



DOSES RADIOACTIVES

Ce scénario fait la part belle aux exclusivités françaises pour Shadowrun 4 : le supplément Sox, les chapitres Lille dans Enclaves corporatistes et Tournée européenne dans Cartels fantômes.

En quelques mots...

Le trafic de Tempo provoque une guerre de gangs à Nancy et les runners vont se retrouver au cœur de l'action. Engagés par le Cercle radiant, les runners commencent par faire passer un message à un gang rival, avant de voler un camion, s'introduire dans la zone confinée de la SOX puis défendre un village radeux contre une horde d'écorchés en colère.

Un peu de contexte

Le Cercle radiant est un gang de taille moyenne qui sévit dans les camps de réfugiés du nord de Nancy depuis de nombreuses années. En janvier 2071, un nouveau chef s'est emparé de la tête du groupe, un homme répondant au pseudonyme de Vast. Ce dernier nourrit de l'ambition pour son gang. A partir d'avril 2071, il dispose d'un atout majeur qui lui a permis de sortir les Radiants du lot : il possède des contacts capables de lui fournir en exclusivité du tempo, une nouvelle drogue Éveillée.

Jusqu'à présent, Vast et son Cercle l'ont jouée fine, et le tempo s'est fait tranquillement une place sur le marché de la drogue nancéienne. Petit à petit, le gang a grandi en nombre, si bien que mi-mai 2071, le Cercle radiant et son tempo sont devenus un vrai problème pour les Ogres noirs, le gang majeur des camps de réfugiés et l'allié historique de Del Toro, le patron de la pègre Nancéenne. Le tempo sape les ventes de novacoke et les bénéfices sont en chute libre. Del Toro est furieux car il n'arrive pas à trouver un fournisseur pour le tempo. Il a été très clair avec Paulo l'Ours noir, le chef des Ogres : soit il s'approprie le business du tempo, soit leurs accords sont caducs.

Les Ogres noirs sont donc passés à l'offensive et les rixes avec les membres du Cercle radiant sont devenues de plus en plus fréquentes et meurtrières. Vast, conscient que la pression s'accroît sur son business,

a décidé d'engager des runners pour augmenter sa puissance de frappe et lutter contre les Ogres. Dans un même temps, il a pris contact avec une association écolo sanitaire qui œuvre dans la zone confinée de la SOX et projette d'y faire installer le laboratoire de coupe du tempo, bien à l'abri des regards indiscrets et de la concurrence.

Le Cercle radiant

Le Cercle radiant est constitué majoritairement d'individus ayant grandi dans les camps de réfugiés et d'anciens SOXiens ayant réussi à fuir la zone. Il tient son nom du terme Zentpel « Cercle » qui chez les radeux signifie la famille élargie. Les couleurs du gang sont le vert et jaune, leur symbole un cercle vert bordé de flammèches jaune. De nombreux gangers le portent tatoué sur l'un des bras ou arborent un bandana sur lequel il est reproduit.

Jusqu'à récemment, les activités du gang se limitaient au racket de protection, à la refourgue de matos volé et à un peu de vente de drogue. Depuis l'arrivée de Vast, le gang s'est lancé dans le commerce de tempo, ce qui lui a donné une nouvelle envergure puisqu'il est le seul à en posséder sur la conurb'.

Le QG du cercle est une vieille station d'épuration des eaux située au cœur des camps de réfugiés. L'un des bâtiments est occupé par une sorte de galerie marchande / centre commercial que le gang loue →

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 5 PJ expérimentés
Joueurs • Expérimentés
MJ • Expérimentés

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ☆☆☆



George Lutz, dit "le peignoir"

La SOX (et Nancy) pour les nuls

En mars 2008, les réacteurs de la centrale nucléaire de Cattenom entrèrent en fusion et libérèrent des gaz radioactifs qui conduisirent à l'évacuation puis à la mise sous contrôle restreint de la zone administrative Sarre-Lorraine-Luxembourg. En 2009, devant les difficultés à gérer la zone, les autorités construisirent un mur autour de la zone, piégeant à l'intérieur ceux qui avaient refusé de la quitter, ou ceux entrés pour y piller les nombreux biens abandonnés.

Ce mur de cinq mètres de haut, recouvert de monofilament, et de trois mètres d'épaisseur, est surveillé par la Garde de la Zone, un détachement spécial du Met2000, une corpo de mercenaires/militaires. La garde contrôle strictement les allers et venues dans la zone de confinement, via des points d'accès routier sur-

veillés, et des batteries de senseurs et de missiles pour l'espace aérien.

La SOX est peuplée de radeux (des survivants de l'avant incident qui ne connaissent rien du monde extérieur), d'écorchés (la version hostile du radeux qui vivent de pillage et de brutalité), d'animaux mutants, de chamans toxiques (l'espace astral est extrêmement chaotique et corrompu), de contrebandiers, et de quelques corpos venues s'engraisser sur le dos de Mère nature ou bénéficier de la sécurité que provoque une zone toxique.

Nancy, située à quelques kilomètres au sud de la zone de confinement, a été envahie par des réfugiés fuyants la SOX. Ces derniers ont été parqués dans des camps de fortune qui sont devenus par la suite permanents, épargnant ainsi relativement le centre-ville. Pour le reste, Nancy est une conurb' classique du 6^e Monde.

Le tempo, késako ?

Le tempo, aussi appelé flippside dans la rue ou par certains Éveillés, est une drogue Éveillée génétiquement modifiée au cœur du supplément *Cartels fantômes*.

Durée : (10 – Constitution) heures, minimum 1 heure

Effet : Constitution +1, Perception +1, Endurance à la douleur 2, Vision astrale, Volonté –1, +2 à toutes les compétences du groupe Influence.

Coût : 50 à 150 ¥ par dose

Description : Le tempo provoque d'abord une phase montante d'euphorie et de bien-être assez semblable aux effets de la novacoke. Il ouvre ensuite la perception de l'espace astral au consommateur, ce qui lui permet de ressentir l'énergie émotionnelle ambiante qui l'entoure. Le tempo provoque dans un même temps de légères hallucinations et un effet anésthésiant accompagné d'un sentiment d'invincibilité. L'un des effets importants, bien que méconnu, du tempo est qu'il inhibe les capacités technomantiques.

Le tempo engendre une forte dépendance. La plupart des consommateurs se retrouvent affublés d'une Dépendance légère après deux doses, et la gravité de l'addiction augmente après chaque nouvelle prise. Avant même de s'en rendre compte, le consommateur est accro et ne peut s'en passer.

La drogue peut être administrée par injection, directe ou sous forme de patch, inhalation ou ingestion.



avec sa protection à différents commerces. Le gang occupe les pièces qui servaient de station de contrôle (quelques caméras ont été réinstallées). Le laboratoire de coupe et de raffinement du tempo se trouve dans l'ancien centre de traitement des déchets plastiques, où règne une odeur difficilement supportable qui éloigne la plupart des curieux.

Erik « Vast » Hermann

Erik Hermann, connu à Nancy sous le pseudonyme de Vast a dirigé le gang du Cercle radiant dans les années qui ont suivi le Crash 2.0 avant d'abandonner la place à l'un de ses lieutenants en 2068. Nul ne sait ce qu'il a fait durant ces trois années, toujours est-il qu'à son retour en janvier 2071, Vast ramenait avec lui ce dont le gang avait besoin pour sortir du lot : le tempo. Il récupéra donc logiquement sa place de leader.

La quarantaine, des cheveux très courts déjà gris, une bouche fine encadrée par un bouc finement taillé et des yeux verts acier, Vast possède la qualité nécessaire à tout chef : le charisme. Son visage, généralement fermé et impassible, s'illumine dès lors qu'il a pris une décision. Vast est doté d'une force de persuasion hors du commun.

Synopsis

Les PJ sont mis en relation avec Vast qui souhaite les engager pour aider le Cercle dans sa lutte contre les Ogres. Vast souhaite faire passer un message à ses rivaux. Et pour que celui-ci soit bien clair, Vast ne demande pas moins que le bras du demi-frère de Paulo l'ours noir, le chef des Ogres.

Les PJ doivent donc pénétrer dans l'ancre de George « le Peignoir » Lutz, une sorte de bar, bordel, studio de tournage pour sim porno, et lui trancher un bras. Ce faisant, ils découvrent que les Ogres noirs

connaissent l'emplacement actuel du laboratoire de coupe du tempo du Cercle radiant et projettent de l'attaquer dans les jours qui viennent.

En apprenant cette nouvelle, Vast décide d'accélérer le transfert du labo de tempo. Il charge les PJ de trouver un camion suffisamment grand pour le charger. Grâce à leurs contacts, les PJ apprennent que Swarz Solvant, une filiale d'AG Chimie, délocalise son activité en Europe de l'Est, et que l'un de ses camions doit se rendre dans la SOX. De plus, l'organisation des 24 heures de Stan conduit à de nombreuses déviations qui sont autant d'opportunités pour les PJ de s'emparer du camion.

Une fois le camion récupéré, les PJ se rendent aux Vandières, en SOX, ou Seconde vie, une association écologique et sanitaire, et les Vands, un groupe de radeux, les attendent sur le nouveau site du labo. Les PJ ont à conduire le camion à travers le mur d'enceinte et s'aventurer dans les terres désolées et hostiles de la SOX.

Arrivés aux Vandières, ils ne sont pas encore au bout de leur peine. Un clan d'écorchés local ne voit pas d'un bon œil les activités de Seconde vie et du Cercle et menace les Vands de représailles si ceux-ci ne chassent pas les nouveaux venus. Les PJ doivent donc convaincre les Vands de les garder parmi eux, se débarrasser de la menace des écorchés et assurer l'installation du labo.

Œil pour œil, bras pour bras

La façon d'introduire vos joueurs dans ce scénario dépend en grande partie de votre campagne. Si vous utilisez Cartels fantômes, ce scénario trouvera parfaitement sa place dans la *Tournée européenne*. Si vous souhaitez en faire un one-shot, créez des PJ des membres du Cercle radiant.

Ou tout simplement, les runners sont contactés par leur fixer habituel qui leur propose de bosser pour Vast et le Cercle radiant.

Quoi qu'il en soit, les PJ ont rendez-vous avec Vast au XVI, un bar à la frontière entre les camps de réfugiés et le quartier de Maxéville où le Cercle radiant a ses habitudes. Le leader du Cercle est accompagné par quelques gangers afin d'assurer sa sécurité. Vast explique la situation et la lutte qui l'oppose aux Ogres noirs. Il a besoin des PJ pour envoyer un signal fort à ses rivaux. Pour ce faire, il souhaite frapper Paulo là où ça fait mal : la famille. Vast explique aux PJ que le chef des Ogres a un demi-frère avec lequel il est très proche : George « le Peignoir » Lutz. Ce dernier passe le plus clair de son temps dans son club, « Le SPaCe », qui sert à blanchir de l'argent pour le compte du gang. Vast veut que les PJ rendent visite au Peignoir et ramènent avec eux une de ses « manches » et ce, dès ce soir. La vente de Tempo a rempli les caisses du gang, il a donc les moyens de payer les runners correctement : proposez suffisamment pour motiver vos joueurs.

Le SPaCe

Le SPaCe est situé dans les Barrens de Pompey. C'est un bâtiment de trois étages, d'apparence décrépite comme le reste du quartier, mais qui cache bien son jeu. Il est ouvert de 19h à 5h du matin.

Le petit **sas de sécurité** est gardé par un videur ork. Il invite poliment les clients à laisser leurs affaires à la **consigne**, et précise que les armes plus importantes que les pistolets sont interdites.

Des tables au design stylé entourées de chaises rembourrées remplissent la **pièce principale** du club dont le sol est couvert d'une moquette pourpre. De part et d'autre de la pièce, deux grandes baignoires sont

reliées par un podium séparé au centre pour laisser un passage. Les filles et les hommes qui dansent à moitié nus peuvent ainsi passer d'un bain à l'autre et faire des pauses lascives auprès de tel ou tel client. Suivant l'heure, entre cinq et vingt habitués se rincent le gosier et l'œil et une poignée de prostituées déambulent de table en table. La sécurité est assurée par une caméra vidéo ainsi qu'un videur humain qui se fait (mal) passer pour un client.

Des centaines d'ORA en forme de bulle de savon flottent dans l'espace, donnant le sentiment d'être dans un bain moussant. En éclatant les bleues, diverses informations apparaissent (carte des consos, tarifs des spas, tarifs des putes, etc.).

Deux **salons privés** permettent aux groupes d'avoir un peu d'intimité et d'échapper à la musique tonitruante qui règne dans la grande salle. Ils sont agencés de manière classique : une banquette en cuir rouge suit les murs de la pièce, tandis qu'une grande table basse pouvant soutenir le poids d'une personne (dévêtue de préférence) trône au centre.

Derrière le **bar**, un barman et une barmaid s'activent à servir les commandes. La **réserve** située derrière stocke les denrées alimentaires et les produits de nettoyage pour les baignoires du rez-de-chaussée et les spas du premier.

Un videur ork assure la sécurité de l'**escalier** qui permet de monter au premier étage. Seuls les invités du Peignoir ou les clients en possession d'un pass « SPaCe », un marqueur RFID que l'on peut acheter au bar et qui donne droit à une heure de bain dans l'un des spas du premier, peuvent monter.

Les **spas** du premier étage sont de différentes tailles et possèdent tout le nécessaire pour passer un →



Le système matriciel du Space

Système 3

Réponse 3

Firewall 2

Signal 2

Programmes : Analyse
2, Agent CI (Autopilote 3)
avec Analyse 3, Attaque 3,
Armure 2.

Videur humain (x1)

Con 4	Agi 4	Réa 4
For 3	Cha 3	Int 4
Log 3	Vol 4	Ess 6
Init 8	IP 1	MC 10

Videur ork (x2)

Con 7	Agi 4	Réa 4
For 6	Cha 2	Int 4
Log 2	Vol 4	Ess 6
Init 8	IP 1	MC 11

Armure : 5/3

Compétences : Armes automatiques 3, Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Esquive 3, Gangs de Nancy 1, Intimidation 3, Pistolets 3

Équipement : commlink, veste pare-balles

Armes :

Matraque télescopique
[Armes contondantes,
Allonge 1, VD (FOR / 2 + 1)
P, PA 0]
Ares Predator IV [Pistolet
lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0,
15 (c), avec visée laser]
Remington Roomsweper
[Pistolet lourd, VD 7P(f),
AP +5, SA, RC 0, 8(m) avec
munition fléchette]

bon moment. Le système matriciel permet de passer ses commandes directement au bar, des projecteurs tridéo et une impressionnante quantité de sims sont aussi disponibles. Chaque spa est équipé de caméras vidéo relativement discrètes. Le Peignoir s'en sert pour filmer les ébats de ses clients avec les prostituées puis revendre les films sur la matrice.

La porte du fond est fermée par un maglock à code (Indice 3) et donne sur un petit couloir. La porte d'en face débouche sur la **salle du serveur**. Elle abrite le serveur du SPace qui gère l'habillage RA, l'alarme de sécurité, et le contrôle des différents spas. Un écran tridéo permet de visionner ce que filment les différentes caméras. Il n'y a généralement personne ici, à part en cas de problème informatique.

La seconde porte donne sur les **appartements du Peignoir**. Matériel hifi dernier cri, moquette angora, minibar, jacuzzi, lit à baldaquin... Le Peignoir se fait plaisir, à tel point qu'il ne quitte que rarement ses appartements. La tridéo est reliée au serveur, ce qui permet au Peignoir d'afficher les vidéos des caméras de surveillance, ce dont il ne se prive pas. Cette vaste pièce est la seule de l'établissement à posséder des fenêtres (en verre balistique polarisé) reliées à l'alarme. C'est aussi le seul endroit qui bénéficie d'une protection magique sous la forme d'une rune de garde d'Indice 3.

Expédition punitive

Les PJ doivent donc infiltrer le SPace pour y trouver George « le Peignoir » Lutz et lui trancher le bras. La sécurité du SPace est loin d'être insurmontable. L'établissement jouit de sa réputation de filiation avec les Ogres, ce qui décourage généralement les fauteurs de troubles. Les PJ pourraient vouloir demander l'aide

du Cercle, mais Vast les en dissuade : les membres du gang sont connus et attireraient immédiatement l'attention.

Rentrer dans le tas, armes au poing, est le meilleur moyen de se mettre à dos de nouveaux ennemis parmi la clientèle. Les PJ peuvent tenter une action par le toit s'ils ont des explosifs, ou en sautant en rappel à travers l'une des fenêtres des appartements du Peignoir.

Les PJ ont aussi la possibilité de se faire passer pour de simples clients, acheter un pass pour les spas du premier étage de sorte à se rapprocher de leur cible. Ou bien encore, ils peuvent proposer un rendez-vous au Peignoir en inventant un motif de business. George est toujours partant pour un nouvel arrivage de filles ou un deal qui peut rapporter.

Si le Peignoir entend arriver les PJ de loin (genre, s'ils flinguent à travers tout le rez-de-chaussée pour atteindre le premier) il contacte son demi-frère qui envoie immédiatement des renforts. Quatre Ogres arrivent au bout de sept minutes, puis quatre nouveaux toutes les cinq minutes jusqu'à un total de douze.

Tempo pourri

Durant leur « assaut » sur le SPace, les PJ doivent apprendre que les Ogres noirs connaissent l'emplacement du laboratoire du Cercle et projettent de l'attaquer d'ici la fin de la semaine. Ils peuvent surprendre une conversation téléphonique du Peignoir via les caméras de sécurité ou en interceptant le trafic matriciel. Ils peuvent aussi trouver ces informations sur le commlink du Peignoir, ou encore ce dernier peut leur lâcher l'info dans une tentative désespérée pour sauver son bras. Bref, trouvez le moyen de passer l'info aux joueurs d'une manière logique et crédible suivant leurs actions.

Délocalisation

Une fois en possession du bras du Peignoir, les PJ retrouvent Vast au QG du Cercle et se font payer, comme convenu. Ils ont intérêt à faire part de leur découverte concernant les projets des Ogres noirs et le labo du Cercle. S'ils ne sont pas parvenus à obtenir l'info, un autre Radiant l'aura rapportée à Vast qui s'empressera de le dire aux PJ. Vast paraît perturbé par ces nouvelles. Il propose alors aux PJ d'aller se reposer tandis qu'il cherche le meilleur moyen de protéger le labo et leur donne rendez-vous le lendemain, à 14h.

À l'heure dite, Vast explique aux PJ qu'il craignait depuis quelque temps que la pègre locale ne tolère pas son business de tempo. Aussi avait-il pris ses dispositions pour mettre en sécurité son installation. Vast est entré en contact avec Hans Hergen, l'un des principaux leaders d'une petite organisation écologique et sanitaire appelée Seconde vie, dont l'un des objectifs est de développer des techniques de dépollution. Seconde vie mène l'une de ses actions dans la SOX près des Vandières. Vast et Hergen ont conclu un marché : Seconde vie abrite le laboratoire de tempo du Cercle radiant, fait entrer et sortir la drogue via son réseau, en échange de quoi, le gang soutient financièrement l'association.

Malheureusement, le fait que les Ogres noirs connaissent l'emplacement du labo du Cercle modifie le planning des opérations et force les Radiants à agir dans la précipitation : le laboratoire doit absolument être déplacé dans les trois jours et transporté jusqu'aux Vandières. Vu les délais, Seconde vie n'aura pas le temps d'obtenir les autorisations nécessaires au passage d'un camion et Vast refuse de faire appel aux services des Charognards, car ➔

George « Le Peignoir » Lutz

Cet humain flasque et bedonnant, chauve aux yeux marron, doit son surnom au fait qu'on l'a toujours vu habillé de riches peignoirs, tantôt pourpre, tantôt fuchsia. Le Peignoir est l'incarnation vivante des deux péchés que sont la gourmandise et la luxure. Cependant, son intelligence et son sens aigu des affaires font de lui un parfait petit caïd. Depuis son repaire doré qu'est le SPACe, il dirige son petit business, blanchit l'argent de la drogue des Ogres noirs, et s'assure ainsi de couler des jours heureux dans les bains moussants de ses spas.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	2	2	3	3	4
Log	Vol	Ess	Init	IP	MC
4	4	6	6	1	10

Compétences : Escroquerie 3, Étiquette 4, Falsification 2, Gang de Nancy 2, Intimidation 2, Négociation 4, Perception 2, Pistolet 1, Production de sim porno 3, Spa 1

Équipement : CommLink (Indice d'appareil 3)

Armes :

Streetline Special [Pistolet de poche, CD 4P, PA 0, CC, RC 0, 6 (c)]

« Minette »

Minette était autrefois une femme. Elle n'est plus que « la chose » et, accessoirement, le garde du corps, du Peignoir. Ce dernier a investi des sommes importantes pour faire de « Minette » une parfaite petite chatte de combat.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4(6)	4(6)	4(7)	5(7)	3	3
Log	Vol	Ess	Init	IP	MC
2	3	3.1	10	1 (2)	11

Armure : 6/4

Compétences : Armes automatiques 5, Armes de jet 3, Armes tranchantes 4 (Couteaux +2), Athlétisme (GC) 3 (5), Combat à mains nues 4, Esquive 3 (4), Perception 3, Miauler 2.

Augmentations : Yeux cybernétiques (Indice 2 avec compensation anti-flash, smartlink, vision thermographique), Système move-by-wire (Indice 1), Renforcement et tonification musculaire (Indice 2), Augmentation de densité osseuse (Indice 2), Accroissement de réaction (Indice 1)

Armes :

Couteau Cougar Fineblade [Lame longue, Allonge 0, VD 6P, PA -1]

Ingram Smartgun X [Mitraillettes, VD 7P, PA -1, TR/TA, CR 2(3), 32(c), avec système pneumatique 3, Munitions EX-explosives]

Flash-pak (5) [Grenade, VD spécial, PA 0, Souffle spécial]



ceux-ci sont trop liés à Del Toro, et par extension aux Ogres. Il engage donc les PJ pour trouver un camion suffisamment grand pour transporter le labo et, surtout, le moyen de le faire passer dans la SOX. Évidemment, la mission devient bien plus dangereuse et les PJ peuvent négocier leur salaire à la hausse. Vast n'a pas vraiment d'autre solution, il sera donc enclin à faire un effort.

Déchetterie européenne

Il y a différents moyens de trouver un camion et de le faire pénétrer dans la SOX (voir en marge), mais ce scénario propose la solution suivante.

Les récents scandales qui ont agité la classe dirigeante en France ont conduit les corpos à mener une politique agressive de délocalisation contre l'État (voir la fin de la campagne *Mauvais Présage* dans *SOX* et *Lille* dans *Enclaves Corporatistes*). Parmi les corpos qui délocalisent actuellement à Nancy, Swarz Solvant, une filiale d'AG Chimie, est en train de fermer ses portes. Si la plus grande partie des chaînes de production est expédiée vers Europe de l'Est, une partie des produits non recyclables est acheminée dans la SOX par camion pour y être déversée à l'abri des regards indiscrets.

Ci-dessous : "La bête" et
Ceux-qui-marchent-parmi-
les-ruines



D'autres solutions ?

Trouver un camion

Pour transporter le laboratoire du Cercle radiant, les PJ ont besoin d'un camion relativement gros. De nombreuses corpos en utilisent régulièrement pour acheminer leur marchandise sur de petits ou longs trajets. En revanche, tous ne sont pas équipés pour rouler sur les chemins tortueux de la SOX, emplis d'obstacles et surtout irradiés. Les PJ devraient y songer à deux fois avant de se jeter sur le premier camion venu. Une fois volé, les PJ ont intérêt à maquiller le camion : faire disparaître les tags d'identifications et autres marqueurs qui risquent de mettre l'ancien propriétaire sur leur piste.

Trouver les bons papiers

Comme décrit dans *SOX*, obtenir des autorisations pour pénétrer dans la SOX n'est pas une mince affaire, mais pas impossible non plus. Le principal problème des PJ et qu'ils ne disposent que de très peu de temps. Pirater les serveurs de la Garde de la Zone pour y fabriquer une autorisation devrait être en dehors des capacités des PJ. Ils doivent donc faire appel à quelqu'un de l'intérieur et être prêts à y mettre le prix. De la même manière, les PJ peuvent tenter de soudoyer l'escouade en charge du checkpoint. Vast est plutôt contre. D'abord, il tient à limiter les frais, mais surtout, il souhaite qu'un minimum de personnes soit au courant de leur installation en SOX.

Les 24 heures de Stan

Tous les deux ans, Nancy est le décor d'un événement « sportif » et médiatique d'une grande popularité locale, intitulé les 24 heures de Stan. À l'origine, il s'agissait d'une simple manifestation étudiante qui consistait à pousser un véhicule, plus ou moins original, à la force des bras pour lui faire effectuer le plus grand nombre de tours de la Place Stanislas en 24 heures.

En 2071, le circuit s'étend sur toute la conurb' de Nancy, en passant par le centre-ville et les camps de réfugiés. Si certains étudiants participent encore à cette course, ils le font désormais sous la coupe des corpos. L'argent et les médias se sont en effet emparés de l'événement, les véhicules obéissent maintenant à des règles bien précises, les équipes sont limitées dans leur composition, la magie réglementée et certaines armes (contondante pour la plupart) autorisées. La course a tellement en

popularité que les rassemblements sur le bord de la course sont dignes des plus grandes heures du Tour de France.

L'édition 2071 des 24 heures de Stan doit justement avoir lieu ce week-end. L'avantage de ce remue-ménage pour les PJ est que l'organisation de la course provoque nombre de déviations dans la conurb et modifie notamment l'itinéraire prévu par les camions de Swarz Solvant. Les 24 heures de Stan bloquant la voie express en direction du nord, le camion va devoir faire un crochet par les camps de réfugiés.

Déroutage

Le camion de Swarz Solvant dispose d'un blindage important et d'un système de défense conséquent ; après tout, il est amené à parcourir les chemins accidentés et dangereux de la SOX. L'attaquer de front est une double erreur, d'abord parce que le camion (et ses conducteurs) disposent de moyens de se dé- ➔

Le système matriciel de Swarz Solvant

Système 3

Réponse 3

Firewall 4

Signal 2

Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 4, Attaque 2, Armure 2.



fendre, et surtout, car c'est le meilleur moyen de l'endommager. Les PJ ont donc tout intérêt à trouver le moyen de s'en emparer par la ruse.

L'une des solutions peut consister à immobiliser le camion grâce à une diversion, par exemple en simulant un accident sur la route. Suivant la nature de la diversion, le chauffeur peut même être amené à descendre de lui-même du camion. Dans tous les cas, les PJ ont intérêt à s'emparer du camion avant que ses occupants n'aient le temps de contacter leur hiérarchie, et à s'assurer qu'ils ne le feront pas par la suite.

Des PJ particulièrement malins peuvent vouloir se renseigner sur les chauffeurs dans le but de trouver un moyen de pression qui les conduiraient à livrer d'eux-mêmes le camion. Il est tout à fait probable qu'en kidnappant l'un des enfants du chauffeur, ce dernier soit prêt à coopérer.

Si les PJ agissent comme des bourrins, ils peuvent se retrouver avec la police, ou la force de sécurité de la corpo sur le dos. Dans ce cas, il va leur falloir semer les poursuivants à travers les camps de réfugiés, puis s'assurer que les autorisations de passage au checkpoint sont toujours d'actualité.

Bien entendu, durant toute l'élaboration de leur plan, les PJ peuvent faire appel, dans la mesure du raisonnable, aux ressources du Cercle radiant, notamment en termes d'homme.

Toujours une histoire de territoire

Une fois en possession du camion, les PJ doivent ensuite charger le labo. Les Radiants s'activent à transporter le matériel du labo tandis que Vast donne ses consignes concernant la suite des opérations.

Le camion de transport Swarz Solvant

Renault-Fiat Tralis

Maniabilité –1

Accél. 15/30

Vitesse 110

Autopilote 2

Structure 18

Blindage 14

Senseurs 1

Améliorations : Aménagements, Blindage (Indice 14), CME (Indice 4), Liaison satellite, Module de rigging, Système de survie (Niveau 2)

Armes : 2 Canon léger GM [VD 13P, PA –6, SA, Souffle –1/m, 50 (bande)]

Convoyeurs à haut-risque de chez Swarz Solvant

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4 (6)	4 (6)	4 (5)	3	4	4
Log	Vol	Ess	Init	IP	MC
3	3	3.85	8 (9)	1 (2)	10

Armure : 12/10

Compétences : Athlétisme (GC) 2 (4), Région de Nancy 2, Procédures Swarz Solvant 3, Esquive 4, Armes automatiques, Perception 3 (5), Pistolets 3, Véhicule terrestre 3, Combat à mains nues 4.

Augmentations : Booster synaptique (Indice 1), Coprocesseur attentionnel (Indice 2), Renforcement et tonification musculaire (Indice 2), Synthécarde (Indice 2)

Équipement : Armure corporelle intégrale avec isolation chimique et casque

Armes :

Enfield AS7 [Shotgun, VD 9P, PA –1, SA/TR, CR 4, 24(d), avec système pneumatique 3, smartgun]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA –1, SA, CR 0, 16(c), avec smartgun]

Il charge les PJ d'acheminer le camion et le labo jusqu'aux Vandières, une petite localité à moins de 10 km au nord du checkpoint d'entrée dans la SOX de Pont-à-Mousson. Là ils doivent rencontrer Hans Hergen, le leader de la base locale de Seconde Vie. Vast apprend aux PJ la nature du deal qu'ils ont passé, et leur demande d'assurer l'installation du labo sur place.

Nationale vers l'enfer

La soirée est déjà bien avancée lorsque les PJ quittent l'ancienne station d'épuration du Cercle radiant. Si les PJ se sont bien débrouillés pour récupérer le camion, le trajet jusqu'à Pont-à-Mousson ne devrait être qu'une formalité et ne dure pas plus de vingt minutes.

Le passage du checkpoint à proprement dit peut être plus ou moins difficile. Si les PJ ont le bon camion et les bonnes autorisations, les Gardes de la Zone les laissent passer sans trop de soucis. Bien-sûr, vous pouvez provoquer quelques sueurs froides aux joueurs si les Gardes décident d'inspecter le chargement ou posent trop de questions concernant le retard qu'il a pris. En revanche, si les PJ ne disposent pas des autorisations, il ne leur reste qu'à négocier avec les Gardes et ceux-ci sont gourmands. Dans tous les cas, forcer le passage est voué à l'échec.

Une fois le checkpoint passé, les PJ pénètrent dans un autre univers. La route est bordée de vieilles carcasses de voitures ; la nature, omniprésente, semble vouloir engouffrer le chemin dans ses entrailles obscures. Seuls quelques rayons de lune éclairent un paysage sauvage où le danger semble omniprésent.

La distance qui sépare les Vandières de Pont-à-Mousson est d'environ 6 km, ce qui représente un trajet d'environ 20 minutes sur les chemins

difficilement praticables de la SOX. Les PJ peuvent avoir à descendre du véhicule pour déplacer un obstacle sur la route.

Les PJ arrivent donc au beau milieu de la nuit aux Vandières. Seules quelques lueurs sont perceptibles dans les bâtiments occupés par Seconde vie, mais le bruit du camion attire tout de suite un petit groupe, composé de quelques radeux et d'éco-activistes. Hans Hergen, un nain d'une trentaine d'années, les accueille et rassure la foule sur l'arrivée de ces nouveaux venus. Après s'être rapidement inquiété de leur santé, le nain invite les PJ à venir prendre un peu de repos.

Les Vandières, petit village radeux

Le village des Vandières en lui-même est une zone peu irradiée (Zone de niveau 1, voir SOX p. 60) ce qui a permis à la petite communauté d'une vingtaine de radeux de survivre autour de l'ancienne place du village et de son calvaire. Certaines zones en périphéries sont de niveau 2 voire 3 pour les anciens bassins de réserve d'eau de Metz.

La communauté est très croyante et la plupart des décisions sont prises par Père Bernarth, le prêtre de Catol, qui prêche une version très éloignée du dogme catholique. Du haut de ses trente-huit années, il fait office de patriarche. Il est très conservateur et seul son fils aîné (oui l'un n'empêche pas l'autre), Damiann, ose parfois contester ses décisions. C'est d'ailleurs lui qui a réussi à convaincre son père d'accepter que Seconde vie s'installe dans leur village.

L'organisation écologique s'est implantée au cœur de la communauté, elle a investi les ruines d'anciens bâtiments, les a nettoyées et retapées de manière à accueillir un dispensaire de soin, un labo d'analyse chimique ➔



Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines

Le nombre d'écorchés est laissé à la discrétion du MJ.

L'idée est d'offrir un challenge épique aux joueurs.

Écorché humain

Con 3	Agi 4	Réa 3
For 3	Cha 2	Int 3
Log 3	Vol 3	Ess 6
Init 6	IP 1	MC 10

Écorché ork

Con 6	Agi 4	Réa 3
For 5	Cha	Int 3
Log 2	Vol 3	Ess 6
Init 6	IP 1	MC 11

Armure : 6/4

Compétences : Armes

contondantes ou tranchantes 3, Combat à mains nues 3, Perception 3, Pistolets ou Armes automatiques 3, Rugir comme des sauvages 3.

Équipement : Veste pare-balles usagée

Armes :

Massue [Arme contondante, Allonge 1, VD (FOR/2 +1) P, PA 0]

Ou Hache de combat [Arme tranchante, Allonge 2, VD (FOR/2 +4)P, PA -1]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0, 16(c)]

Ou Steyr TMP [Pistolet mitrailleur, DV 4P, PA 0, SA / TR / TA, CR 0, 30 (c)]

Ou AK-97 [Fusil d'assaut, DV 6P, PA -1, SA / TR / TA, CR 0, 38 (c)].

et un espace de vie commune. La cave de l'un de ces bâtiments est destinée à accueillir le laboratoire de tempo du Cercle radiant.

La dure réalité de la Seconde vie

L'organisation Seconde-vie a pris contact avec les Vands, la communauté de radeux qui peuple les ruines des Vandières, au début de l'année 2071. Il a fallu du temps pour que les radeux acceptent la présence de ces fremless sur leur terre et ce n'est qu'à la fin du mois d'avril 2071 que Seconde vie s'est réellement implantée dans le village. En effet, l'organisation a vite compris que le succès de son action en SOX ne serait possible et n'aurait de sens qu'à condition de travailler avec les survivants de cette terre, pour qu'eux-mêmes soient les artisans de son retour à la vie.

Depuis un peu moins d'un mois donc, Seconde vie a implanté un camp de base aux Vandières. L'équipe, constituée d'une dizaine de personnes – scientifiques et/ou médecins pour la plupart, plus un ou deux ex-agents de sécurité – s'est mise au travail. Ils ont dépollué des portions de champs, revitalisé la terre pour y planter des légumes de manière à subvenir aux besoins de la communauté radeuse.

Malheureusement pour Seconde vie, leurs agissements ont attiré l'attention d'un clan d'écorchés qui se fait appeler « Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines ». Ces derniers vivent de pillage et du racket qu'ils exercent sur les communautés radeuses de la région. Les écorchés avaient déjà repéré les allers et venues de Seconde vie aux Vandières, mais toléraient l'organisation ; après tout, elle apporte des biens et de la nourriture aux Vands que Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines peuvent par la suite leur racketter. Mais quand le chaman

toxique du clan, « Celui-qui-murmure-à-la-morveste », a découvert que l'organisation écologique dépolluait son domaine, l'attitude du clan changea radicalement. Ils se sont depuis mis à surveiller avec attention les activités autour des Vandières et l'arrivée du camion de PJ leur fait craindre un accroissement de l'activité écologique dans la région.

Sitôt informé, le chaman du clan envoie un esprit toxique porter un message à Père Bernarth : si les étrangers n'ont pas quitté le village d'ici la tombée de la nuit suivante, les Vands en subiront les conséquences. Le prêtre interprète aussitôt ce message comme une parole divine envoyée par un ange de Cathol, et après avoir rapidement pesé le pour et le contre, décide de chasser Seconde vie de ses terres.

Agence tous risques

Le lendemain matin suivant l'arrivée des PJ, alors que ceux-ci sont probablement en train de décharger le camion, un groupe de radeux conduit par Bernarth se rassemble autour de la tente de Seconde vie. Ils viennent exiger le départ de l'organisation et rapidement une discussion houleuse s'engage entre Bernarth, son fils Damiann qui ne comprend pas la décision de son père, et Hergen.

Les PJ ont intérêt à prendre part à la discussion. Leur meilleur allié est Damiann, qui est le plus enclin à vouloir lutter contre l'oppression des écorchés. Suivant la manière dont les PJ s'y prennent, ils peuvent bénéficier du soutien total des radeux, de seulement une partie d'entre eux, voir d'aucun. Si les PJ n'interviennent pas, Hergen, qui est avant tout un pacifiste, décide de quitter le village, au moins temporairement, ce qui ne fait pas du tout les affaires du Cercle radiant.

À partir de là les PJ disposent de la journée pour préparer la venue

Celui-qui-murmure-à-la-morveste

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol
3	3	3	3	5	4	3	5
Ess	Mag	Init	IP	MC			
6	5	7	1	10			

Initiative / PI astrale : 8/3

Armure : 6/4

Traits : Magicien, Esprit mentor (Radiation)

Sorts : Confusion, Détection des ennemis, Éclair étourdissant, Influence, Vague toxique

Esprits liés : esprit Abomination (Force 4, 2 services, voir p. 139, *MdO*), esprit Nucléaire (Force 4, 3 services, voir p. 140, *MdO*)

Compétences : Armes tranchantes 2, Bannissement 4, Contrôle d'esprits 5, Etiquette (La SOX) 3, Intimidation 2, Invocation 5, Perception 2, Pistolet 3, Premiers soins 3, Sorcellerie (GC) 4

Équipement : Veste pare-balles usagée

Armes :

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0, 16(c)]

des écorchés. Suivant l'aide que leur apportent les radeux, ils peuvent construire des barricades, préparer des pièges, armer la population, démonter une partie du camion pour en faire un bunker...

Assaut

À la nuit tombée, Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines se rassemblent au nord du village. Le chaman envoie un esprit constater le retrait ou non de Seconde vie. S'il ne détecte pas de traces des fremless, seule une partie des écorchés pénètre dans le village pour y voler de la nourriture. À l'inverse si les éco-activistes sont toujours présents, les écorchés se ruent à l'attaque, la « Bête » en tête. Ces derniers sont complètement désorganisés et ne font pas de différence entre radeux, PJ ou scientifiques.

Les PJ peuvent tenter de négocier avec les écorchés, bien que cela soit particulièrement périlleux. En fait, les deux seules monnaies d'échange qui pourraient intéresser Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines sont le

départ de Seconde vie ou le tempo. Si les PJ parviennent à convaincre que la drogue peut être utile aux écorchés, en leur permettant de voir « le monde des esprits de la Morveste », ceux-ci accepteront peut-être de laisser le village tranquille momentanément.

Bien entendu, les joueurs auront probablement une solution alternative à proposer...

Conclusion

La fin logique de cette aventure voudrait que les PJ repoussent l'assaut de Ceux-qui-marchent-parmi-les-ruines et sécurise le labo de tempo. Après quoi Vast contacte les PJ via le lien satellite du camion et les informe qu'il va envoyer un groupe de Radiants pour les remplacer sur place d'ici trois jours. Une fois la relève arrivée, les PJ quittent la SOX pour Nancy ou la guerre avec les Ogres noirs pour le contrôle du tempo s'est intensifiée...

Romano Garnier

Illustrations Julien Gallot

La « Bête » (Troll mutant et toxique)

Véritable aberration de la nature, ce troll de près de 3m aux membres disproportionnés, aux cornes proéminentes, est recouvert de plaques osseuses qui suintent d'un liquide verdâtre irradié.

Con 14	Agi 3	Réa 3
For 13	Cha 1	Int 2
Log 1	Vol	Ess 3
Mag 3	Init 6	IP 2
MC 15		

Armure : 7/5

Pouvoir : Arme naturelle (Griffes), Armure (6/4), Aura énergétique (Radiations, voir p.140, *MdO*), Réflexes améliorés

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Intimidation 3, Perception 2

Armes :

Griffes [Combat à mains nues, Allonge 1, VD 8P, PA -1]

