour mieux comprendre la nature de l'étrange programme conscient auto-baptisé « Kurt ». Il y a quelques semaines, l'IA a eu une opportunité de s'enfuir une bonne fois pour toute et d'échapper aux traitements des scientifiques : **Joan Faultwing**, une technomancienne qui s'ignorait, passa près des locaux de *Search & Spirit*, créant instinctivement et inconsciemment un noeud d'accès vers le réseau local du laboratoire. Ce pont permit à Kurt de fuir vers la matrice. Pour toujours.

Au bout de quelques semaines, perdu au milieu du flux matriciel, Kurt, né au milieu d'un programme informatique musical, trouva naturellement refuge dans un noeud de téléchargement de musique illégal. Là, il se mit à déprimer, loin de sa demeure matricielle. Avant de mourir, il fusionna avec divers éléments se trouvant sur le noeud de téléchargement musical, concevant de manière incompréhensible et spontanée un document audio testamentaire. Cette fusion entre la conscience de l'IA et les programmes musicaux →

## SI LES PJ CHERCHENT À REVENDRE LE TESTAMENT

Si les PJ décident de marchander une copie du *Testament de Kurt* auprès d'une tierce personne, ils peuvent en tirer une bonne somme (autour de 100 000 Nu Yens).

En revanche, il y a 80% de chance que leur employeur

l'apprenne et que cela déclenche son ire. Si les PJ se font repérer, préparez l'événement **4.0 Incident street**.

► donna naissance au *Testament de Kurt*, un document mélangeant certains éléments découverts par l'IA lors de sa fuite du laboratoire : l'Éveil, la métahumanité et la mort de Kurt Cobain, auquel elle s'est identifiée (à cause de son nom bien sûr, mais aussi de son rapport à la musique et de la profonde dépression qu'elle traversait loin de sa demeure numérique). Ensuite, le *Testament de Kurt* tomba dans les mains d'un fouineur du web, un certain **Freak Jon**, qui le transmit finalement à un ami mélomane, **C-UNITY**. La suite, vous la connaissez.

## 1.0 Fin de run

Les PJ ont récupéré le testament de Kurt Cobain et se rendent au point de rendez-vous avec leur Johnson, dans le parking souterrain du centre commercial de Northgate, à 11h du matin (cf *Black Box 3* ; ce scénario d'ouverture est aussi mis à disposition dans la version pdf de ce *Casus Belli*). Comme convenu, **Higgo**, le Johnson de leur employeur, est présent et attend la marchandise, accompagné d'une belle Eurocar Westwind 3000 sombre aux vitres teintées et de deux gardes du corps classieux, un ork et un troll. Il y a pas mal de passants dans le parking, mais cela ne semble pas affoler le nain outre mesure, ni même ses sympathiques colosses.

« Notre employeur est ravi que vous ayez pu récupérer l'enregistrement. Comme convenu, voici les deux tiers complétant le paiement, en créditubus certifiés. J'espère que vous n'avez pas revendu ni dégradé l'enregistrement de quelque manière que ce soit. Mon employeur a été assez clair sur ce point, n'est-ce pas ? »

En toute logique, la rencontre devrait bien se passer. Si jamais le groupe de PJ compte plusieurs blessés graves ne souhaitant pas passer par la case hôpital (un problème de SIN peut-être ?), Higgo connaît un doc des rues de qualité, **Jermaine Beasley**, qui habite à deux pas du parking (ce personnage peut servir de nouveau contact aux PJ si besoin est).

Après avoir fait ses félicitations, le nain enfile des lunettes noires et salue

les PJ en sautant sur le fauteuil arrière de la Westwind : « J'aurai certainement d'autres jobs pour vous, je vous tiens au courant ».

### 1.1 Nouveau run

Quelques jours plus tard, la « face » du groupe reçoit un appel d'Higgo le nain, qui leur donne rendez-vous au **Matchstick's** (le lieu de leur premier rendez-vous) le soir même, à 22h15. Arrivés là-bas, les PJ replongent dans l'ambiance jazzy du club de Seattle et retrouvent le nain aux cheveux gris-bleus, avachi sur un canapé rouge, en train d'écouter attentivement un duo piano batterie composé d'un nain joufflu et d'un humain bedonnant.

« Merci de votre venue. Je vais faire rapide, j'ai rendez-vous ce soir. Mon employeur souhaite que vous enquêtez sur les origines du *Testament de Kurt* que vous avez ramené. Il souhaite apprendre d'où provient le document, et s'il s'agit d'un vrai ou non. Il vous suggère d'interroger le DJ **C-UNITY** quant à la provenance de l'enregistrement et vous recommande de vous intéresser de très près à une certaine **Joan Faultwing** (les PJ ayant écouté l'enregistrement sauront d'où sort ce nom), une personne, probablement décédée, ayant semble-t-il un lien avec Kurt Cobain. Ces deux pistes devraient vous permettre de vous lancer. Cette mission n'est certes pas aussi excitante que la première, mais elle vous rapportera entre 25 000 et 100 000 Nu Yens - pour le groupe - en fonction des informations découvertes. Qu'en dites-vous ? »

Higgo est prêt à leur laisser 5 000 Nu Yens immédiatement (en créditubus) et le reste sera remis à la fin de la mission, qui ne devra pas durer plus de deux semaines.

Si les PJ acceptent, Higgo les remercie et attend de leurs nouvelles sur son Commlink. Il ne se fait pas prier et demande ensuite aux PJ de quitter le club car il a d'autres rendez-vous. Quand les PJ quittent le Matchstick's, le duo piano batterie achève sa performance, applaudi avec ferveur par les quelques dizaines de fans présents.

## 2.0 Enquêtes préliminaires

Qu'ils aient écouté le *Testament de Kurt* ou non, les shadowrunners disposent de deux pistes pour remonter à la source de l'enregistrement. Si l'un des PJ a des contacts appartenant au milieu musical de Seattle, il peut leur demander de chercher des infos concernant le *Testament de Kurt* et les rumeurs le concernant. Demandez au PJ ou au contact concerné d'effectuer un test approprié d'Intelligence + Étiquette et donnez les réponses situées en marge ci-contre en fonction du nombre de réussites obtenues.

### 2.1 Retrouver C-UNITY

Repartir sur les traces du DJ ork technomancien ne devrait pas remplir de joie les shadowrunners, surtout si le premier scénario s'est mal terminé. Mais retrouver C-UNITY est pourtant un passage obligé pour découvrir les origines du *Testament de Kurt*.

Évidemment, après les probables « incidents » survenu au studio Lavorka, le label **Ork Panthers** et C-UNITY ont été contraints à quitter en catastrophe le studio pour un nouveau lieu tenu secret.

Après l'intervention des PJ, le label s'attendait à voir sortir le *Testament de Kurt* sur la matrice, mais il n'en fut rien (sauf si les PJ ont vendu le document à une tierce personne, dans ce cas, vous devrez modifier la réaction du label en conséquence, et il sera dès lors plus facile de trouver C-UNITY, qui aura perdu son contrat avec les Ork Panthers). Du coup, ils ont rejoint le **studio Freedance** situé dans la banlieue sud de Seattle, non loin du quartier militaire de Fort Lewis, et ont demandé à C-UNITY de finir son album dans la foulée. À l'heure qu'il est, C-UNITY vient d'achever dans la douleur l'enregistrement de l'album et loge dans un hôtel de Fort Lewis, le « *Fast Lane* », sous une fausse identité.

La méthode la plus simple pour retrouver C-UNITY est d'entrer directement en contact avec lui via son Com-

mLink si les PJ ont hacké celui-ci lors du précédent scénario, par exemple, ou en lui envoyant un message suffisamment explicite via le label Ork Panthers. Si le contenu de ce message paraît véritable, le label prévient C-UNITY qui entre alors en contact avec les PJ via Comlink en leur demandant ce qu'ils veulent exactement.

### 2.2 Parler avec C-UNITY

Au lieu de rendez-vous convenu (ou pas, si la discussion se fait à distance), les shadowrunners retrouvent C-UNITY, habillé d'une casquette or et violet d'une équipe de basket-ball américain du siècle dernier. L'ork a terminé son album et ne veut pas d'ennui, c'est pourquoi il a demandé à quelques amis de le protéger physiquement (ces derniers, des orks, veillent à quelques encablures du point de rendez-vous).

Les informations que le DJ ork peut fournir aux PJ s'ils réussissent à le convaincre que leur employeur souhaite simplement découvrir la vérité derrière le document de Kurt Cobain se trouvent en marge ci-contre.

### 2.3 Retrouver Joan Faultwing

Si les PJ font un tour sur la matrice en quête d'informations sur Joan Faultwing, ils trouvent une bonne centaine de Joan Faultwing, mais seulement trois encore vivantes dont une résidant à Seattle : **Joan Faultwing, 153 hooving street, Renton**.

Pour chaque réussite supplémentaire, voici ce que les PJ apprennent sur elle :

- C'est une elfe.
- Elle était employée par une société de marketing dans les années 60.
- Elle a fait une apparition chantée (des chœurs en fait) sur un tube de 2065, **Crash baby Crash** de **Uhmāl Tamet**, un shaman converti à l'electro-fusion-pop.

Si les PJ enquêtent dans le quartier résidentiel de hooving street (plus d'info dans le supplément *Capitales des Ombres*, page 102), les voisins, méfiants par nature, ne se livrent qu'aux personnages humains ou elfes arborant une tenue correcte →

## INFORMATIONS OBTENUES EN FONCTION DU NOMBRE DE RÉUSSITES

**1-2** La rumeur a enflé ces derniers jours et apparemment, certains membres du label **Ork Panthers**, censé produire le disque controversé de C-UNITY, ont été victimes de dégâts matériels et de violences physiques. Tous les hackers de Seattle sont sur le coup pour retrouver le document audio sur la toile et l'offrir au public contre une somme d'argent considérable.

**3-4** La rumeur prétend que C-UNITY a été cambriolé et qu'il a perdu l'enregistrement !

**5** Un ami d'un ami d'un ami a entendu dire que l'enregistrement de C-UNITY est un faux et que toute cette histoire va retomber dans l'oubli aussi vite qu'elle en est sortie !

**6+** Un certain **Mc Arthen**, un agent de groupes de Seattle bossant pour les grandes majors a entendu dire qu'une effraction avait eu lieu dans le studio de C-UNITY et que la bande ne devrait pas tarder à sortir publiquement.

## CE QUE SAIT C-UNITY

• C-UNITY ignore si le testament est véritable ou non. Ce qui lui a plu, c'est l'idée que Kurt Cobain ait entrevu l'Éveil et l'arrivée de la magie et donc des métahumains sur terre.

• C-UNITY se rend régulièrement à la **brocante virtuelle des Music Dealers de Renton**, et c'est là qu'il a fait la rencontre, il y a déjà plusieurs années, de **Freak Jon**, un hacker mélomane, lequel a découvert le document musical attribué à Kurt Cobain.

Le hacker étant un fan monomaniaque de rap-core, il lui a reforgé le document en échange d'un enregistrement pirate qu'il possédait. Donnant, donnant. De l'avis du DJ ork, Freak Jon n'a aucune idée de l'importance que revêt l'enregistrement de Kurt. Il s'en contrefiche même probablement au point de ne pas avoir fait de copie.

• **Freak Jon** est un mec spécial, un hacker humain bourré de tics à fond dans le blogging et le rap-core. Un antisocial sympathique shooté à l'info-culture musicale. Il connaît tout dans son domaine, que ce soit le rap-core espagnol, elfique ou afro-ork-américain.

Pour trouver Freak Jon, il faut se rendre à la brocante virtuelle de Renton. D'après le DJ ork, c'est le seul moyen de croiser le hacker. Son personnage est facile à reconnaître : un ours maigrichon portant des lunettes noires et une grosse chaîne en or autour du cou !

(costard ou vêtement bourgeois à la mode). Si vous jugez que les PJ sont trop effrayants (métahumains armés ou habillés comme des gangsters), le voisinage appelle l'entreprise de sécurité du quartier (la **Lonestar**, plus ferme que Knight Errant mais moins bien vue en ce moment en ville). Attention, la sécurité dans ce quartier ne rigole pas et les PJ risquent fort de passer un mauvais moment (fuite dans le quartier) si la Lonestar débarque.

Bref, si les résidents acceptent de parler, voilà ce qu'ils dévoilent (il faut interroger au moins deux personnes pour obtenir tous ces indices, et n'hésitez pas à demander un test impliquant des compétences associées au Charisme pour vous donner une idée de la tournure des discussions - la table des modificateurs sociaux apparaît en page 131 de SR20A et dans l'écran) :

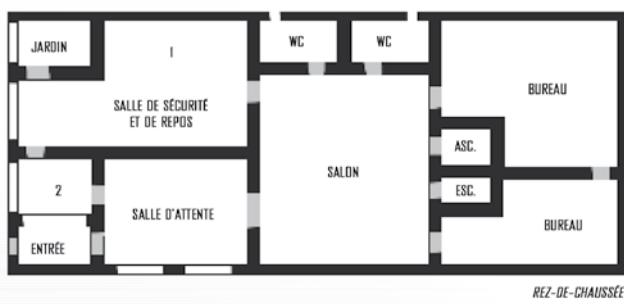
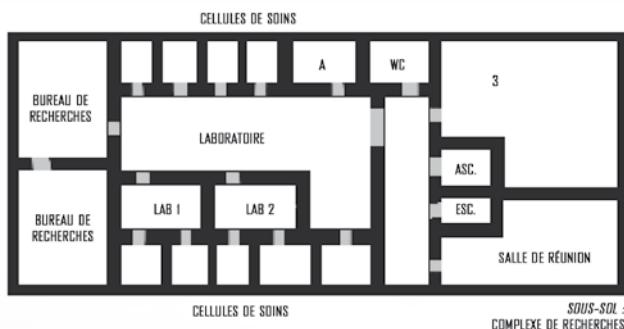
- Joan Faultwing est une magnifique elfe aux cheveux blancs. Une gentille fille qui avait une sublime voix (« *elle a même chantée une célèbre chanson qui passait en boucle sur le réseau, attendez, ça faisait « tin tin tin tin », ça vous dit rien ?* »).
- On ne voit plus trop Joan dans le quartier ces derniers temps...

- Joan est en convalescence depuis de longs mois, la pauvre est gentille mais elle est dépressive depuis le Crash de 64' et elle fait des séjours à répétition dans les hôpitaux de la ville.
- Joan est une passionnée de musique, mais vous savez, dans ce milieu, on abuse de certains produits et de BTL... La pauvre n'arrive pas se défaire de son addiction je pense... M'enfin, c'est une gentille dame.

## 2.4 Joan ne répond pas

Si les PJ décident de rendre visite directement à Joan, ils trouvent porte close. La grande demeure blanche est typiquement américaine (double porte d'entrée, grand jardin et garage). Le jardin est relativement entretenu, tout laisse à penser qu'elle est habitée (en fait non, le jardinier est un employé du quartier). Personne ne répond pourtant à la cloche fixée à la droite de la porte d'entrée. Et pour cause : Joan est décédée !

En pénétrant par effraction dans la demeure (la porte n'est pas fermée à clé et l'alarme n'est pas branchée), les PJ découvrent le corps d'une belle elfe en petite tenue étendue sur son canapé, le corps transpercé de plusieurs balles (cf. illustration). La puissante odeur de



mort qui se dégage du salon et le sang séché ne laissent aucun doute. Joan est morte depuis plusieurs jours déjà. Malgré la raideur cadavérique, sa beauté ne fait aucun doute et cette elfe a tout de la jolie femme qui s'est brûlée les ailes, attirée par les lumières incandescentes du monde du showbiz.

À moins qu'ils n'aient pas été discrets dans le quartier (à la discréction du MJ, mais sachez que vous avez tout intérêt à être exigeant sur ce genre de détails), les PJ ont tout le temps nécessaire pour fouiller les lieux. Voilà ce qu'ils peuvent découvrir, en fonction du nombre de réussites lors de leur test d'Intuition + Perception, sachant qu'ils doivent tout de même vous indiquer où ils fouillent pour avoir accès aux informations correspondantes. Tout ne doit pas se résumer à un test, mais le test doit néanmoins limiter les capacités de recherches des personnages en fonction de leurs capacités de Perception

**SALON /// CADAVRE (2 réussites)** : Une inscription a été gravée dans le bracelet que Joan porte au bras gauche **Crash baby crash, 2065**, en référence à son tube.

**SALON /// CANAPÉ (1 réussite)** : Sous le canapé, les PJ peuvent découvrir le Commlink (*Réponse 2, signal 3, firewall 3, système 2*) de Joan, lequel contient de nombreuses informations sur l'elfe. En lisant ses courriels, on s'aperçoit qu'elle répondait rarement à ses mails et qu'elle avait beaucoup de prétendants ! Son Commlink est spammé à mort, et il est difficile de capter quelque chose de remarquable, si ce n'est les mails récents et répétés d'un certain **Tommy Rash**, qui lui demande des nouvelles, du style : « Dave m'a dit que t'étais passée pas loin de l'overdose en pleine rue l'autre jour. Quel con, je lui ai expliqué du coup. Bon et toi, tu vas bien ? » ; « Réponds moi, je m'inquiète Miss !... » ; « Je reviens aux nouvelles, réponds moi, on devait se voir au **Gorgeous** l'autre soir, tu te souviens ?... ». Dans son dossier médical, un hacker découvre que Joan a fait pas moins de 6 séjours en hôpital psychiatrique pour dépression et, plus

récemment pour cette nouvelle maladie qu'on appelle SIPA, un syndrome dû au Crash qui mène à la dépression (cf. *Emergence*).

**SALON /// ARMOIRE (2 réussites)** : L'unité centrale informatique de la maison est débranchée et date de plus de 5 ans. Sans le savoir, Joan ne passait plus par son UC grâce à ses pouvoirs de technomancienne.

**CUISINE (2 réussites)** : En inspectant les dates de péremption des aliments présents dans le frigo, on peut déduire qu'elle est morte il y a au moins une semaine.

**CHAMBRE /// LIT (1 réussite)** : les draps du lit sont défaits, comme si Joan avait été réveillée dans son sommeil avant de mourir. Sous son lit, on trouve des médicaments. Après recherche (genre en contactant un doc des rues), il s'agit de médicaments pour les dépressifs et de palliatifs aux BTL pour les cures de désintoxication.

**CHAMBRE /// ARMOIRE (5 réussites)** : Le coffre-fort de Joan se trouve derrière une lourde armoire de vêtements « hype » et sexy, parfaits pour la vie nocturne. Difficile à ouvrir (matériel indispensable, forcer la serrure nécessite un test de Logique + Serrurerie 8, heures), le coffre contient des bijoux de famille (d'une valeur de 8 000 Nu Yens), des papiers importants (documents notariés), un journal intime d'enfance (plus tenu depuis au moins 20 ans), des photos familiales et plusieurs disques durs contenant des BTL illicites d'une valeur de 20 000 Nu Yens ! Autant dire que les PJ n'ont pas intérêt à se faire arrêter par la Lonestar en possession de tout cela...

**CHAMBRE /// ÉTAGÈRES (3 réussites)** : Parmi les lectures de Joan, il est possible de trouver un marque-page en papier sur lequel est écrit : « Bonne lecture ma poulette, ton pote Tommy ».

**GARAGE /// VOITURE** : Si les PJ mettent en route la belle Honda Spirit mauve de Joan, ils constatent que son système de contrôle wifi est complètement « jammé ». En effectuant un test d'Informatique + Analyse 4, un hacker peut découvrir les nombreuses signatures électroniques d'un virus qui →

## LES TECHNOMANCIENS (OPTIONNEL)

Si vous êtes plongé dans l'année 2070 et que vous exploitez les éléments proposés dans le supplément *Emergence*, vous pouvez pousser le bouchon un peu plus loin et utiliser cet événement optionnel.

Le laboratoire *Search & Spirit* fait aussi des expériences sur les technomanciens et leurs étranges pouvoirs. Ils ont donc enfermé contre leur gré plusieurs technomanciens (pourquoi pas C-UNITY ou un technomancien que les PJ connaissent même en ignorant qu'il avait de tels pouvoirs ?) dans les sous-sols du laboratoire, à l'abri des regards indiscrets. Notez bien que dans ce laboratoire, mis à part l'enfermement (ce qui est déjà pas mal), les sujets ne sont pas maltraités ou victimes de sévices chirurgicaux comme dans d'autres lieux du même type. Tous les chercheurs, même si leur comportement est éthiquement condamnable, ne sont pas des bouchers.

Aux PJ de décider s'ils essayent de libérer les technomanciens ou non, avec les complications que cela implique pour leur fuite hors du laboratoire.

semble avoir jammé le système de la voiture. Ces signatures portent le nom de : >>>KURT>>>. Cet indice pour le moins troublant n'est pas évident à trouver, n'en faites pas cadeau aux PJ trop facilement.

Dernière chose, si vos PJ ne sont pas discrets et attirent l'attention des voisins ou de la Lonestar (qui patrouille dans le quartier la nuit), pensez bien qu'à la découverte du cadavre de Joan, les premiers suspects seront évidemment les PJ. D'ailleurs, vous pouvez parfaitement faire intervenir les enquêteurs de la Lonestar pendant le scénario (ils auront eu leurs signalements grâce aux voisins par exemple) ou même après ce scénario, pour que vos joueurs n'oublient jamais que la discréetion est un élément primordial de la survie des runners !

### 3.0 Deux pistes

Une fois C-UNITY rencontré et le cadavre de Joan Faultwing découvert, les PJ risquent de se poser pas mal de questions et disposent désormais de deux nouvelles pistes :

- **Freak Jon (FJ)**, un hacker mélomane fréquentant la brocante virtuelle des **Music Dealers** de **Renton**.
- **Tommy Rash**, l'ami de Joan, fréquentant le club le **Gorgeous**.

#### 3.1 La brocante virtuelle

Trouver la brocante de Renton n'est pas difficile. Elle a lieu tous les matins sur la **515 street** et rassemble une foule discrète mais intéressée. On y trouve toutes sortes de choses, vêtements, mobiliers, pièces de collection sur tous supports, etc. La plupart des acheteurs sont des chineurs avérés, des spécialistes de la revente, des personnes âgées, bien sûr, mais pas seulement.

DJ C-UNITY l'a bien précisé, c'est à la *brocante virtuelle des Music Dealers de Renton* que les PJ pourront trouver FJ, et non à la vraie brocante. Pour accéder à la brocante virtuelle, il faut trouver le « noeud invisible » dont parleront aisément tous les habitués de la brocante non virtuelle (qui ne savent pas forcément comment y aller d'ailleurs... mais la réputation de la

brocante virtuelle est ce qu'elle est). Le noeud est accessible à l'intérieur d'un grand salon de coiffure, le **Music Dealers, Hair and Shavings**. Une fois sur place, les hackers doivent réussir un test d'Informatique + Programme d'analyse (5, 1 minute) pour détecter le noeud et faire une demande d'adhésion. Celle-ci faite, le persona d'un programme d'accueil (un enfant habillé en treillis portant des lunettes noires et un sac de gros disques vinyles) invite les nouveaux venus à patienter et à se faire coiffer pendant qu'ils arpencent la brocante virtuelle en immersion virtuelle totale (en RV) via coldsim ou hotsim. Seuls les membres « gold » de la brocante peuvent accéder au « noeud invisible » de chez eux, sans avoir à se faire coiffer ou raser chez les **Music Dealers**.

Une fois passé en RV, le hacker (voire tous les PJ, y'a pas de raison) se retrouve dans un décor virtuel particulièrement coloré, un grand hangar de type squat allemand, graffitis sur les murs, cracheurs de feu, danseurs et tonneaux en fer rouillé supportant des palettes de bois à l'intérieur desquelles se trouvent des milliers de disques vinyles (les ORA des enregistrements audio). Dans ce paysage réaliste parcouru de pop-up indiquant le cours des raretés en vente ici, une bonne centaine de personas de toutes sortes (un Nabo typé orkxploitation, un persona Elvis métahumain, etc.) font du troc plus ou moins discrètement.

En parcourant la brocante virtuelle de bout en bout pendant plusieurs dizaines de minutes, les PJ devraient finir par remarquer le **persona de FJ**, un ours de très grande taille et maigrichon. Il tripote constamment sa chaîne en or et ses lunettes noires, révélant parfois des yeux expressifs typiques des créatures de dessins animés.

#### 3.2 Discuter avec Freak Jon

S'ils abordent FJ, celui-ci leur fait part de son désintérêt, sauf, bien sûr, s'ils cherchent des infos concernant les derniers groupes de rap-core du circuit ! Dès que les PJ évoquent C-UNITY ou l'enregistrement de Kurt Cobain, l'ours leur fait parvenir un mail privé et sécurisé, l'air de rien, et continue à vaquer à ses occupations habituelles.



Le message de FJ : « *RDV au mall d'Arnigton street, c'est un lieu public, dans 3 heures.* »

### 3.3 Trouver Tommy Rash

Tommy Rash est un pseudo, mais dans le milieu musical de Seattle, un contact bien informé peut renseigner les PJ quant à la véritable identité du manager ork : **Tommy Chiccono**. Qu'ils connaissent son véritable nom ou pas, en se rendant au club le *Gorgeous*, les PJ devraient pouvoir rencontrer Tommy, qui est un habitué des lieux.

*The Gorgeous* est un club branché, hype, très métahumain et showbiz, avec toutes les dérives qu'on peut imaginer : tenue correcte exigée à l'entrée, BTL, dope, prostitution de luxe, etc. Le lieu est beau et décoré en RA d'images de concerts, d'effets de lumières frénétiques et de foules virtuelles en délire. La sécurité du lieu est assurée par 8 vendeurs trolls dont 4 qui se tiennent à l'entrée.

Si les PJ demandent Tommy, on leur indique un ork portant de grosses lunettes noires et arborant une chevelure de jais bouclée et dense (cf. illustration). Tommy est un fan d'orkexploitation, ça se voit ; et c'est un manager, donc la parlotte, ça le connaît (Charisme 4 et compétences associées au Charisme autour de 5). Les PJ souhaitant l'aborder devraient avoir la bonne idée de lui parler immédiatement de Joan, sans quoi il fera vite venir les vendeurs pour être débarrassé d'eux.

### 3.4 Discuter avec Tommy

Lorsque Tommy apprend la mort de Joan, sous le choc, il peine à y croire. Il pensait Joan partie en cure... Bref, il vient de perdre une amie et pour lui la nouvelle est dure à encaisser.

Les informations dont dispose Tommy se trouvent en marge ci-contre. La quantité d'info qu'il fournit dépend évidemment des questions posées par les PJ et de leurs tests de compétences associées au Charisme.

## 4.0 Un peu d'action !

L'évènement suivant peut se dérouler à différents moments de l'aventure. Voici les différentes situations dans les

quelles vous pouvez ajouter du sel avec cet incident orienté action :

**1/** Les PJ ont revendu l'enregistrement du *Testament de Kurt* à une tierce personne et leur employeur vient de l'apprendre (cf. 1.1). Ce dernier décide de régler le compte des shadowrunners, tout simplement. Une parole est une parole.

**2/** Les PJ se rendent au laboratoire *Search & Spirit*, là où Joan a fait son malaise en compagnie de Tommy Rash. Les agents du laboratoire, qui surveillent la demeure de Joan depuis son assassinat, identifient les PJ et décident de les réduire au silence pour assurer la sécurité des recherches du labo.

**3/** Le label Ork Panthers a décidé de se venger des PJ et de leur donner une bonne leçon. Il a engagé une équipe de shadowrunners pour effectuer le job.

### 4.1 Les protagonistes

Quel que soit votre choix, une équipe a été montée pour s'occuper des PJ.

**1/** L'équipe de l'employeur des PJ est détaillée dans le chapitre **7.0 Casting du scénario**. Les membres de cette équipe ne portent aucun signe distinctif et sont tous de véritables professionnels, sérieux et prudents. Au MJ de les jouer comme tels.

**2/** L'équipe des agents du laboratoire est détaillée dans le chapitre **7.0 Casting du scénario**. Les agents portent tous le même modèle de Commlink d'entreprise (Laboratoire *Search & Spirit*!). Ils sont corruptibles et parlent sous la menace, bien qu'ils ne sachent pas grand-chose, si ce n'est que leur laboratoire effectue des recherches informatiques confidentielles (ils n'ont pas accès à ces secteurs). Leur commanditaire est un certain **M. Matsimura**, un employé des ressources humaines du laboratoire.

**3/** L'équipe envoyée par le label Ork Panthers est détaillée dans le chapitre **7.0 Casting du scénario**. Cette équipe est foireuse au possible (le label n'a pas les moyens de ses ambitions). Gérez cette équipe comme si les membres étaient très mal organisés. Cet aspect doit avoir un impact sur l'affrontement et en termes d'ambiance. →

## CE QUE SAIT TOMMY

- Joan est dépressive depuis le Crash 2.0 et a subi de nombreux traitements. Elle est tombée dans la dope et les BTL pour pallier à ses atroces maux de tête et à ses délires schizophréniques. Tommy peut raconter de nombreuses anecdotes sur les mauvais trips récurrents de son amie.

- La dernière fois qu'il a vu Joan, c'était il y a deux semaines, lors d'une ballade amicale dans Renton, ballade au cours de laquelle Joan a eu un malaise foudroyant et assez flippant. Craignant qu'on accuse le sale ork de fournir de la dope à la belle elfe dépressive, Tommy a déguerpis sans oublier de faire venir les soins sur place. Le soir de l'incident, il a reçu un appel de Joan, très fatiguée mais en bonne santé, qui lui disait que ça allait mieux. Depuis, plus de nouvelles, mais comme elle devait se rendre en cure, il ne s'est pas inquiété plus que cela quand elle ne s'est pas pointée à leur dernier rendez-vous.

- Tommy se souvient du lieu où Joan a perdu connaissance, à proximité d'un parc, en face d'une banque japonaise (juste à côté du laboratoire *Search & Spirit*).

## CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES DU RÉSEAU

**Hardware :** caméras de surveillance, fermeture automatique des portes de tout le laboratoire. **Authentifications :**

mot de passe, et contrôle rétinien à l'entrée du complexe de recherche. **Privileges des connectés :** standard, avec des accès administrateurs qui permettent de reconfigurer

les caméras et de lancer les programmes du noeud de surveillance. **Attributs :** Firewall 4, Réponse 3, Signal 2, Système 2. **Spider :** Professionnel. **Att C 3 A 2, R 3, F 2, C 3, I 4, L 4, V 3 ; Comp.** Informatique 4, Cyber-

combat 4, Hacking 2, Hardware 3 ; **Commlink** Système 4, Réponse 3, Firewall 4, Signal 4, Prog Analyse 4, Armure 4, Attaque 3, Blackout 3, CCME 3, Commande 3, Édition 2, Filtre de biofeedback 4, Pistage 4, Scan 3 ; **Init matricielle 7 ; Passes d'init** mat. 2 ; **Moniteur de condition :** 10.

**Programmes résidents :** Analyse 4 **Réponse à une alerte :** Lancement de CI Attaque, puis coupure de la connexion et appel à la Lonestar. **Caractéristiques matricielles du réseau**

**intranet : Hardware :** une cinquantaine d'ordinateurs de recherche et de machines spécialisées pour la chirurgie ou le diagnostique humain.

**Authentifications :** mot de passe. **Attributs :** Firewall 3, Réponse 4, Signal 1, Système 5. **Spider :** cf ci-dessus.

**Programmes résidents :** Analyse 4 **Réponse à une alerte :**

Lancement de CI Pistage et alerte envoyée au Spider du site (lequel n'a cependant pas accès au réseau intranet mais doit dans ce cas envoyer une alerte à la Lonestar et vérifier les caméras de surveillance et le réseau de surveillance).

## 4.2 Gestion des affrontements

**1/** L'équipe de l'employeur frappe de nuit, lorsque les PJ sont isolés les uns des autres. Ils commencent par le PJ « samouraï des rues » et finissent avec le « mage » du groupe. Leur but est de prendre les PJ un par un. Attention, les PJ ont toutes les chances d'y passer ; mais avec un peu de chance, l'un d'entre eux aura le temps de prévenir ses petits copains par Commlink, les mettant en alerte et/ou obtenant un renfort de dernière minute. S'il y a au moins un mort côté shadowrunners et que les PJ restants échappent à leurs poursuivants jusqu'à l'aube, ils n'ont plus rien à craindre. À la fin de l'aventure, si le run a été une réussite, les PJ apprendront qui a commandité l'assassinat de la bouche de Higgo (« je vous avais prévenu »).

**2/** Les agents du laboratoire suivent les PJ et s'arrangent pour en isoler un des autres afin de le capturer. Ils donnent ensuite rendez-vous aux PJ dans un lieu isolé avec le captif comme appât. Leur embuscade débute par l'assassinat du personnage capturé (pensez à « tuer » un personnage disposant encore d'au moins un point de chance à dépenser pour qu'il puisse survivre au coup fatal, histoire de laisser au moins un tour de jeu au groupe pour sauver leur compagnon).

**3/** L'équipe du label attaque les PJ en pleine rue, et elle privilégie les armes contondantes. Leur but est de flanquer une bonne raclée aux PJ, de leur cracher à la gueule, puis de partir en leur disant : « *la prochaine fois, réfléchissez avant de vous attaquer aux intérêts des Orks Panthers !* ».

## 5.0 Rencontre avec FJ

Le **mall d'Arnigton street** est, à cette heure de la journée, envahi par une foule désordonnée. Dans ce décor surpeuplé (Ikéa un samedi après-midi, vous connaissez ? Ajoutez des tonnes de pop-ups en RA et vous y êtes !), le seul moyen de repérer FJ est de passer en RA et de chercher son persona. Oui oui, l'ours ! Celui-ci se tient près de la fontaine située au centre du mall.

FJ est effectivement bourré de tics. Cet humain maigrichon aux cheveux

gras et châtain a une tête un peu bizarre, et on pourrait facilement le penser attardé mental et/ou sociopathe. Il a toutefois l'air inoffensif avec son tee-shirt sale « *My Nu Yens won't buy me enough food for my mind* ». Les premiers instants, FJ est clairement flippé, et il essaie dès que possible de parler de rap-core, le seul sujet qui le mette vraiment à l'aise (« *le Murderer Posse Londonien, vous connaissez ? Les meilleurs albums du moment, faut pas chercher plus loin, c'est eux. Production, réal, ils font tout, ils sont oufs ces mecs* », etc.).

Ce que sait FJ :

- Il a entendu parler des échauffourées du studio Laborka et a pensé que l'enregistrement qu'il a refilé à C-UNITY était peut-être à la source de l'incident.
- FJ a rencontré un mec « spé » alors qu'il fouinait sur un noeud illégal de téléchargement de bootlegs (enregistrements non-officiels). Le type, dont le pseudo était « Kurt », lui a expliqué qu'il allait se suicider, parce qu'il était trop faible. Ses paroles étaient pour le moins étranges, et surtout, mélangées à des codes matriciels incompréhensibles. Bref, FJ a décidé de lâcher l'affaire et de retourner à ses recherches sur le noeud quand il a « entendu » une sorte de cri matriciel. Il n'avait jamais vécu une telle expérience auparavant. Flippant ! En essayant de reprendre contact avec Kurt, il n'a plus trouvé trace de son persona. À la place, il n'y avait que deux documents matriciels, un document texte affichant une adresse (le numéro d'un ordinateur : **012.0549.31.25.698** suivi de la mention **Search & Spirit**) et un enregistrement audio de rock qu'il a attribué, après écoute, à Kurt Cobain, l'icône grunge du siècle dernier. Ne sachant pas quoi en faire, il a pensé à quelques potes à lui de la brocante virtuelle de Renton et décidé de leur refourguer le truc.

Avant de partir, FJ propose aux PJ de lui racheter le live inédit de **Ganga'Master Hill**, le génial groupe tibétain de rap-core en vogue en Asie, de la « bombe » si vous voulez son avis !

## 6.0 Laboratoire S&S

En fonction des pistes qu'ils ont suivi, les PJ peuvent souhaiter se rendre dans les locaux du laboratoire à deux reprises au cours du scénario. Une première fois pour essayer de comprendre le lien entre Joan Faultwing et les agents qui les ont attaqués. Et une seconde fois pour infiltrer l'ordinateur dont l'IA Kurt était captive. Dans ces deux situations, ils auront normalement la bonne idée d'infiltrer le laboratoire de nuit.

Pour parvenir à leurs fins, les PJ ont fort à faire, car la **Lonestar** se trouve à proximité du laboratoire (**3 mn** pour qu'ils arrivent sur les lieux une fois l'alerte donnée) et n'hésite pas à tirer sur les intrus si le rigger de sécurité (spider) du laboratoire les prévient.

### 6.1 Sécurité et réseau intranet

De nuit, le laboratoire est fermé et seul le personnel de sécurité et le personnel soignant sont présents (cf évènement optionnel **6.3** ci-dessous).

Le personnel de sécurité est composé d'un **Spider** (**1**) gérant le système matriciel et d'un **veilleur de nuit** (**2**).

Le personnel soignant compte **deux infirmiers de garde** (**3**) qui n'interviennent qu'en cas de crise d'un patient, avec des sédatifs. Ils possèdent un taser *Défiance EX Shocker* en cas d'urgence (il se trouve dans le tiroir de leur bureau).

L'accès au réseau de surveillance n'est possible que dans le laboratoire ou à proximité (moins d'un ou deux mètres du bâtiment), le signal étant indépendant et centré sur le labo.

L'accès au réseau intranet n'est possible que depuis un ordinateur situé dans le « complexe de recherche » (cf. plan).

### 6.2 l'ordinateur

Pour pénétrer dans les disques durs de l'**ordinateur 012.0549.31.25.698**, il faut pénétrer le réseau « intranet » du laboratoire en se branchant sur un ordinateur situé dans le complexe de recherche. Une fois connecté, le hacker a accès aux ID de toutes les machines du complexe et peut ainsi localiser l'ordinateur qui se trouve en A, au sous-sol du laboratoire. Une fois l'ordi localisé, il ne lui reste plus qu'à fouiller

son contenu avec les programmes d'analyse adéquats.

Voici les éléments que peuvent trouver les PJ dans les disques durs de l'ordinateur :

- des codes sources bizarroïdes et identifiables,
- toutes sortes de programmes d'analyse complexes désormais inactifs,
- des informations concernant un programme « confidentiel » enfermé dans l'ordinateur. Des hypothèses faites sur la possible origine du programme : l'esprit d'un otaku enfermé dans cette machine lors du Crash 2.0.
- l'origine de la machine, laquelle est vieille de 6-7 ans mais a été upgradée par le laboratoire.
- des QCM à l'intention du programme, qui semblait doté de « conscience » ou en tous cas d'une capacité de raisonnement. Grâce aux réponses, il est possible d'apprendre que le programme s'appelait **Kurt** et qu'il se disait « musicien virtuel ».

## 7.0 Fin de run

Si les PJ découvrent les informations relatives à l'IA Kurt dans le laboratoire *Search & Spirit*, **Higo** leur transmet les félicitations de son employeur ainsi que la somme maximale due en cred. L'histoire s'arrête ici.

Si C-UNITTY parvient à sortir son album, les concurrents du milieu musical tentent tout ce qu'ils peuvent pour faire croire à l'opinion que le *Testament de Kurt* est un faux. Au final, seule la communauté de Seattle se passionnera pour cette histoire, personne ne croyant sérieusement à la véracité du document à l'extérieur du Plexe...

### 7.1 Attribution du karma

**Faites le total** : le personnage a survécu (1), a découvert l'origine du testament (1), a eu une idée de génie qui a sauvé la vie d'un compagnon (1), a été particulièrement courageux (1), a évité les ennuis avec le voisinage et la Lonestar chez Joan Faultwing (1), a sauvé les technomanciens du labo (2) ; le joueur a bien interprété son personnage (1), a fait preuve d'un grand sens tactique pendant les scènes d'action (1).

**Scénario & illustrations** Damien Coltice

## CASTING

### L'ÉQUIPE

#### D'INTERVENTION

**1/ L'équipe de l'employeur.** Utilisez les caractéristiques d'un détachement de Samouraïs rouges (p.278 du livre de base de SR4) composé de 3 samouraïs et d'un lieutenant.

**2/ Les agents du laboratoire.** Utilisez les caractéristiques d'une bande des triades (p.278 du livre de base de SR4) composée de 4 membres et d'un lieutenant.

**3/ L'équipe engagée par le label Ork Panthers.**

Utilisez les caractéristiques d'un groupe de sécurité corporatiste (p.277 du livre de base de SR4) composé de 7 membres. Attention, ils possèdent tous des matraques ou des armes contondantes destinées à l'intimidation.

### LE PERSONNEL DU LABO

#### Le veilleur de nuit

Utilisez les caractéristiques de la brute troll (archétype couleur du livre de base de SR4, disponible en téléchargement sur le site de Black Book éditions).

#### Le spider

Les caractéristiques du spider, un humain de petite taille, mal rasé et habillé comme un employé de service d'entretien, se trouvent en **6.1**.