



SHADOWRUN

FREE SEATTLE



AVENTURES



JENX DE POUVOIR

La conurbation de Seattle est une partie iconique du Sixième Monde, et elle est sur le point de franchir la prochaine étape de son évolution. Sa mère patrie à l'est, les UCAS, est chancelante, et la pression monte pour que Seattle suive sa propre voie et devienne indépendante. De nombreux gros poissons du jeu de pouvoir essaient de forcer la main de la ville d'une manière ou d'une autre, et beaucoup d'argent transite dans les Ombres pour soutenir ou contrarier ces efforts.

Toute une liste de sommités arrive en ville et certaines personnes les veulent en sécurité, tandis que d'autres les veulent mortes. Les shadowrunners ont beaucoup d'opportunités de se faire de l'argent, mais également plein d'occasions de se faire tirer dessus. Ils devront naviguer dans les eaux de plus en plus troubles de la ville, traiter avec des politiciens véreux, des gangers enragés, et d'autres runners décidés à pourrir leurs plans. Ces événements pourraient conduire à une nouvelle ère pour Seattle – ou du moins, pour ses habitants qui survivront assez longtemps pour la voir.

Free Seattle est une aventure pour **Shadowrun, Sixième édition** conçue pour vous immerger dans cette édition et vous aider à vous familiariser avec ses règles.

Sales boulots vous propose en exclusivité française, sur pas moins de 72 pages, quatre runs typiques à dilemmes moraux. Ces scénarios sont jouables à Seattle, mais donnent également les indications pour les transposer en France.



Under License From



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2020 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR605



TABLE DES MATIÈRES

LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES..... 3

SEATTLE SUR LE FIL..... 6

Une période tendue.....	6
Aperçu.....	7
Les Parties d'un Tout.....	13

L'ÉPREUVE DU FEU..... 21

Introduction.....	21
Scène 0.....	23
Scène 1 : Que le Spectacle commence.....	23
Scène 2 : Le Chaos pour couverture.....	24
Scène 3 : Remuer la boue.....	25
Scène 4 : Le Sordide Univers de la politique.....	27
Scène 5 : Il faut casser des oeufs.....	30
Scène 6 : Terreur profonde.....	30
Scène 7 : Le coup final.....	32
Scène 8 : L'Ultime Décision.....	35
Recoler les morceaux.....	35
Investigations.....	38
Ombres portées.....	41

SALES BOULOTS..... 45

Organisation des scénarios.....	45
Négocier un run.....	46
Gérer les phases de renseignements.....	48

DOSSIER MÉDICAL PARTAGÉ..... 49

Intrigue.....	49
Scène 1 : S.O.S. Médecin!.....	53
Scène 2 : Le dossier de Mme Johnson.....	55
Scène 3 : Affaires privées.....	56
Scène 4 : Interroger le flic.....	59

CRÉDITS

Chef de projet : Jason M. Hardy

Rédaction : Jeff Halket, Jason M. Hardy

Textes additionnels : O.C. Presley, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

Correction : Rachel Merrill

Illustration de couverture : Benjamin Giletti

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte, Nicolas Schott

Textes additionnels : Ghislain Bonnotte, Bruno "Hamsel" Junqué, Romain "Belaran" Pelisse, Mathieu Thivin

Relecture/Correction : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin

Testeurs : Guillaume Olivetti, Pierre Michaud, Baptiste Charmette, Julien Lallemant, Alban Schuiten

Scène 5 : Quoi de neuf, docteur?.....	62
Épilogue.....	67

BLOOD RUNNERS..... 68

Intrigue.....	68
Scène 1 : Un ork bien nerveux.....	71
Scène 2 : Comment attraper une "star" ?.....	73
Scène 3 : Un plan "sang à croc".....	78
Scène 4 : Un accueil pas très goule.....	79
Scène 5 : C'est l'heure du goulash !.....	82

SACRÉ FILS..... 84

Intrigue.....	84
Scène 1 : Conseil de guerre.....	88
Scène 2 : Back to school.....	89
Scène 3 : Night shift.....	92
Scène 4 : Interlude familial.....	93
Scène 5 : To the other side.....	94
Épilogue.....	97

ALICE AUX PAYS DES RUNNERS..... 98

Intrigue.....	98
Ombres Portées.....	100
Scène 1 : Un client bien fatigué.....	101
Scène 2 : Bonjour Mademoiselle... Au revoir Madame !.....	104
Scène 3 : Personne ne vous connaît comme votre dealer.....	106
Scène 4 : Un bien étrange coloc.....	109
Scène 5 : Entre collègues des Ombres.....	111
Scène 6 : Banque d'organes.....	114
Scène 7 : Confronter M. Smith.....	119
Recoler les morceaux.....	120

Illustrations : David Lecossu, Dan Masso, Victor Moreno, Seth Rutledge

Design et maquette : Matt "Whoop Whoop" Heerdt

Direction artistique : Brent Evans

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Illustrations supplémentaires : Benjamin Giletti, Alban Schuiten

Maquette : Romano Garnier, Christian Nommay

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

© 2020 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE
www.black-book-editions.fr
Imprimé en Union Européenne.
Dépôt légal : Octobre 2020.
ISBN : 978-2-36328-868-4 / ISBN PDF : 978-2-36328-869-1





LES AFFAIRES SONT LES AFFAIRES

PAR JEFFREY HALKET

La pluie qui frappait les eaux froides du Puget Sound faisait apparaître comme de petites fumerolles, une conséquence des effets acides du « progrès. » Black Knight se tenait sur les docks de Tacoma et observait les fines volutes tout en se disant que la ville avait fini par devenir un total merdier. Un autre exemple de pourquoi il en était venu à détester Seattle ; ou plus précisément ce qu'elle représentait. Il avait passé un quart de siècle à protéger la ville contre les brutes et les malfrats, sous les regards des véritables criminels, à l'abri dans leurs tours de verre et de néon ou leurs aires draconiques.

Il savait que M. Johnson était l'un de ces cancers qui rongeaient la ville. Quand l'élégante Mitsubishi Nightsky noire s'avança sur les docks dans un bourdonnement feutré, Knight savait à quoi s'attendre. Elle s'immobilisa, son moteur électrique ronronnant comme un tigre prêt à bondir.

Knight envoya un signal à son équipe et s'assura que tout le monde était prêt à la soudaine, mais inévitable trahison de leur employeur. Il était souvent plus simple de se débarrasser de ses agents que de les payer, la paranoïa était donc devenue la norme dans les affaires. La fenêtre s'abaissa doucement. Une main fine et gracieuse se tendit vers l'extérieur, faisant signe à Knight de s'approcher. Tout en s'avançant, il remarqua qu'il ne pouvait pas

voir à qui appartenait le bras. Il n'avait jamais rencontré M. Johnson en personne, mais Knight supposa qu'il s'agissait d'un elfe. Ceux-ci possédaient un charme raffiné aussi séduisant qu'exaspérant, ainsi qu'un sens aigu de la mise en scène ; comme ce bras le démontrait.

Tout en s'assurant qu'il n'était pas trop éloigné d'un couvert potentiel, Knight sortit une puce du compartiment de son commlink et la déposa dans la main tendue. Les doigts d'albâtre se refermèrent dessus et se retirèrent à l'intérieur. La fenêtre commença à remonter et le ronronnement du moteur s'accrut. C'est là que Knight sut qu'on l'avait doublé. Il donna à son équipe le signal du combat et se jeta derrière une énorme bobine de câble.

Au moment où la Nightsky s'élançait dans une pluie d'asphalte et de graviers, Borderline regardait à travers la lunette de son Aztechnology Striker adapté pour smartlink. Ce dernier lui indiqua que Black Knight était sorti de la zone d'effet de l'ogive et que le véhicule était verrouillé. Elle appuya sur le bouton et entendit le « FOOMP » aussi distinctif que satisfaisant produit par le missile en quittant le tube. Le projectile traversa la nuit et Borderline n'en perdit pas une miette, enregistrant tout sur son commlink. L'obus explosa sur l'avant de la Nightsky, détruisant tout l'essieu avant et immobilisant la voiture.

Borderline avait la réputation d'être plus casse-cou que la plupart des runners susceptibles d'être engagés par

Knight, mais le vieux vétérán avait cédé à une intuition et décidé de miser sur elle. Pendant tout le run, elle s'était comportée de manière bien plus professionnelle qu'attendu, respectant les ordres et évitant toute effusion de sang inutile. Mais la bride était lâchée, et Borderline le savait. Elle ricana avec une délectation démente en activant ses griffes et son système de réflexes câblés Spin-X.

Ce dernier s'activa au moment où ses doigts ornés de griffes se refermèrent sur la poignée de son katana aiguisé comme un rasoir, et elle remarqua les effets de la dilatation temporelle. Comme à chaque fois qu'elle l'utilisait, Borderline ressentit une sombre satisfaction. Autour d'elle tout passa au ralenti, et elle pouvait voir chaque goutte de pluie individuellement. Quand elle vit les elfes en armure verte s'approcher de la position de Black Knight, elle courut aussi vite qu'elle le pouvait.

Le premier qu'elle atteignit se tourna dans sa direction, mais trop lentement. Le temps qu'il soit face à elle, elle avait soulevé une des plaques de sa veste blindée de sa main gauche et plongé la droite dans la chair exposée. Avec une férocité qui lui fit écarquiller les yeux, elle tira violemment sa main en arrière. Un de moins, plus que six. Les autres ne seraient pas aussi faciles à abattre : ils avaient remarqué son attaque. Avec une grâce et une célérité dignes d'une louve, Borderline changea de position afin de trouver un nouvel angle tout en fonçant entre les conteneurs de transport pour se protéger.

Un drone-espion furtif Lockheed Optic-X sillonnait l'obscurité surplombant le champ de bataille, offrant un point de vue aérien de l'assaut à Sounder. Elle se trouvait dans son sous-marin à plusieurs centaines de mètres de là, prête à jaillir rapidement pour extraire l'équipe le cas échéant. En attendant, ses drones permettraient de s'assurer que M. Johnson ne pourrait pas s'enfuir.

Elle l'avait vu tenter de doubler l'équipe. Elle avait observé Borderline tirer le missile qui avait déclenché la contre-attaque. Elle avait reçu le signal de Black Knight lui ordonnant de déclencher le piège et s'était exécutée : des conteneurs s'effondrèrent pour bloquer les uniques issues de la zone. Puis elle vit que Borderline arrachait ce qui avait l'air d'un morceau de viande à un des soldats. C'était l'image dont elle avait besoin : la razor-girl avait soulevé l'armure et Sounder put lancer une recherche croisée dans sa base d'uniformes connus. Elle ne s'attendait pas à un résultat, mais à sa grande surprise la recherche renvoya le nom des Paladins du Tir. Sounder captura toute la bataille sur son flux de données, se préparant à le faire fuir à ses contacts de KSAF si nécessaire. Les médias locaux seraient sûrement intéressés par le déploiement d'une unité militaire elfe sur un sol souverain, même si ladite souveraineté était actuellement sujette à discussion.

Alors qu'elle commençait juste à se détendre un peu, elle remarqua plusieurs échos fonçant vers les docks sur son radar. Elle tenta de voir ce qui approchait, mais ne put distinguer grand-chose à travers ses hublots. Elle signala à Black Knight que son intuition ne l'avait pas trompée. « On a des tritons en approche rapide, boss. Pile comme tu l'avais dit. » Le fait que les choses se déroulent selon le plan n'était pas d'un grand réconfort.

« Youpi, la cavalerie arrive ! » Chaque mot de Respec transpirait le sarcasme. Elle était restée dans la Matrice depuis avant le début de la rencontre, dissimulant les positions de l'équipe et à l'affût de la moindre opposition. Le corps de Respec se trouvait en sécurité, à l'écart

des combats. Elle l'avait quitté juste avant le début de l'affrontement et exerçait une forme de supervision passive depuis les profondeurs matricielles. Grâce à la réalité virtuelle de la Matrice et au lien unique entre celle-ci et Respec, elle sentait la présence des appareils électroniques qui l'entouraient.

La technomancienne rassembla la Résonance autour d'elle, ressentit les flux et reflux des données et des connexions, et lui donna une forme, une structure, et une vie. D'un claquement de ses doigts virtuels, elle créa un sprite qu'elle nomma Cid. Celui-ci lui faisait face, affublé d'une épée disproportionnée et de beaucoup trop de cheveux. Respec demanda à Cid d'aller démolir les appareils électroniques de l'ennemi, et le sprite émit un bref tintement avant de foncer sur le champ de bataille d'un clignement. Elle pouvait le voir asséner des coups de sa gigantesque épée sur les armes à feu, les commlinks et tout ce qu'il parvenait à trouver. Les cibles lâchaient des volées d'étincelles à chaque frappe, et Respec sut que l'occasion qu'elle attendait ne tarderait pas à se présenter.

Le hacker ennemi cessa d'essayer de masquer les appareils et commença à rechercher la cause de ce désordre. Ce faisant, il se dévoila aux yeux de Respec. Elle soumit l'énergie de la Résonance à sa volonté et lui donna la forme d'une boule de feu de sa propre invention, dont la silhouette lui rappela des extraits de vieux jeux vidéos, à l'époque où le nombre de bits tenait en un seul chiffre. Elle envoya le projectile virtuel sur son adversaire selon une trajectoire en cloche, le faisant rebondir sur le sol jusqu'à heurter physiquement sa cible. Malheureusement, le hacker avait anticipé l'attaque et la boule de feu finit sa vie dans un firewall.

Il regarda ensuite droit vers le persona de Respec, un homme costaud typé manga vêtu d'une chemise violette, d'une veste bleue à col relevé et de chaînes en or. L'attaque fut plus prompte que ce à quoi la technomancienne s'attendait et franchit ses défenses. Le code destructeur ne faisait pas dans la dentelle ; les dégâts du biofeedback lui déchirèrent le crâne. La vision de Respec s'obscurcit et son cerveau cognait alors que le code consumait toutes ses pensées.

Du fond de son esprit, elle sentit le filet de sang qui s'égouttait de son nez et le béton du dock qui frappait son corps sous l'effet de ses convulsions. Avec ce qu'il lui restait de volonté, Respec se tendit vers la Résonance et appela à l'aide. Quelque chose dut répondre, parce qu'elle sentit le pouvoir de la Résonance s'accumuler autour d'elle en une vague cacophonique ; dès que celle-ci la toucha, la paix l'envahit. Un instant plus tard, elle libéra la déferlante sur le hacker adverse. Elle vit son icône se désintégrer juste avant que sa vision ne vire au noir.

Black Knight était coincé sur place et dans l'impossibilité de revoir sa position. Borderline avait réglé leur compte à plusieurs Paladins, mais ils étaient trop nombreux. Il commençait à trouver que la situation devenait trop tendue à son goût quand les tritons émergèrent de l'eau.

Ils étaient treize et ils déferlèrent avec la puissance d'une vague de fond. Pendant qu'ils étaient en l'air, deux d'entre eux déclenchèrent un effet magique sur la zone de combat, engloutissant les docks et la plupart des Paladins dans une tornade liquide. Black Knight vit les elfes se faire attaquer par les tritons restants, qui leur jetèrent des harpons avec une force surnaturelle. Pendant que les Paladins tombaient sous les coups des harpons et de la



magie des tritons, Knight saisit l'occasion d'aller aider Respec.

Il avait insisté pour que son équipe porte des biomoneurs et dès que la technomancienne s'était évanouie, Sounder avait entamé l'extraction. Celle-ci n'était qu'à quelques secondes de là, mais Respec requérait des premiers secours immédiats. Knight la trouva étendue, inconsciente et souffrant de blessures sérieuses. Il n'était pas sûr qu'elle passerait la nuit. Une autre victime de la ville. Mais il sentait un faible poulx, l'espoir demeurerait malgré tout. Il la souleva et la transporta sur son épaule vers le milieu des docks, où les deux silhouettes exceptionnelles qu'il avait repérées plus tôt l'attendaient.

L'un était un homme, l'autre une femme. Les deux avaient des traits de visage vaguement draconiques, empruntant principalement à la culture asiatique, mais aussi, dans un contraste saisissant, aux visages pisciformes des tritons. Leurs corps à tous deux frôlaient la perfection ; pendant que l'homme enjoignait les tritons à nettoyer les environs, la femme s'avança paisiblement vers Knight et lui dit d'une voix douce, « Nous apprécions votre appel, M. Knight. Notre maîtresse sait désormais qu'elle peut compter sur vous pour d'autres missions, si votre souhait était de rester en ville durant les négociations. Je suppose que la véritable puce se trouve quelque part sur vous ? »

Black Knight ne voulait pas se faire doubler une deuxième fois. Borderline était un peu amochée, Respec était hors service et il n'attendait qu'une chose : rentrer chez lui et s'ouvrir une bière bien fraîche. Il souleva sa chemise et pressa la peau de son ventre. La poche de contrebande s'ouvrit avec un bruit humide, comme une ventouse qu'on arracherait du plastibéton. La main de Knight y plongea et en ressortit une petite puce, visuellement identique à celle qu'il avait donnée à M. Johnson. Il déposa la puce dans la main de la femme qui lui faisait face et elle fit de même avec plusieurs créditubes scintillants.

La transaction terminée, les deux drakes et les tritons retournèrent à l'eau, juste quand le sous-marin de Sounder en émergeait. Celle-ci apposa un médikit sur Respec et la fit descendre dans le véhicule pour la transporter en sûreté. Knight observa l'écho qui les représentait sur sa carte, s'éloignant tranquillement de la côte. Il savait que ce n'était qu'un avant-goût de ce que Seattle avait en stock. Il se débattit avec la question de savoir si oui ou non il voulait toujours protéger sa ville, sachant le nombre de vies métahumaines qu'allaient coûter les petits jeux des riches et puissants.



SEATTLE SUR LE FIL

UNE PÉRIODE TENDUE

Les Ombres de Seattle sont profondes, obscures et débordent de sang et de pognon. Si M. Johnson ne vous trahit pas à la fin d'un run, c'est juste parce que c'est passé de mode. Ce truc est usé jusqu'à la corde. Pourquoi se montrer prévisible, se dit M. Johnson, quand au lieu de doubler mes runners je peux les pousser sur une voie qui mettra leur âme à la torture tout en vidant leur compte en banque ? Seattle, c'est un million d'intrigues qui se déroulent simultanément, un nid de serpents qu'aucun individu ne peut démêler.

Voilà pourquoi elle a la réputation de produire les meilleurs shadowrunners. Les autres villes ont peut-être des zones plus polluées, des créatures plus dangereuses ou des despotes plus tyranniques, mais Seattle est unique par le nombre de couteaux potentiellement pointés sur votre dos à tout moment et la vitesse à laquelle les alliances peuvent changer. Survivre pendant une période donnée à Seattle implique d'anticiper sur qui pourrait vous chercher des noises, de négocier en situation délicate et d'éviter les balles. Et ah oui, il faut aussi boucler le boulot pour lequel on vous paie.

Toute cette pression provient de la situation unique de la ville. Chaque Big Ten est significativement présente ici, mais aucune n'y a de siège social. Il n'y a pas de corporation dominante, et si des corpos locales comme Telestrian et Microdeck peuvent boxer dans la cour des grands, c'est grâce à leurs connaissances et leur réseau. En plus de ça plusieurs nations à la puissance notable dont les UCAS, le Conseil Salish-Shidhe et Tír Tairngire ont des intérêts

à Seattle. Elles s'insinuent activement dans les affaires de la ville pour les préserver et mettre des bâtons dans les roues des autres. Même des nations plus distantes comme le Japon impérial, l'État libre de Californie, la Nation sioux et les Conseils corporatif pueblo, athabaskan et algonkin-manitou ont des pions en ville pour garder un œil sur leurs rivaux.

Bien sûr, une ville dont de nombreuses factions se disputent le contrôle tire son charme du fait que personne ne le détient réellement. Terrains neutres, territoires contestés et autres cachés constellent la ville, et les bars, clubs, restaurants et autres repaires offrent des opportunités pour des représentants d'intérêts divers de se rencontrer, de s'évaluer et de mettre au point des trahisons innovantes. Nul pouvoir unique ne domine Downtown et Bellevue, les zones les plus sûres de Seattle. Cela veut dire que même si vous causez du grabuge là-bas et que vous provoquez la colère de Knight Errant, aucune corpo ne prendra vos actions personnellement (à moins que ce soit le but que vous recherchiez). Un run dans le secteur corporatiste de Berlin attirera inévitablement l'attention de Saeder-Krupp, et Mitsuhamma est très attentive à ce qui se passe au cœur de Néo-Tokyo. Le cœur de Seattle est quant à lui plus divisé.

Ce que cela implique pour les runners est simple sur le papier, mais complexe à mettre en œuvre : il suffit de rediriger soigneusement certains des couteaux pointés sur votre dos vers celui de quelqu'un d'autre. La suspicion et la paranoïa ont la vie dure dans la Cité d'émeraude, il suffit donc parfois de suggérer que c'est un coup de leurs rivaux pour que les gens tirent leurs propres conclusions et

dirigent leur attention là où vous le souhaitez. Connaître le terrain et comprendre les différentes frictions vous aidera à déterminer quelles diversions utiliser. Nous parlerons de ces rivalités plus tard, pour l'instant concentrons-nous sur la conurb dans son ensemble.

APERÇU

POSTÉ PAR : SOUNDER

La manière dont Seattle vous cueille dépend de comment vous y entrez. Venez par les airs, et la première chose que vous remarquerez sera le Mont Rainier, surtout si vous arrivez dans un t-bird volant à basse altitude et que le pic de la montagne vous surplombe. Il règne sur la conurb comme un antique dieu grec ; les lumières et le bitume de l'urbanisme ont beau s'être étendus sur des dizaines de kilomètres, la majeure partie du mont Rainier reste épargnée. Vous découvrirez bien assez tôt à quel point la ville est vaste, mais vous ne pourrez jamais vous débarrasser de cette première impression où elle avait l'air minuscule face à cette énorme montagne.

Venez par la route et il y a des chances pour que vous soyez frappé par la verdure. Contrairement à d'autres conurbs du cœur de l'Amérique du Nord, la silhouette de Seattle ne forme pas un repère lointain pouvant être vu à cinquante kilomètres depuis n'importe quel point surélevé. Vous ne la verrez qu'une fois que vous serez entré dans la conurb, ce sont donc les zones extérieures qui vous marqueront les premières. Les arbres au feuillage persistant, les panneaux routiers vert émeraude et (si vous êtes une personne normale qui utilise la RA) les habillages RA verts qui colorent tout. Les dirigeants de la ville veulent que vous pensiez que c'est la couleur de la vie perpétuelle, mais c'est aussi depuis longtemps une teinte qui évoque celle de l'argent (une notion qui paraît de plus en plus désuète dans notre société quasiment dépourvue de cash, mais qui persiste envers et contre tout). Vous baignez littéralement dans le vert et, bien que vous puissiez trouver cela joli, c'est également un rappel constant de ce que d'autres possèdent en abondance et dont vous manquez en permanence.

Venez par la voie des eaux et quand vous contournez la péninsule occidentale pour vous engager dans le Puget Sound, la première chose que vous verrez sera la lueur violette du ciel. À ce moment, les obstacles visuels s'écartent et vous laissez apercevoir cette silhouette urbaine se reflétant dans l'eau miroitante, les lumières des néons rendues pures et cristallines par la distance. C'est le Pays des Merveilles urbain dont vous avez toujours rêvé, tout un monde de possibilités, et il vous met au défi de vous approcher et d'essayer d'y trouver un défaut. Vous avancez parce que vous ne pouvez pas faire autrement, tout en sachant que ses lumières et sa beauté sont certainement un piège, et qu'une fois entré vous serez pris dans son étreinte dont vous aurez bien du mal à vous défaire.

Toutes ces impressions sont vraies, et elles sont toutes incomplètes. Une vision isolée ne saurait être exacte, parce qu'elle ne peut englober une ville aussi immense que Seattle. Tous les types de personnes que vous pouvez imaginer sont ici : magnats des affaires incroyablement riches, as de la cambriole, agents de l'ordre bouffis de préjugés, néo-hippies décontractés, chamans à la recherche de déchets toxiques dans lesquels se vautrer, inventeurs brillants, voleurs de brevets tout aussi brillants, gangs cherchant à gagner en puissance, gangs cherchant à tout

faire cramer, mafieux prêts à tuer leur propre frère et à vendre leur propre mère, maquereaux, petites frappes, braqueurs, meurtriers, assassins, toutes les sortes possibles de pêcheurs, et quelques précieux saints.

C'est cette variété qui fait de Seattle la capitale mondiale du shadowrunning. D'autres villes ont peut-être des Barrens plus désolés, des sièges sociaux de corporation plus prospères ou plus de ressources magiques, mais aucune ne rivalise avec Seattle. Sa position, enclavée au milieu du Conseil Salish-Shidhe et proche de Tír Tairngire, lui assure une bonne dose de tensions gouvernementales permanentes. Sa localisation nord-américaine et son taux d'immigration et de trafic en provenance d'Asie historiquement hauts poussent les mégacorporations à considérer qu'elles disposent ici d'une population-clé (Aztechnology et Saeder-Krupp ont peut-être peu de revendications sur la ville, mais ça ne les empêche pas de s'y affronter féroce-ment, en partie par habitude). Les sommes engagées dans ces batailles suffisent à attirer toutes sortes de syndicats du crime organisé. Pour couronner le tout, les dragons se sont bien implantés en ville, venant s'ajouter aux puissances qui cherchent à s'approprier la conurb.

L'équation est simple : les lumières vives du pouvoir combinées au besoin d'accomplir de sombres actes illégitimes rendent les Ombres omniprésentes.

L'argent coule à flots et les enjeux sont élevés, la compétition est donc rude. Ce n'est pas seulement à cause des nombreuses puissances qui essaient de vous doubler ou de vous faire chuter que les runs à Seattle sont si dangereux ; les autres shadowrunners attendent aussi que vous montriez un signe de faiblesse pour l'exploiter et prendre votre place. Voilà le vrai truc à savoir : chaque flingue, même celui de votre meilleur pote, peut être braqué sur vous à tout moment. Vivre avec cette perspective est épuisant. Y survivre est exaltant.

LES CONTOURS DE LA VILLE

Comme pour toute conurb, c'est le terrain qui façonne les événements à sa surface. Pour comprendre ce qui se passe dans les rues, vous devez comprendre ce sur quoi elles sont construites.

Seattle est blottie entre les montagnes à l'est et le Puget Sound à l'ouest. L'abri des chaînes montagneuses et les courants marins assurent un climat tempéré, quoique souvent nuageux. Presque tout ce qui a trait à la météo tend à être clémente. Seattle a plus de jours pluvieux que New York, mais moins de précipitation au total. Les pluies intermittentes sont monnaie courante (surtout à Renton), tout comme les averses matinales cédant la place au soleil d'après-midi avant de revenir en soirée.

La métahumanité contribue en partie à la couverture nuageuse du secteur. L'air a parfois du mal à franchir les montagnes à l'est, et tous ces feux d'ordures dans les Barrens, ajoutés aux industries de toute la conurb ont un effet aggravant. Le brouillard est un client régulier et passe matin et soir, et il est parfois imprégné d'odeurs qui ne laissent aucun doute sur le fait qu'il ne s'agit pas seulement de vapeur d'eau en suspension. C'est super pour fournir un couvert à vos opérations nocturnes, mais pas terrible pour d'autres activités plus triviales, comme respirer. Tacoma est le secteur de la ville le plus notable en termes d'éventail de fumets nauséabonds, mais les mauvaises odeurs peuvent se retrouver partout dans la conurb.

La bonne nouvelle concernant le climat est que les températures extrêmes sont rares. Les journées d'été où l'on dépasse les trente-cinq degrés ne sont pas courantes, et la majeure partie de l'hiver ne descend pas en dessous de la limite de gel, quand on ne stagne pas aux alentours de dix degrés. Ce qui veut dire que la proportion conséquente de population vivant sans chauffage ou climatisation (ou autre luxe, comme un toit) parvient généralement à survivre sans que les éléments les tuent.

Même si Seattle ne déroge pas à la règle générale disant que la richesse coule vers les fronts de mer, celle-ci ne s'applique pas totalement, surtout du fait de la longueur importante de ses côtes. Le Sound s'écoule sur presque toute la frontière occidentale de la conurb, qui comprend certes le luxe de Downtown, mais aussi les bien moins attirants Tacoma et Everett. Les habitants fortunés de Bellevue peuvent bâtir leur domaine sur les rives du lac Washington, mais juste à l'est se trouve le lac Sammamish, dans lequel les résidents des Barrens déversent leurs ordures, leurs caddies et leurs cadavres. L'eau à de nombreuses utilités à travers la ville : le lac Youngs de Renton est bordé d'arbres et accueille les résidents en balade, tandis que le réservoir artificiel connu sous le nom de lac Tapps à Auburn sert à la fois de fournisseur d'énergie hydroélectrique, de source de refroidissement pour les industries locales et de lieu de dépôt pour déchets chimiques. L'un de ces deux endroits est bien plus plaisant que l'autre pour se promener.

- N'allez pas faire l'ânerie de croire que le lac Tapps est un bon endroit pour se débarrasser d'un corps. OK, il est toxique, mais il fait aussi conservateur. Les corps ne se dissolvent pas ; c'est plus comme s'ils se momifiaient, ou s'embaumaient. Si ça se dit comme ça. Bref, ils ne disparaissent pas.
- Cayman

En termes d'alimentation, Seattle est un endroit intéressant, car il assure une large production de nourriture ; la grande majorité de cette activité appartient toutefois à des intérêts étrangers. Le Conseil Salish-Shidhe fait pousser toute une variété de fruits et de céréales, et la pêche dans le Sound et au-delà fournit encore plus de nourriture. Il existe quelques terrains agricoles au sein de la conurb, mais ils sont loin de pouvoir nourrir l'ensemble de la population. Cela veut dire que Seattle se repose lourdement sur l'importation et le transport, ce qui implique à son tour deux choses. Premièrement, elle doit broser ses voisins dans le sens du poil pour que la nourriture continue d'arriver ; deuxièmement, l'acheminement de denrées alimentaires est vulnérable à une action extérieure, qui pourrait potentiellement plonger la conurb dans une grave tourmente.

Une autre partie du charme de Seattle, c'est que sa verdure et son climat tempéré peuvent induire un sentiment de sécurité, l'impression que même si de mauvaises choses peuvent se produire, les vraies catastrophes restent au loin. Les ouragans ne la frappent pas, les tornades sont rares, l'environnement est habituellement trop humide pour les incendies et les volcans sont en général trop éloignés pour causer des dégâts directs à la ville. Les tremblements de terre sont une menace réelle, mais les gros se produisent si rarement qu'ils ne pèsent pas lourd dans l'esprit des gens. Il peut y avoir des victimes, la douleur passe et la ville y survivra.

Être un shadowrunner apporte son lot de malédictions, et l'une d'elles est d'avoir suffisamment regardé sous

la voile qui recouvre la société pour savoir que ce sentiment n'est qu'un leurre. Les Crashes matriciels sont un excellent exemple de la manière dont une infrastructure en apparence stable peut se fissurer aux entournures et tout plonger dans le chaos, et la Matrice n'est pas la seule composante de notre vie quotidienne qui peut s'effondrer. Rendez-vous à Occidental Square Park et écoutez quelqu'un vous faire le menu des diverses manières dont le monde pourrait finir ; au début, vous les balaiez d'un haussement d'épaules, avant de lentement réaliser à quel point ces possibilités sont bien réelles. Isoler les ports, fermer les ponts sur la rivière Snohomish, empêcher les avions d'atterrir à SeaTac : une seule de ces actions causerait déjà du dégât. Toutes en même temps mèneraient à la catastrophe. Prenez le contrôle de l'esprit de certains des leaders financiers, faites-leur prendre quelques décisions effroyablement mauvaises et les fondations de toute l'infrastructure du business de Seattle s'écroulent. Le désastre complet et la ruine sont tapis derrière la prochaine shadowrun ; parfois ils attendent juste de l'autre côté de la rue. Courir les Ombres à Seattle pendant un certain temps, c'est se balader en permanence sur le fil d'un rasoir. Le faire sans perdre une dose conséquente de sang est effectivement un accomplissement.

- C'est juste une des raisons qui font que si les gens savent que vous avez couru les Ombres à Seattle, vous allez grimper d'un ou deux crans dans leur estime. Bien sûr, juste après ils se demanderont pourquoi vous en êtes parti.
- Traveler Jones

LA CULTURE

Commençons par admettre que définir une culture unique dans une ville de plusieurs millions d'habitants est une mission perdue d'avance. Seattle abrite des milliers de microcultures, des sous-groupes de gens au sein de quartiers entassés les uns sur les autres, ou des cultures variant d'un étage à l'autre dans un complexe mégacorporatiste. Donc oui, j'écris ceci en sachant pertinemment que quiconque le lira pourra citer des dizaines de connaissances à Seattle qui ne reflètent pas du tout ces affirmations. On parle de tendance ici, une inclinaison dans une certaine direction qui englobe les divers habitants de la ville. En voici quelques-unes.

Changement. Il fut un temps où certains habitants de Seattle étaient réfractaires au changement, parlaient de la manière dont les choses se passaient il y a dix, vingt ou cinquante ans, et évoquaient des idées pour que la ville renoue avec son passé. On appelait certains de ces vieux résidents des fossiles, parce qu'ils s'étaient fixés dans le coin, figés comme les minéraux éponymes.

De nos jours, ce n'est plus très fréquent. La conurb a la manie d'user la résistance au changement des gens à grands coups dans les gencives. Au sommet de sa pyramide sociale se trouvent des gens qui ont des millions ou des milliards de nuyens à leur disposition et un gouvernement conçu pour faciliter la réalisation de leurs désirs. S'ils veulent raser un quartier pour y construire une arcologie, ils le feront. S'ils veulent racheter la chaîne d'un concurrent juste pour fermer une dizaine de magasins afin que les leurs dominent le marché, ils le feront. Certains bâtiments peuvent rester en place, mais les propriétaires tourneront, les noms et les panneaux changeront, et ainsi de suite.



- > C'est surtout vrai quand un emplacement est ouvertement contesté, comme à Downtown par exemple. Dans le cas d'une filiale possédée par une seule corpo au sein d'une arcologie les choses sont plus permanentes. Les propriétaires ne ressentent pas le besoin de faire quoi que ce soit pour récupérer les billes des gens qui sont à l'intérieur, et ils se fichent de les impressionner.
- > Sunshine

Dans le même temps, tout en bas de l'échelle sociale, les Barrens en général ressemblent à une zone de guerre, bombardée jour et nuit. Pourtant les détails de cette dévastation varient d'une semaine à l'autre, voire chaque jour. Les vendeurs à la sauvette migrent d'un endroit à l'autre pour mener leur trafic, essayant d'éviter d'anciens clients qu'ils ont pu empoisonner par inadvertance. Les squatteurs de containers de transport sont contraints de changer de quartier dès qu'un type plus fort et plus méchant a des vues sur leur « logement ». Les territoires des gangs évoluent en fonction de la bonne fortune des différents groupes de voyous qui pullulent dans le secteur. À Redmond et Puyallup, le terme « adresse permanente » est une blague, et en général vous devrez traquer leurs résidents comme un lion traque une bête sauvage.

Certaines choses ont l'air immuables (le Dante's Inferno, le Pike Street Market), mais les habitants de Seattle ont appris à les considérer comme des exceptions, pas la règle.

Ouverture. Même s'il faut garder à l'esprit qu'il n'existe pas de parfaite utopie où chacun serait accepté pour sa personnalité et ses compétences plutôt que pour son apparence, il faut reconnaître que Seattle, malgré ses imperfections, a tendance à être très accueillante envers une large variété de personnes. Bon, j'imagine que les

orks et les trolls doivent glousser en lisant ça, et j'entends déjà les protestations disant qu'il est difficile de se prétendre accueillant quand on a eu pendant des années un raciste vindicatif à la tête du gouvernement, mais gardez à l'esprit que l'échelle est relative. Est-ce qu'il a fallu longtemps pour que l'Underground Ork soit reconnu, laissant sur le carreau des dizaines de milliers de personnes privées de droits dans l'intervalle ? Ouais. Mais c'est arrivé, et de manière démocratique, ce qui n'aurait pu se produire dans aucune autre ville du monde. Donc oui, il y a des membres de l'Humanis et d'autres racistes à Seattle, et vous ferez face à tous les préjugés dont la métahumanité est capable, mais vous y trouverez aussi des orks et des elfes dans la même équipe de runners, des trolls et des humains dans le même bar ou le même gang, et des ouvriers nains et humains travaillant ensemble sur un chantier. Et rien de tout ça ne vous surprendra. Et aucun d'eux n'agira comme s'il y avait de quoi en faire tout un plat. À Seattle, on aura plus tendance à vouloir savoir de quel bois vous êtes fait plutôt qu'à vous juger.

Il y a quand même un inconvénient à ça (ou un avantage, selon votre point de vue). Cette attitude de « vivre et laisser vivre » pousse souvent les gens à ne pas porter de jugement hâtif sur les autres, donc quand ils sont témoins d'un événement qui semble suspect ou même ouvertement criminel, ils ont tendance à se dire qu'ils ne savent pas ce qu'il se passe, qu'ils n'ont pas tous les tenants et aboutissants, et que de toute façon, ce n'est pas vraiment leurs oignons ; ils vont donc se contenter de vaquer à leurs affaires. C'est un problème si vous êtes en train de vous faire tabasser dans la rue et que vous aimeriez que quelqu'un intervienne pour y mettre un terme, mais si c'est vous qui commettez le crime, c'est tout à votre avantage.



- Notez que ça s'applique aux personnes lambda dans la rue, pas aux forces de l'ordre ou aux gardes de sécurité. Si vous croyez qu'ils vont se montrer laxistes à cause de la culture de la ville, préparez-vous à être déçus.
- Ma'Fan

La réserve. Cela peut paraître contradictoire avec l'ouverture dont ils font preuve, mais même s'ils acceptent les étrangers, les habitants de Seattle montrent également une certaine froideur envers eux. En clair, le fait qu'ils ne vous jugeront pas forcément sur votre apparence ne veut pas dire que vous vous en ferez instantanément des amis. Il ne vous suffira pas d'entrer dans un bar et d'engager la conversation avec des inconnus pour qu'ils vous embarquent dans leur équipe de runners. Les réseaux sociaux sont importants. Se faire introduire par quelqu'un qui connaît quelqu'un vous aidera à briser la glace, donc utilisez-les. Mais rappelez-vous : ce n'est pas parce que les habitants de Seattle ne sont pas toujours avenants au premier abord que ce sont de mauvais bougres.

- Ne tirez pas trop sur la corde. Je ne vais pas vous présenter à tous mes amis simplement parce que vous me le demandez. Il faut le mériter.
- Sunshine
- Et voilà un bon exemple d'accueil chaleureux envers les étrangers !
- Ma'Fan

Loyauté. La loyauté est une denrée rare dans le Sixième Monde, mais il y en a peut-être un peu plus à Seattle qu'ailleurs. Je ne parle pas des mégacorpos : elles ont des clauses contractuelles draconiennes qui asservissent leurs employés à vie dans le seul but de ne pas avoir à se soucier de les voir partir ou non. Mais si on cherche au-delà de cet univers de drones corpo, on trouve des gens qui ont plus tendance à s'accrocher à ce qu'ils ont bâti plutôt qu'à quitter le navire. Les équipes de runners ne se séparent pas à cause d'un run qui a mal tourné, les gangs de rue restent soudés malgré les périodes de vaches maigres, et M. Johnson préfère souvent trouver une équipe en qui il peut avoir confiance plutôt que d'essayer de l'entuber. Cette loyauté semble plus dirigée sur les individus que sur les grandes organisations urbaines, ce qui veut dire que Knight Errant a un mal de chien à trouver des informateurs ou des sources de renseignements sur d'autres personnes. La police se repose beaucoup plus sur la collecte de preuves matérielles que sur la recherche de témoignages, ces derniers étant particulièrement difficiles à trouver. Les habitants de Seattle sont plus loyaux envers leurs proches et leur voisinage qu'envers la loi.

Mais n'oubliez pas que cela a ses limites. La loyauté des résidents locaux ne veut pas dire que M. Johnson ne se retournera jamais contre vous, ou que vos coéquipiers n'essaieront pas de vous balancer pour un beau paquet de nuyens. Après tout, nous sommes dans le Sixième Monde, et c'est le genre de choses qui se produit dans les Ombres. Et qui, de fait, se produit beaucoup à Seattle.

LA CONURB AUJOURD'HUI

En 2078, Seattle a élu une nouvelle gouverneure : Corinne Potter, du parti Technocrate. Elle avait fait sensation durant sa campagne en tendant la main aux classes moyenne et

inférieure de la ville, mais ce qui a choqué tout le monde c'est qu'elle s'y est tenue une fois élue. Elle n'en est pas au point de bâtir des foyers pour les sans-abri ou de mettre sur pied des soupes populaires ouvertes à tous, mais elle prend tout de même en compte l'impact que les actions du gouvernement peuvent avoir sur les gens qui ne sont pas des cadres corporatistes. Elle a facilité l'accès à l'eau et à l'électricité dans l'Underground, planté des espaces verts à Tacoma et Puyallup, et a plusieurs fois élevé la voix pour indiquer qu'elle se rappelait l'existence des lois du travail. Sa cote de popularité ne cesse de grimper, et bien qu'elle courtise le peuple dans son ensemble, elle ne s'est pas aliéné les corpos, qui ne cherchent donc pas à la pousser vers la sortie. Pour l'instant.

- > L'approche classique du pain et des jeux. Donnez juste assez aux gens pour les calmer, et ne leur laissez jamais entendre qu'une véritable égalité est possible.
- > Puck
- > Ouais, mais quand le type d'avant avait toujours l'air de chercher un moyen de te jeter aux lions, le pain et les jeux sont un changement bienvenu.
- > Cosmo

C'est le principal changement en ville. En dehors de ça, le principal événement qui pourrait affecter le futur de Seattle est la situation Ares/Détroit. Si vous n'êtes pas au parfum, voici un bref résumé. Ares a pris des mesures drastiques à l'encontre des insectes, et ces mesures ont ravagé d'énormes portions de Détroit. Elle a ensuite observé l'ampleur des dégâts et a décidé qu'elle aurait peut-être intérêt à aller poser son siège ailleurs. L'idée avait à peine germé dans son esprit collectif qu'Atlanta se portait volontaire pour être cet ailleurs. C'est alors que le gouvernement des UCAS est intervenu, interdisant ni plus ni moins à tout le monde de s'en aller. Pour appuyer ses propos, il a envoyé un corps d'armée à Détroit. Officiellement, il est là pour « maintenir la paix et aider à la reconstruction, » mais tout le monde sait que son but véritable est de forcer Ares à rester, sous la contrainte.

Or, je n'ai pas besoin de rappeler à qui que ce soit dans les Ombres qu'Ares dispose d'une puissance de feu conséquente. Elle n'a rien à envier à un corps d'armée. Si la violence (et des dégâts supplémentaires à Détroit) paraît inévitable, la véritable inconnue demeure ce qu'il en ressortira au final. Ares s'en ira-t-elle vraiment ? Le coup de force des UCAS marquera-t-il le début d'une nouvelle ère de surveillance des corporations par le gouvernement ? Que restera-t-il de Détroit quand tout sera terminé ?

Quel que soit le résultat, le fait que les UCAS se soient montrés si prompts à envoyer des troupes rend un paquet de gens nerveux à Seattle. La ville est bien loin du siège de son gouvernement et isolée du reste de sa nation, et voilà longtemps qu'un mouvement séparatiste existe dans la conurb. Certains habitants de Seattle se demandent ce que leurs cousins distants leur apportent, tandis que les UCAS ont plusieurs fois par le passé dédaigné la ville, considérée trop éloignée et étrangère pour comprendre les affaires nationales. Ces fractures existent bel et bien, mais ne se sont jamais creusées, les avantages d'un partenariat constant étant visibles par assez de monde de part et d'autre. Côté UCAS, Seattle leur offre un moteur économique inégalé et l'accès au commerce sur la Côte Ouest, dont elle ne disposerait pas par ailleurs. Elle leur permet également d'avoir plus de poids quand ils négocient avec

des nations proches ou frontalières comme Tír Tairngire, les Conseil Corporatif Pueblo et Salish-Shidhe et l'État Libre de Californie. Côté Seattle, les UCAS apportent un levier certain à ses négociations et sa protection ; la taille et la puissance de la nation l'aident à obtenir des concessions de ses voisins qu'elle n'obtiendrait jamais autrement.

Les pouvoirs en place parviennent généralement à limiter les velléités d'indépendance à un murmure, mais les événements de Détroit en ont fait un rugissement. La gouverneure Potter n'y est pas étrangère, puisqu'elle a rapidement soufflé sur les braises auprès de ses administrés, déclarant dans une interview qu'elle n'était pas totalement convaincue que Seattle ait vraiment besoin des UCAS, et « qu'il était légitime d'évaluer les relations de la ville à intervalles réguliers. » Les séparatistes la poussent de plus en plus à procéder à une de ces réévaluations, et les UCAS et elle semblent tous deux prendre la chose sérieusement ; la gouverneure a participé à plusieurs réunions avec des membres haut placés du mouvement séparatiste, et les UCAS envoient un flot de diplomates à Seattle pour plaider la cause du maintien des relations en l'état. Potter ne s'est pas prononcée publiquement à ce sujet depuis des mois, mais le fait que ces conversations continuent d'avoir lieu montre qu'elle est favorable à la cause séparatiste, puisque dans le cas contraire il n'y aurait rien à discuter.

- > Elle y est plus que favorable : elle travaille à sa réalisation.

L'interview postélectorale n'était qu'un ballon d'essai ; elle a lancé l'idée pour voir comment les gens allaient réagir. La réponse a été meilleure qu'elle ne s'y attendait, c'est donc dans cette direction qu'elle se dirige. La crise de Détroit représente une belle opportunité de se mettre le public dans la poche pour qu'il l'aide à accomplir ce qu'elle comptait faire de toute façon.

- > Kay St. Irregular

Même si les UCAS veulent que Seattle reste, un tas d'autres puissances seraient heureuses qu'elle s'en aille. On assiste donc à un véritable ballet de diplomates. Cela signifie que les Ombres vont s'agiter : les interruptions de réunion, l'espionnage, l'implantation de fausses informations et autres ne vont pas manquer. Un paquet de gens influents vont dépenser de l'argent pour faire en sorte que leur issue préférée se réalise. Évidemment, les shadowrunners vont s'efforcer de se faire de l'oseille tout en restant en vie.

RIVALITÉS À SEATTLE

Toutes les discussions actuelles concernant l'avenir de Seattle mettent en lumière une partie des rivalités qui alimentent la ville. Savoir ce qu'il en est vous aidera à naviguer dans les eaux actuelles, passons donc en revue les plus critiques.

RENRAKU CONTRE HORIZON

Renraku a un passé tourmenté à Seattle. Son arcologie, appelée à l'époque SCIRE et aujourd'hui ACHE (Arcology Commercial and Housing Enclave, enclave commerciale et résidentielle de l'arcologie), a été un théâtre de mort et de violence qui menèrent à son abandon provisoire puis à sa reconversion. C'était il y a plus de dix ans, mais la réputation de Renraku en ville ne s'en est toujours pas remise, et la corpo est souvent perçue avec suspicion par les habitants de Seattle, surtout les plus anciens.

Horizon ne se prive pas pour en tirer parti. Avec sa trans-fuge Potter à la tête de la conurb, la corpo cherche à lier intimement son image à la ville (et à en expulser Renraku et ses semblables). Horizon ne veut pas que les gens oublient les pires revers que Renraku a subis ici ; dernièrement une série de tridéos et de memes sur l'ACHE, combinant images d'archives et un vieux dessin animé dépeignant la violence causée par une maison automatisée pèsent lourdement sur les courants de la culture pop, et d'après certains hackers l'origine de ces memes porte les empreintes distinctives du Dawkins Group. Renraku aimerait se bâtir une nouvelle image à Seattle, et Horizon est là pour s'assurer que personne n'oublie le passé. En découlent une profonde rancœur de Renraku envers Horizon, et des soupçons de plus en plus précis de cette dernière concernant une attaque imminente de la Japanacorp.

MICRODECK CONTRE MITSUHAMA

Là, on parle d'une guerre technologique pure. Mitsuhamas est extrêmement fière de son statut de numéro une des mégacorpos ; une position occupée il y a bien longtemps par une des ancêtres de Microdeck. Cette dernière a vu sa domination menacée sur son propre terrain, et elle rend coup pour coup. Microdeck est l'une des grandes agitatrices qui militent fortement pour l'indépendance ; elle pense que Seattle, en tant que potentielle cité-État, est en bonne posture pour créer une marque forte, et elle veut être la technologie associée à cette marque. Une partie du problème vient du fait que l'image de la corpo s'est quelque peu racornie au fil des années ; elle n'est plus vue comme un symbole de réussite. Microdeck veut changer ça, ce qui implique de s'appropriier une partie du marché haut de gamme, et elle sait que voler des prototypes à ses rivales est un bon moyen de collecter des données critiques. Contrefaire un prototype de MCT est devenu un objectif avoué de nombreuses équipes de Microdeck. De son côté, Mitsuhamas a tendance à se comporter comme une aînée face à son agaçante petite sœur ; elle est au mieux dédaigneuse, quand elle prend la peine de remarquer son existence. Mais chaque part du marché de Seattle que s'arrogera Microdeck la fera passer pour bien plus que simplement agaçante, et entraînera une réponse appropriée.

LONE STAR CONTRE KNIGHT ERRANT

La perte du contrat de sécurité municipale au début des années 70 fut pour la Lone Star une pilule amère dont le sale arrière-goût persiste encore. Ces dix dernières années, elle a sauté sur la moindre occasion d'attirer l'attention sur les échecs de Knight Errant ; l'affaire du Mayan Cutter, le tueur en série et ses multiples imitateurs qui ont torturé Seattle, a fourni les premières cartouches de cette guerre toujours vivace. Knight Errant a réussi à conserver le contrat malgré les remous engendrés par le mouvement visant à faire de l'Underground ork un district à part entière et la démission de Kenneth Brackhaven, ce qui la conforte dans sa capacité à affronter les périodes difficiles. Mais entre la perspective d'indépendance qui menace de semer le chaos en ville et son entrée récente dans OmniStar Corporation, le nouveau poids lourd remonté à bloc, la Lone Star tente activement de se poser comme le nouveau visage de la sécurité de l'ère à venir (en espérant que personne ne relève le fait qu'elle n'est pas exactement nouvelle).

- Cette histoire d'Omnistar est importante. Elle se targue d'un niveau d'intégration jamais vu pour les services d'urgences, et pour une ville cherchant à se vendre comme la Cité libre du futur ou quelque chose comme ça, ça pourrait être assez alléchant.
- Cosmo

TECHNOCRATES CONTRE LA VIEILLE GARDE

L'élection au poste de gouverneur de la technocrate Corinne Potter a été un véritable séisme dans le paysage politique de Seattle. Ne vous y trompez pas : les Technocrates ne sont pas une bande de radicaux illuminés, et Potter est un pur produit corporatiste ; remettre à tout prix les moyens de production entre les mains du peuple n'est pas vraiment à l'ordre du jour. Mais après une si longue période pendant laquelle le gouvernement n'a pour ainsi dire jamais rien refusé aux corporations, se retrouver avec une gouverneure qui tempère de temps en temps leurs desiderata avec les besoins de la populace a complètement déstabilisé l'élite corporatiste et les partisans de l'ordre établi. Ils ont beau ne pas gouverner, ils détiennent néanmoins un pouvoir (et une fortune) considérable dans la conurb et sont en mesure de mettre de nombreux bâtons dans les roues de Potter. Si la ville devient indépendante, leur lutte pour s'agripper à autant de pouvoir que possible ne fera que s'intensifier.

HUMANIS CONTRE L'ORK RIGHTS COLLECTIVE

L'adoption de l'Underground ork en tant que district de Seattle à part entière a été une véritable révolution sociale et urbaine qui a également augmenté le pouvoir politique de ses habitants, principalement des orks et des trolls. Ces nouveaux citoyens officiels n'allaient pas laisser échapper ce pouvoir et ont donc continué de faire grandir et de mettre à profit la coalition dont ils s'étaient servi durant la campagne : la Ork Rights Commission (ORC, le fait que le mot « troll » n'apparaisse nulle part est un occasionnel sujet de discorde, mais les bénéfices politiques sont à ce jour suffisamment importants pour que ce problème soit maintenu sous la table). L'ORC reste toujours très en vue, et bien qu'elle n'ait pas soutenu Potter lors des élections, l'organisation a réussi à tisser des liens solides avec la nouvelle gouverneure, en témoignant ses récentes annonces concernant le financement des infrastructures de l'Underground.

L'accroissement de la puissance de l'ORC s'accompagne d'une réaction égale et opposée : une hausse de l'animosité de l'Humanis. Celui-ci sait que l'histoire des relations ethniques en Amérique du Nord est fondée sur le fait que chaque avancée notoire doit être sanctionnée par un retour de bâton, et il est en pleine phase de capitalisation et de préparation de ce dernier. Il recrute à tour de bras à tous les niveaux de l'organisation et stimule les sentiments anti-métahumains dans ses bastions, notamment Snohomish et Bellevue (les dynamiques urbanité-ruralité et richesse-pauvreté entre ces deux districts en font quasiment le yin et le yang du racisme contemporain). Pour l'instant l'Humanis est résolu à ne pas se confronter directement à l'ORC, par peur de la légitimer en s'en prenant trop souvent à elle. Mais ça ne les empêche pas d'envoyer quelques voyous vindicatifs à chaque manifestation de l'ORC dont il entend parler.

LES PARTIES D'UN TOUT

Maintenant qu'on a parlé des fondations de la ville, passons individuellement en revue les districts qui la forment.

DOWNTOWN

Avant que la cité-État de Seattle ne soit créée par le Traité de Denver, Downtown était Seattle. Aujourd'hui c'est le cœur de la conurb. Quand ils pensent à Seattle, voilà ce que les gens imaginent : sa ligne de gratte-ciel, son chrome rutilant, ses néons, la ville qui ne dort jamais dans toute sa gloire sublimée par RA.

C'est là que les affaires les plus juteuses de la conurb sont conclues. Les autres districts ne manquent pas d'action, mais ce n'est rien comparé à ce qui se passe à Downtown. Seuls les meilleurs sont capables d'opérer ici, et si vous n'arrivez pas à vous faire à cette idée, autant dégager tout de suite.

Qu'est-ce qui rend Downtown si foutrement spéciale ? Eh bien, il y a plus de propriétés corporatistes, gouvernementales et professionnelles que partout ailleurs. Cinq des Big Ten ont un siège régional ici, ce qui en fait un secteur qui regorge d'opportunités de runs.

- Et n'oublions pas le mille-feuille juridictionnel. Chaque agence corpo ou gouvernementale défend son propre carré de territoire à sa manière. Le gouvernement est en général légalement contraint de ne pas vous tuer immédiatement si vous piétinez ses plates-bandes. Mais avec l'extraterritorialité des corpos, c'est une tout autre histoire.
- Slamm-0 !

Mais trop de boulot tue le boulot. Donc quand les affaires sont conclues, Downtown est l'endroit où aller. Tu veux lécher les vitrines des boutiques les plus branchées ? Besoin de ce truc introuvable ? Envie de danser jusqu'au matin au cœur de la vie nocturne la plus débridée du Pac-Northwest ? Tenté par un aperçu de certains des plats locaux ou exotiques les plus raffinés ? Fan de sports ? Ou peut-être du genre touriste qui apprécie l'ambiance locale ? Eh bien, devine quoi, omae ? Downtown est fait pour toi !

- Il y a plus de shadowruns organisées à Downtown que partout ailleurs. AMTHA c'est aussi le meilleur endroit pour mêler boulot et plaisir.
- Kat o' Nine Tales

BELLEVUE

Si Downtown est l'endroit où les riches et les puissants vont travailler et faire la fête, alors Bellevue est celui où ils dorment la nuit, bien planqués dans leur mini-arcologie taillée sur mesure avant d'être réexpédiés sur la ville dans de luxueux véhicules blindés. « La Belle, » comme l'appellent ses habitants, est située entre les lacs Washington et Sammamish, coincée entre Redmond, Renton et Snohomish. Downtown se trouve de l'autre côté du lac Washington ; Council Island est au milieu. La Belle doit son surnom à la maire de longue date Marilyn Shultz, qui l'a baptisée « la reine de beauté » et la considère comme le lieu de résidence le plus populaire de Seattle. Une variante de ce surnom s'est creusé une place dans la psyché

de ses habitants et a récemment été remise au goût du jour par Johnathan Blake durant sa course à la mairie.

APERÇU DES DISTRICTS

DOWNTOWN

Population : 561 000

(humains 63 %, elfes 13 %, nains 3 %, orks 18 %, trolls 2 %, autres 1 %)

BELLEVUE

Population : 215 000

(humains 75 %, elfes 18 %, nains 2 %, orks 3 %, trolls 1 %, autres 1 %)

TACOMA

Population : 380 000

(humains 66 %, elfes 9 %, nains 5 %, orks 17 %, trolls 3 %, autres 1 %)

EVERETT

Population : 232 000

(humains 72 %, elfes 15 %, nains 3 %, orks 5 %, trolls 2 %, autres 2 %)

RENTON

Population : 217 000

(humains 53 %, elfes 9 %, nains 4 %, orks 27 %, trolls 4 %, autres 2 %)

AUBURN

Population : 561 000

(humains 63 %, elfes 13 %, nains 3 %, orks 18 %, trolls 2 %, autres 1 %)

SNOHOMISH

Population : 118 000

(humains 88 %, elfes 5 %, nains 1 %, orks 4 %, trolls 1 %, autres 1 %)

FORT LEWIS

Population : 103 000

(humains 60 %, elfes 13 %, nains 5 %, orks 17 %, trolls 3 %, autres 2 %)

REDMOND

Population : 435 000

(humains 65 %, elfes 5 %, nains 4 %, orks 20 %, trolls 4 %, autres 2 %)

PUYALLUP

Population : 511 000

(humains 47 %, elfes 21 %, nains 4 %, orks 22 %, trolls 5 %, autres 1 %)

COUNCIL ISLAND

Population : 4 750

(humains 34 %, elfes 26 %, nains 4 %, orks 29 %, trolls 3 %, autres 4 %)

OUTREMER

Population : 105 000

(humains 41 %, elfes 29 %, nains 6 %, orks 20 %, trolls 3 %, autres 1 %)

UNDERGROUND DE SEATTLE

Population : 49 000

(humains 5 %, elfes 1 %, nains 7 %, orks 78 %, trolls 7 %, autres 2 %)

Bellevue, tout comme son slogan, est fabriquée de toute pièce. Rien n'y est authentique. Le district est un condensé de tous les clichés tridéo d'une banlieue enclavée fantasmée ; une vision calibrée par Horizon de tout ce qu'on peut trouver de meilleur dans les autres zones de la ville.

Cet aspect trompeur s'étend au ravalement ethnique de ce district. Il y a vingt ans, les orks représentaient près de vingt pour cent de la population, mais une longue campagne de discrimination et de bigoterie tolkienesque a redistribué les cartes. L'avènement de l'ère Blake a poussé les choses encore plus loin en déclenchant un afflux de citoyens corpos de classe supérieure et aux revenus conséquents, cherchant à s'installer dans « le » nouveau quartier à la mode.

Et ce quartier, c'est La Belle. Bellevue se vante de ses vertes collines ondulantes, de ses lacs et de ses vues sur Downtown à dix millions de nuyens. La zone est saupoudrée de communautés sécurisées qui ont tout d'arcolgies hormis le nom. Plusieurs proposent un dôme et de l'air purifié importé des terres sauvages canadiennes. Ce style de vie revient très cher, et même si vous en avez les moyens, un bon capital social sera nécessaire pour passer dans les premiers de la liste d'attente.

Tous les habitants de Bellevue ne sont pourtant pas des cadres fortunés. Virtuellement toute sa population est corporatiste, pourtant seize pour cent des gens y vivent sous le seuil de pauvreté et la plupart n'ont aucun lien avec les corpos. Il s'agit des ouvriers qui font tourner la ville tout en vivant dans une société complètement isolée de leurs concitoyens de classe plus élevée. Les deux populations ne se croisent que rarement, et quand c'est le cas c'est souvent dans le cadre d'échanges louches, de trafics issus du marché noir ou d'un gosse de riche qui veut se la jouer punk.

TACOMA

Tacoma restera à jamais dans les mémoires comme l'endroit où la Nuit de la Rage a connu ses pires moments et certains de ses plus grands héros. Quand la violence a atteint son paroxysme, le Sheraton Tacoma a ouvert ses portes aux métahumains en fuite et les a protégés jusqu'au matin. Une fois la page tournée, quand la colère s'est muée en souvenir, des sculpteurs ont érigé le Crying Wall (le Mur des pleurs) pour commémorer ce sacrifice. Ce mur est devenu un symbole puis une attraction touristique qui a attiré plus d'attention sur ce secteur.

Bâtie à l'origine pour répondre aux besoins très spécifiques de Shiawase, Tacoma était un district prometteur, mais ces derniers temps le vent a complètement tourné. Le canal du Nicaragua a détourné les bateaux qui y passaient, et avec eux le commerce côtier duquel la ville tirait sa richesse. Les parcs de bureaux se sont vidés. Tacoma a subi la chute des prix de l'immobilier et la terreur des gangs. La prétendue Ville de Demain a disparu dans les limbes du passé.

EVERETT

Pas encore un Barren, et pas même forcément vouée à en devenir un, Everett est sur la corde raide, attendant l'impulsion qui la fera basculer d'un côté ou de l'autre. On y trouve des sites corpos high-tech et des résidences que la plupart d'entre nous ne peuvent que rêver d'habiter, mais aussi des zones totalement laissées à l'abandon, des paradis de squatteurs et des routes de contrebande où les passeurs sont plus nombreux que les citoyens respectueux de la loi. La population augmente, mais il est difficile de

dire si c'est parce que les gens s'y installent pour démarrer une vie meilleure ou s'ils y échouent depuis un lieu plus clément. Un gros investissement dans un complexe multifonction pourrait pousser le district sur la voie d'une croissance à long terme, mais une émeute ou autre perturbation, voire la simple augmentation constante de la criminalité pourrait le condamner à devenir le cousin de Redmond et Puyallup. Ma boule de cristal ne me montre pas la manière dont ça finira, mais laissez-moi vous dire ceci : beaucoup de monde dans la conurbation a des plans pour tirer parti du changement qui va frapper Everett, quel qu'il soit. Mais ce n'est pas vraiment une grosse info.

La bonne nouvelle, c'est que les gens comme nous n'ont pas besoin d'attendre que le destin d'Everett soit joué pour en profiter. Est-ce qu'il vous est arrivé d'être en plein run à Bellevue et de vous prendre à rêver que traverser quelques pâtés de maisons vous permettrait de vous perdre dans les ruines tortueuses des rues de Redmond ? Eh bien, même si les hauts d'Everett ne peuvent pas rivaliser avec ceux de Bellevue et que ses bas n'atteignent pas ceux de Redmond, vous avez tout de même la possibilité de choper quelque chose sur un site corpo et de filer vous planquer à proximité dans un complexe résidentiel abandonné et bourré de squatteurs. Profitez-en tant que vous le pouvez.

➤ Si je devais parier, je dirais que le secteur ne tombera pas plus bas et va bientôt recommencer à s'embourgeoiser et à se développer. Federated-Boeing y a fait des investissements conséquents et il y a peu de chances qu'elle reste les bras croisés pendant qu'Everett se transforme en Barrens autour d'elle. Elle s'attendait peut-être à ce que le successeur de Brackhaven soit un peu plus soumis que Potter ne semble l'être, mais attendez-vous tout de même à des redéveloppements majeurs dans un avenir très proche.

➤ Mr. Bonds

RENTON

Considérée comme beaucoup comme la « Résidence de Seattle », Renton fut autrefois un bon exemple de banlieue du Sixième Monde partie en vrille. Comparée aux autres districts comme Downtown, Tacoma ou même Redmond et l'Underground ork, Renton est presque oubliable. En clair, c'est l'endroit que les bons petits esclaves corpos et autres drones ouvriers considéraient comme le symbole de la « réussite. »

Renton n'est pas un endroit où l'on fait affaire ; c'est celui que les braves habitants de Seattle, les gens « comme il faut » appellent leur foyer et où ils se retirent à la fin de leur journée de travail. C'est ici que les familles vivent et s'amusent (ou s'y efforcent), dans un joli petit cocon néo-WASP préservé et débordant de bonnes valeurs familiales. En tout cas, c'est ce que dit la brochure.

➤ En d'autres termes, c'est le genre d'endroit qui donne envie de gerber à la plupart des runners (ou à quiconque doté d'un minimum d'esprit critique). Renton est tellement artificielle et fadasse que c'en est douloureux ! Et en plus... ah, laissez tomber ; je veux pas gâcher la surprise aux petits nouveaux.

➤ Slam-0 !

Pendant des dizaines d'années, Renton a été le foyer de plusieurs agences de sécurité et de petites entreprises de haute technologie ; ces dernières ont subi le Crash 2.0 de

plein fouet, tandis que les premières ont prospéré. Dans les années qui ont suivi, l'économie locale s'est effondrée et la criminalité est montée en flèche. Pourtant depuis quatre ans, la nouvelle Matrice a contribué à revitaliser les industries de pointe de Renton et le district a petit à petit renoué avec son apparente gloire passée.

Renton dispose d'une abondance de jolies résidences et de suffisamment de boutiques et de loisirs pour satisfaire leurs habitants. Ajoutez quelques lacs, rivières et collines verdoyantes pour faire bonne mesure et vous comprendrez que ce n'est pas par hasard si autant de gens veulent s'y installer. Dommage que cette splendide façade de classe moyenne idéalisée soit minée par un racisme anti-métahumain sous-jacent et quelques dangereux groupes criminels locaux.

Depuis la Nuit de la Rage, Renton est le bastion de l'Humanis, même si personne ne l'admet. Grâce à une (timide) évolution des normes sociétales et à l'augmentation du taux de natalité métahumaine (principalement chez les orks), les bigots et racistes radicaux de Renton ont été contraints d'observer, impuissants, « l'infestation métahumaine » menacer leur conception de la tranquillité domestique. Mais cela veut seulement dire qu'ils ont dû changer de stratégie.

➤ J'ai beau détester Renton, je me dois d'être honnête dans un souci de vérité. Les choses ne vont pas aussi mal qu'il y a dix ans. L'anti-métahumanisme est très mal vu (du moins officiellement), ce qui fait que les métahumains peuvent arpenter les rues du district sans trop craindre de se faire agresser à vue. Ceux qui vivent à Renton doivent cependant s'attendre à des attaques plus subtiles. Un service de moindre qualité dans les boutiques, restaurants et administrations, se faire contrôler dans la rue pour le simple fait d'être un ork, bénéficier de moins d'indulgence de la part des patrouilles de KE, ou tout simplement subir le mépris silencieux des autres habitants, voici le lot quotidien des petites brimades publiques réservées aux métahumains. Derrière les portes closes, les choses sont bien pires.

➤ Bull

AUBURN

La première chose dont parlent les gens qui arrivent à Auburn, c'est le bourdonnement. Ce son, comme le célèbre Bourdonnement de Taos, semble provenir de toutes les directions à la fois ; une vibration à basse fréquence qui ne peut qu'être le résultat des 363 kilomètres carrés de machines industrielles tournant vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Les gens qui vivent ici font avec, parce que c'est ce qu'ils sont : des survivants. Ils sont les esclaves en cols bleus qui maintiennent les rouages du Seattle en mouvement. Cette mentalité a créé une communauté extrêmement refermée sur elle-même et qui préfère s'occuper de ses propres problèmes. Et ils ne manquent pas, avec notamment une guerre raciale en gestation et une famille mafieuse qui tente de garder la mainmise sur ses acquis.

Le côté positif, c'est que les prix de l'immobilier sont excellents, ce qui explique qu'un certain nombre d'entreprises de haute technologie aient choisi Auburn pour être la nouvelle Silicon Valley. Cette mutation de capitaux et d'attitudes a du mal à passer avec les résidents, ce qui mène à une ségrégation qui n'est pas sans rappeler l'antique séparation entre les pauvres et les nantis.



- Avec toutes ses usines automatisées, Auburn est le meilleur endroit pour acquérir facilement du matos et des services, mais la communauté n'est pas fan des étrangers. Quel que soit l'endroit où vous voulez aller dans le district, vous aurez besoin d'y connaître quelqu'un. Alors, tâchez de vous entraîner à vous faire des potes et à les garder.
- Pistons

SNOHOMISH

Seattle évoque pour la plupart des gens l'animation haute en couleur de l'Emerald City ; la campagne paisible de Snohomish constitue donc souvent une surprise assez déroutante. C'est une communauté à l'ancienne qui a réussi à rester soudée quand la plupart des choses ont changé à Seattle après la Grande Danse des Esprits. Avant et après cet événement, Snohomish était et reste pour la conurb la principale source d'aliments cultivés localement. Beaucoup l'ont appelée le Grenier d'Emerald City en raison de ses immenses champs de blé, mais je ne voudrais pas que ce soit la seule image qui vous vienne à l'esprit. Snohomish a des champs d'avoine, de maïs et de soja en abondance, mais également des centaines de vergers de pommiers, des cultures de baies de toutes sortes, des champs de pommes de terre capables de rivaliser avec ceux de l'Idaho d'antan et de vastes serres où poussent toutes sortes de choses, des pêches au café, hors saison et loin de leur région habituelle.

En plus de toute cette production de nourriture, on trouve également tout ce qu'on est en droit d'attendre du business agroalimentaire : sites d'étude de croissance expérimentale souterrains, bassins de pisciculture remplis de saumons et d'algues modifiés et usines de transformation de soja, qui métamorphosent ces petits haricots fadasses en plats et pâtes délicieux. Les mégacorporations ont aussi des bureaux de recherche et développement répartis sur toute la zone pour mettre au point des moyens d'obtenir de meilleures récoltes. Et par « meilleures » je veux dire « qui leur rapportent plus d'argent, » pas plus saines ou une autre dinguerie du genre.

Au-delà des fermes et du poisson, Snohomish est célèbre pour ses antiquités, et cela depuis plus d'un siècle. La différence c'est qu'il y a un siècle, les chances de trouver une antiquité avec un certain potentiel magique étaient inexistantes. Aujourd'hui ceux qui recherchent des objets rares, infusés de mana issu d'événements chargés émotionnellement ou d'une magie rituelle pré-Éveil peuvent souvent les trouver ici. Lors de la récente course aux artefacts et en tant que lieu déjà célèbre pour ses antiquités arcaniques, Snohomish est devenue une destination populaire d'échanges et de commerce. Certains résidents se sont fait un nom dans le domaine de l'identification et la classification d'artefacts, ce qui en fait un lieu de passage assez commun pour de tels objets le temps que leurs mystères soient dévoilés.

- Quelle vision plaisante ! Dommage qu'on ne s'approche même pas des aspects les plus sombres de Snohomish. D'accord, la nourriture et les antiquités sont un gros morceau et sont donc importantes pour les runners, mais ce sont les planques corporatistes qui amènent ces derniers dans ce coin paisible. Les fermes délabrées, les maisons abandonnées et quelques petits chalets de montagne en périphérie servent de cachettes aux entreprises, gouvernements et organisations louches pour se faire oublier ou stocker des ressources importantes en attendant que la pression retombe.
- Traveller Jones

- Un runner chanceux pourra aussi exceptionnellement recevoir une petite formation sur un des quelques sites d'entraînement d'élite corporatistes de Snohomish. Certaines des corpos qui ont des planques ici disposent également de terrains d'entraînement. Les recrues sont souvent employées comme premiers intervenants (ou unique quand elles veulent faire profil bas). Ces sites sont généralement situés sur d'anciennes fermes dont le sol ne peut plus produire aucune récolte.
- Hard Exit

- Comme Ingersoll-Berkeley a acheté la plupart de ces fermes au début du siècle avant de les revendre à des tiers, elle dispose d'un paquet d'infos de première main sur les endroits où les autres corpos entraînent leurs sbires. C'est une bonne chose si vous cherchez des tuyaux sur ces endroits, mais si vous vous faites prendre, I-B n'aura qu'à demander à un pote à proximité pour disposer d'un vaste éventail de talents.
- Pistons

- Les terrains d'entraînement du coin recrutent en général plus de métahumains que la moyenne. Tout le district a tendance à être quelque peu métaphobe et les tensions raciales permettent aux aspirants de développer deux compétences très importantes : la patience et la retenue.
- Picador

- Métaphobe ! Ha ! Snohomish est le district le plus raciste du plexe ! C'est un point de recrutement régulier pour l'Humanis et il existerait là-bas un centre d'entraînement pour les membres de la branche militante de Human Nation, la Flaming Sword. Les métahumains y sont régulièrement agressés, les enquêtes pour meurtre ont tendance à être bâclées et les coupables désignés sont généralement d'autres métahumains.
- 2XL

FORT LEWIS

Vous savez ce qu'est Fort Lewis ? C'est votre chance d'observer une dystopie totalement différente de celle dans laquelle nous vivons. Marre de vivre dans un monde contrôlé par les corporations ? Alors, foncez à Fort Lewis pour une occasion de plonger dans un monde totalitaire contrôlé par l'Armée. Vive la différence !

L'avantage de la dystopie militaire ? Elle est plus propre. L'armée tolère beaucoup moins le désordre que les flics de Knight Errant, et les soldats sont en général bien plus doués pour garder un endroit entretenu et pour s'abstenir de jeter des déchets partout.

- La propreté et l'ordre ont toujours été une marque de fabrique des régimes totalitaires. C'est en partie ce qui les rend séduisants : quels que soient leurs défauts, ils peuvent au moins garder les choses bien rangées.
- Aufheben
- Ça dépend un peu de ce que l'armée décide de partager avec les autres. Tout général connaît l'importance de posséder une technologie dont l'autre camp est dépourvu, donc toute percée dans les recherches sur les paracratures a de bonnes chances d'être

gardée sous le manteau plutôt que diffusée aux quatre vents, surtout celles ayant un rapport avec la sécurité.

- > Kay St. Irregular
- > Ouais, donc ils ne vendront pas leurs secrets, ils vont juste inventer un truc si puissant qu'ils en perdront le contrôle, qui s'échappera et nous tuera dans notre sommeil.
- > Traveller Jones
- > C'est comme ça qu'on a créé le chupacabra.
- > Plan 9

Avec sa verdure luxuriante et son calme relatif, c'est aussi beaucoup plus joli que la plupart des quartiers de Seattle. Franchement, c'est carrément inquiétant. Allez-y un matin, quand la brume caresse les pins, et prêtez l'oreille à ce silence. Ici et là, vous entendrez le pépiement d'un oiseau qui va s'envoler alors qu'un autre son s'élève. Vous les entendez avant de les voir. Le son des bottes qui frappent le sol à l'unisson pendant qu'une patrouille ou une autre passe à proximité. Ça me fait flipper à chaque fois. Et c'est encore pire le soir, quand ils jouent la sonnerie aux morts.

- > Mec, tu as un sacré problème avec l'armée. À l'évidence tu n'as jamais fait ton service.
- > Hard Exit

Mais je ne voudrais pas vous donner une fausse impression. Fort Lewis a ses côtés louches, il est juste plus doué pour garder la criminalité et la débauche derrière des portes closes. Ce sont des gens qui vivent ici après tout, et les gens cèdent à toutes sortes de vices. On est tous pareils. Les dirigeants de Fort Lewis préfèrent juste que de telles activités restent à leur place, loin du regard des enfants et des âmes sensibles.

Et là, parce que rien dans le Sixième Monde n'est complet sans une touche de surréalisme, au milieu de cet État militariste miniature se trouve l'une des destinations familiales les plus populaires de la conurb : le Fort Lewis Zoological Gardens, avec certaines des paracratures les plus spectaculaires, retenues en captivité et exhibées dans des répliques époustouflantes de leur habitat naturel. Bien sûr, dans les coulisses du zoo, les chercheurs étudient la manière d'exploiter, altérer ou même améliorer les pouvoirs de ces créatures. Ce qui signifie que la partie la plus sympathique de Fort Lewis est aussi celle qui a le plus de chances de nous tuer.

REDMOND

Vous ne pouvez pas savoir ce qu'est Redmond, à moins d'y avoir déjà vécu. Les esclaves corpos en visite ou les riches en mal d'excitation qui viennent se cuire les week-ends ne sauront jamais ce que c'est. Pas plus que les runners qui y ont une planque juste pour faire profil bas quelque temps. OK, ils voient la même merde. Ils respirent la même puanteur. La différence, c'est qu'ils ont la chance de pouvoir en partir. Pour ceux d'entre nous qui y sont nés et n'ont rien connu d'autre, il n'est pas si facile de s'en échapper.

Mais tôt ou tard, tout runner se retrouve à Redmond, où viennent s'échouer les rêves de Seattle. Rien ne prospère ici. C'est un lieu stérile. Improductif. Toxique. C'est pour ça qu'on l'appelle les Barrens : les terres infertiles. Il fut un temps où Redmond était resplendissante. C'était le nouveau district high-tech de Seattle, plein de précurseurs

et de leur argent. Mais aujourd'hui, c'est plus une sorte d'attrape-rêve pervers, qui capture et distille les cauchemars de toute la conurb. Après le crash technologique de 2029, Redmond a tout perdu. Quatre-vingts pour cent de son industrie a coulé en une nuit, en même temps que son gouvernement. Tous ceux qui avaient suffisamment de moyens ont filé. Sans autorité pour les arrêter, ceux qui furent laissés derrière se rabattirent sur les émeutes, le pillage et toute autre forme d'anarchie. La nature métahumaine, mon pote. Pour les toxicos, les parias et les criminels de tous bords, les entreprises et logements abandonnés de Redmond présentaient un attrait irrésistible. Le district récolta donc tous les déchets de la société, pendant que le reste de la conurb en était débarrassé.

Même les zones « sûres » de Redmond souffrent de plus de dysfonctionnements sociaux que les pires quartiers de Seattle même. Elle est divisée en fiefs, séparés par des terres en friches jonchées de technologie pourrissante. Des tribus de gangs agissant comme des seigneurs de guerre contrôlent chacune leur petit carré d'enfer. Les zones qui étaient les plus densément peuplées sont désormais les terrains les plus convoités. Les immeubles corpos restants et ce qu'ils contiennent sont fortifiés par d'épais murs et de l'artillerie lourde. La plupart du temps, ce sont des mercos ou des gangers locaux qui s'occupent de la sécurité. Des commodités comme l'eau, la voirie, les égouts et l'électricité ne sont plus assurées ; ceux qui bénéficient de ce luxe ont dû bricoler avec ce qu'ils avaient pour l'obtenir.

- > À une époque, il était quasiment impossible d'accéder à la Matrice depuis Redmond. L'infrastructure de la nouvelle version a un peu amélioré les choses. La qualifier « d'intermittente » reste malgré tout encore généreux.
- > Slamm-0 !
- > Tu l'as dit. L'astral aussi a carrément morflé dans les Barrens. À moins d'avoir grandi ici, balancer des sorts ressemble à nager dans de la gelée.
- > Lyran

C'est assez incroyable, mais Redmond a un gouvernement. Sa maire, Sonya Scholl, est en général aux prises avec les corpos, mais elle a réussi à choisir ses combats avec discernement. Et elle en a remporté certains (aidée par le fait que les corpos ne se soucient pas assez de Redmond pour mettre tout leur cœur dans la bataille). Malheureusement, peu importe le nombre de victoires, rien ne pourra faire la moindre différence ici.

- > Ça sonne pessimiste, mais c'est la vérité. Pour quiconque ren-contre le succès (découverte d'un nouveau marché lucratif, runner qui touche le gros lot) le premier réflexe est de décamper. Réussir à Redmond, c'est en partir.
- > Haze
- > Rien de ce qui est bon ne peut y rester.
- > Man-of-Many-Names

La denrée la plus rare dans ce district, c'est l'espoir, et c'est une bonne chose parce que l'espoir, ça vous fait tuer. Ça vous fait réfléchir au lendemain. Ça vous distrait de votre survie à l'instant présent. Et c'est tout ce qu'il reste dans les Barrens : la survie.

PUYALLUP

Les « Barrens », qu'ils disent, en nous mettant tous dans le même sac. Avec Redmond, comme si on était voisins et pas à soixante kilomètres les uns des autres. Ici à Puyallup, on a l'habitude d'être considérés comme des moins que rien par les étrangers. Ils croient qu'il n'y a que des caniveaux poussiéreux, des Mafiosi et des Yakuza qui s'entre-déchirent, des nids à cafards et des bordels au coude-à-coude pour tenter de rafler quelques nuyens, des elfes et des orks qui se bagarrent pour des restes de repas et des petits trafics.

Nous sommes toutes ces choses. Mais nous ne nous résumons pas seulement à ça.

Des gens vivent ici, mon pote. Il y en a toujours eu, il y en aura toujours. Cent ans en arrière il n'y avait que des terres agricoles : grands espaces, ciel bleu, collines verdoyantes. Puis il y a eu Rainier et ses réfugiés, ses cendres et ses trouduc, la Nuit de la Rage et les restes de Tír Tairngire. Après ça, on en a rajouté une couche avec quelques générations de politiciens véreux et de familles mafieuses parasites qui ont saigné à blanc les lieux. Saupoudrez d'un peu de désespoir. Ajoutez une pincée de haine. Assaisonnez à votre goût.

Donc c'est sûr, c'est pas Downtown, mais les gens sont toujours juste des gens. Plus d'un demi-million d'habitants (seulement d'après les registres officiels) essaient de faire avec, de vivre leur vie, de mettre un toit au-dessus de leur tête, de se remplir le ventre, de faire des gosses.

Si les corpos voulaient bien nous donner la moitié d'une chance, juste un petit coup de pouce, elles pourraient se faire un vrai paquet de blé ici. Il y a de la place. On ne peut que s'améliorer ; les gens n'ont rien d'autre que le désir d'un avenir meilleur. Elles pourraient construire ici, plutôt que de toujours en évoquer l'idée. Elles pourraient investir, et nous pourrions travailler, acheter, vendre. Tout le monde y trouverait son compte.

Mais si vous demandez à nos voisins, ce n'est pas le rôle de Puyallup. Nope. Ils viennent ici pour échapper à la loi, pour acheter de la drogue ou des puces, pour se payer quelques gigolos ou pour casser de l'elfe. Ils viennent ici avec leurs bagnoles tunées pour faire la course, ou avec leurs camions surgonflés prêts à se faire un run de contrebande par la Route 7. Ils viennent ici pour s'encanailler, pour s'écarter dans la rue, la vraie, quand Bellevue et Downtown sont trop sages à leur goût.

Quelqu'un a dit un jour qu'on ne paie pas une prostituée pour le sexe, on la paie pour qu'elle s'en aille après. Pour nos voisins, c'est pareil avec Puyallup. Ils viennent ici pour pouvoir repartir ensuite, avec leur petite conscience bien tranquille.

COUNCIL ISLAND

Aux XIX^e et XX^e siècles, Council Island était connue sous le nom de Mercer Island, d'après les frères Asa et Thomas Mercer qui furent les premiers hommes blancs à en faire leur foyer. Elle s'agrandit jusqu'à devenir une communauté prospère et rejoignit Seattle en 1960. Le Premier Traité de Denver reconnut le grand métroplexe de Seattle comme territoire américain, qui devint ainsi la plus grande réserve non indigène d'Amérique du Nord. Dans le même temps, Mercer fut cédée au Conseil Salish-Shidhe pour servir de résidence d'ambassadeur et de point de contact pour les autres nations indigènes. Les Salishs rasèrent les immeubles modernes et désosèrent les routes, passant

plus d'une décennie à rendre aux lieux leur état naturel tout en enfouissant les acheminements en eau, électricité et nœuds matriciels loin à l'abri des regards. Sous la houlette du Chef Jon Moses, puis du Chef James Grey Bear qui fut l'ambassadeur salish à Seattle pendant des dizaines d'années, Council Island fut transformée en l'une des plus belles zones de Seattle tout en servant de soupape diplomatique. Le décès de Grey Bear juste avant les négociations du Troisième Traité de Denver eut de catastrophiques conséquences ; sans son expérience de négociateur vétéran, le débat devint rapidement stérile. Avec le retrait de Denver, Council Island a gagné en influence et est devenue la principale région d'ambassades des NAO. Elle est toujours en cours d'aménagement suite à ce nouveau statut, et de nouveaux bâtiments fleurissent à toute vitesse.

- Le Bataillon salish-shidhe qui a été affecté à Council Island juste après l'échec des négociations du Troisième Traité de Denver la fait un peu grincer des dents. En plus de ça, il y a la présence accrue de l'armée des NAO sur l'île. Ce sont les soldats qui ont eu le plus d'impact sur les données démographiques, surtout en termes de baisse du salaire moyen et du niveau d'éducation. Les trois quarts des troupes sont des orks dont plus de cinq cents sont issus de la tribu des Cascades, où vous pouvez vous engager à partir de seize ans sans aucune exigence de diplôme de fin de secondaire. Et avec les soldats vient l'augmentation des beuveries et de la prostitution.
- SeaTac Sweetie
- Le CSS n'a jamais été très clair concernant cette « autre » population d'environ cent cinquante membres d'espèces conscientes. Est-ce qu'il compte les esprits dans ce nombre ? Les intelligences artificielles ? On sait qu'il y a des zoocanthropes et des wendigos dans le lot, mais à part ça ? D'après les rumeurs il y aurait des tritons d'eau douce, et même des dracomorphes. Les seuls qui sachent la vérité sont les Salish-Shidhe, et ils ne veulent pas la révéler.
- Elijah

Council Island est autant que possible laissée dans son état naturel (ou plus précisément : est guidée vers un état qui semble naturel). La végétation est omniprésente, principalement sous la forme de bois et de broussailles, mais dans les mois du printemps et de l'automne les nombreuses fleurs offrent une véritable explosion de couleurs. Les bâtiments sont construits pour ressembler aux habitations traditionnelles des indigènes du Nord-Ouest Pacifique, mais utilisent des matériaux modernes recouverts d'un fin placage plutôt que du bois massif. Gardez à l'esprit que ce motif est récurrent sur toute l'île : citoyens en costume traditionnel utilisant des commlinks dernier cri, points d'accès wifi invisibles dissimulés dans des œuvres d'art ou des fontaines, et même si vous ne verrez jamais la moindre trace de câblage moderne pendu entre les arbres, leurs racines partagent le sol avec un impressionnant tissage de circuits et de canalisations. La majorité de la population est composée de bureaucrates, de diplomates et de leurs familles, mais il y a également un bon nombre de scientifiques, dont des botanistes et des parabiologistes.

- Nous autres habitants de Seattle avons tendance à l'oublier, grâce aux panneaux touristiques des NAO qui vantent les vertus des « Vacances de proximité » en territoire salish, et nous connaissons tous quelqu'un qui en a eu assez de sa vie futile, a vendu tout ce

qu'il possédait et a rejoint un ersatz de « tribu » pour retourner à la nature. Mais la vaste majorité des citoyens des NAO vivent en ville (d'anciennes villes américaines, en plus !), conduisent des voitures, râlent à propos de leurs impôts et consultent les informations sur leur commlink, tout ça avant de se préparer pour la réunion du jour concernant le compte Running Deer. L'écologie est plus prépondérante et leurs croyances spirituelles sont différentes, mais à part ça, ils font partie de la même ville et partagent les mêmes préoccupations et les mêmes certitudes que n'importe qui.

- Bull
- Il y en a également qui suivent pleinement les Vieilles Traditions, mais c'est un choix qui doit être fait, pas une obligation qu'on peut imposer à quelqu'un. C'est un chemin plus difficile, mais rien n'égale en magnificence ce qu'on y voit en l'arpentant.
- Man-of-Many-Names
- L'espace aérien de Council Island est officiellement contrôlé par les NAO. Leurs drones et hélicoptères peuvent y voler, mais ils sont assez chatouilleux concernant la défense de leur juridiction. Si vous n'êtes pas un hélicoptère d'évacuation médicale ou en visite diplomatique préprogrammée, attendez-vous à ce que des esprits vous fassent gentiment atterrir dans le lac.
- Kane

OUTREMER

Ce quel les gens appellent « Outremer » actuellement pourrait aussi bien parler français et se trouver de l'autre côté du globe à tel point cela semble déconnecté d'Emerald City. Ne vous méprenez pas, Outremer fait bien partie du métroplexe, mais c'est l'endroit le plus éloigné de Seattle où vous pouvez vous rendre sans la quitter. C'est à la fois un don et une malédiction pour ceux qui y travaillent, y vivent ou se contentent de visiter les îles qui constituent ce « district ».

Outremer n'est pas un lieu unique : il s'agit du nom donné aux cinq plus grandes îles du Puget Sound qui restent considérées comme faisant partie du métroplexe de Seattle. Chacune est plus facile à atteindre depuis les terres salish-shidhe, deux d'entre elles y étant même reliées par des ponts. Mais le découpage a été fait par des politiciens, pas des géographes. Du nord au sud, les îles sont Bainbridge, Vashon (oui, comme la ligne de vêtements), Fox, McNeil et Anderson. Si vous voulez passer pour un complet étranger, n'hésitez pas à ajouter « island » à la suite de chacun de ces noms quand vous les évoquez devant un habitant de Seattle de souche. Chaque île est considérée comme un district à part entière, mais tout le monde s'en moque étant donné que grâce à son écrasante domination démographique et aux lois injustes de la démocratie, c'est Bainbridge qui mène la danse. Et de toute façon, tous les résidents de ces îles préféreraient ne rien avoir à faire avec la politique du métroplexe. Même les politiciens. Cette attitude « d'outremer » est une des rares choses qui rassemble ces îles disparates.

Dans les premières années du métroplexe, suite à l'éclatement des États-Unis, l'archipel connut une importante croissance. Les réfugiés affluaient à Seattle et nombre d'entre eux furent envoyés dans les îles, assignés à leur construction au sein d'équipes de développement gouvernementales. Cette solution avait le mérite de les tenir occupés, mais ils manquaient à la fois de compétence, ce qui

conduisit à un travail mal fait, et d'argent, ce qui mena à la banqueroute de l'économie locale. Le trajet vers ces îles était trop long et coûteux pour que les réfugiés puissent faire la navette, et en dépit de la mauvaise qualité des constructions, la distance attira des résidents fortunés, ce qui fit exploser le coût de la vie. Chaque île réagit un peu à sa manière, et c'est à partir de ce stade qu'elles ont chacune développé leur propre identité.

L'UNDERGROUND DE SEATTLE

L'Underground ork tire ses racines de l'histoire ancienne de Seattle. Après le Grand Incendie de 1889, la ville décréta que les nouveaux bâtiments devraient être construits en matériaux non combustibles plutôt qu'en bois. Comme la ville était bâtie sur une zone inondable qui, vous voyez, était souvent inondée, il a été décidé dans le même temps de tout surélever de deux étages. Les niveaux inférieurs des anciens bâtiments furent principalement utilisés comme lieux de stockage, et ils finirent par être scellés et oubliés. À la fin du XX^e siècle, certains se prirent d'intérêt pour leur exploration, ce qui permit de découvrir que dans l'intervalle la ville souterraine avait été considérablement étendue par les bootleggers et les prostituées. Elle fut encore développée par la municipalité pour les besoins des transports souterrains. Certaines zones furent rénovées et nettoyées pour les touristes, mais la majorité fut laissée telle quelle.

- L'Underground avait initialement été scellé par peur des maladies en 1907.
- Nephrine

Quand le mont Rainier a secoué Seattle en 2017, l'Underground fut à nouveau condamné suite aux risques d'effondrements et de poches de gaz toxique (le gaz toxique est beaucoup plus dangereux que la lave dans une éruption, mais c'est toujours de cette dernière dont on parle le plus). Les gens désespérés s'ouvrirent progressivement de petits passages vers ces galeries, les sans-abri dans un premier temps, puis les victimes de la gobelinisation, tandis que la société faisait semblant de rien. « Loin des yeux, loin du cœur » après tout. En 2039 le Gouverneur Victor Allenson rassembla tous les métahumains de Seattle et les parqua dans des camps au sein des districts d'entrepôts de Tacoma et Downtown. Le 7 février, ces entrepôts partirent en fumée. Fort heureusement, les gobelins du sous-sol avaient déjà percé des tunnels de contrebande pour y faire passer des marchandises ; ils furent finalement mis à profit pour conduire des milliers de personnes en sécurité. Pas tout le monde, mais un grand nombre. Si vous vous demandiez qui représente l'effigie qu'on brûle pendant les commémorations de la Nuit de la Rage, c'est Allenson.

- Brûler en enfer est encore trop clément pour lui.
- Butch

La ville a fini par reprendre ses esprits et la plupart des métahumains ont retrouvé leur place dans la société, mais nombreux étaient ceux qui ne parvenaient pas à pardonner cette trahison. Ils restèrent sous terre. Les orks et les nains travaillèrent de concert pour étendre et étayer les tunnels souterrains, et pour établir des espaces suffisamment larges pour qu'une communauté y prospère, et suffisamment

petits pour qu'on puisse s'y cacher si le besoin s'en faisait à nouveau sentir. Ils découvrirent par la suite de nombreux tunnels créés par les éruptions volcaniques ; la science ne parvient pas à expliquer comment ils sont arrivés là, mais pour les créateurs de l'Underground ils étaient une bénédiction, et peu importait leur provenance.

Au milieu des années 40, il y eut une grosse dispute entre les communautés orkes et nains. Il y avait déjà eu des querelles par le passé, mais les trolls avaient toujours réussi à calmer le jeu, mais cette fois ? C'était trop. Les nains, qui possédaient la majorité des connaissances en ingénierie et le plus d'éducation supérieure, se rassemblèrent et s'exilèrent en masse, transformant l'Underground de Seattle en Underground ork. Les détails concernant ce qui a causé cette rupture sont flous, mais les nains en ont gardé rancune depuis lors.

Ce qui nous amène à aujourd'hui. L'Underground de Seattle, renommé puisque c'est désormais un district officiel, est l'endroit le plus en vogue du plexe. Les jeunes artistes et les investisseurs audacieux s'y massent, s'extasiant devant le faible coût de la vie et la culture locale en pleine explosion. Si l'embourgeoisement de la zone demeure une source d'inquiétude croissante, il s'accompagne d'une amélioration conséquente des services de la ville, avec des lignes électriques et une alimentation en eau légales remplaçant les raccordements anarchiques. Des efforts ont également été consentis pour améliorer les écoles, et Renraku marquera bientôt l'Histoire en bâtissant le premier hôpital de l'Underground. Les équipements sanitaires, la protection policière et les nuyens dont il avait grandement besoin arrivent en masse.

- > Et les orks s'en vont en masse.
- > OrkCEO
- > Quand la Proposition 23 est passée, faisant de l'Underground ork un secteur officiel de Seattle, les nains qui l'avaient quitté trente ans plus tôt ont commencé à affluer, amenant avec eux des actes de propriété, engageant Hard Corps pour expulser des centaines

d'orks hors de chez eux. Femmes, enfants, familles, peu importait. Gimli Harris (le troisième nain le plus âgé de Seattle, il y a pas mal de noms comme ça dans la première génération) est le vilain visage de ces « Récupérateurs », plantant un pieu dans le cœur de l'Underground. Ils revendiquent la propriété originelle de grandes portions de terrain, recourent à des tactiques de gros-bras pour mettre les habitants dehors et établissent des campements le long des terres ayant le plus de valeur. Ils prétendent que c'est une question d'héritage. Les orks prétendent que c'est une question de haine.

- > Sunshine
- > Contrairement à ce qu'on voit dans les médias corporatistes, la plupart des orks qui vivent là-dessous sont des gens ordinaires qui cumulent deux ou trois boulots pour gagner suffisamment d'argent afin d'élever leur famille en paix. Ils sont aussi soucieux de l'activité des gangs et de la criminalité que n'importe qui, mais les incursions des nains poussent les extrémistes à agir.
- > Butch
- > Manifestement magique. Des tunnels similaires ont été découverts partout dans le monde. On ne sait pas pourquoi ni comment ils ont été créés, mais on est sûr de leur origine.
- > Ethernaut
- > Bien sûr, ces contre-attaques sont enregistrées et diffusées par les médias, qui sont bien trop heureux de dépeindre les orks comme des brutes violentes et sauvages. Tout ça est en train de dégénérer, et ça ne finira pas bien.
- > 2XL
- > Potter essaie de calmer les choses ; elle a contracté de gros emprunts (notamment auprès de Renraku, entre autres) pour renforcer les infrastructures existantes, acheminer plus d'électricité vers l'Underground et creuser de nouveaux terrains. Elle espère démontrer qu'il y a assez d'espace pour tout le monde.
- > Haze





L'ÉPREUVE DU FEU

INTRODUCTION

L'AVENIR DE SEATTLE EST EN JEU!

POSTÉ PAR : **BLANCHE PHILLIPS, KSAF**

Il y a un peu plus d'un an, la gouverneure de Seattle Corinne Potter était élue sur un programme qui remporta les suffrages tout en étant avare en promesses. Brackhaven lui avait légué énormément de problèmes en suspens et elle s'était engagée à tous les résoudre, sans que sa campagne s'étende sur les détails. Depuis son investiture, Potter a engagé des experts et des consultants pour déterminer les solutions adaptées à chacun de ces problèmes. Cela a entraîné des décisions qui ont parfois pris les électeurs à rebrousse-poil, alors qu'ils attendaient d'elle qu'elle suive ce que lui dictait son cœur plutôt que sa tête. Et la voilà qui s'engage dans ce qui était sans doute le point le plus controversé de sa campagne : le mouvement pour l'indépendance de Seattle.

Les élections ont été le théâtre de plusieurs appels à une Seattle libre et indépendante. Ceux-ci ont été accueillis avec à peu près autant d'approbation que de rejet. Il est évident que la ville est très fortement divisée sur la question. Pour l'aider à trouver une issue à cette crise,

Potter a fait venir des représentants de plusieurs entités s'intéressant de près à la manière dont Seattle gérerait son indépendance.

On trouve sans surprise plusieurs membres de la Cour Corporatiste, et plus spécifiquement la Major Brenda Reed d'Ares, Thomas Miranda d'Horizon et Takuto Nakagawa de Renraku. Potter a également convié le Groupe de Prospérité du Pacifique (GPP), qui a envoyé un cadre de Wuxing, Dewei T'ao pour siéger à la table. Les plus proches voisins de Seattle ont aussi leur mot à dire sur le destin de la conurb : le Conseil Salish-Shidhe a dépêché John Abernathy de la tribu salish, les UCAS ont envoyé le jeune membre du Congrès Carl Derrick s'assurer du bon déroulement des choses, et Margaret Telestrian est chargée de représenter Tír Tairngire. L'invitée la plus surprenante à ce rassemblement est sans aucun doute le Dragon marin, mais elle ne s'est pas encore montrée à la conférence. Nul ne peut prévoir les conséquences que la présence de l'un des dragons les plus controversés du monde aura sur cet événement.

Le destin de la ville sera en partie déterminé par ces individus au cours de la semaine à venir. Seul le temps nous dira si la voix du peuple de Seattle sera plus forte que celle de ses mégacorporations.

► C'est sûrement la meilleure manœuvre politique que Potter pouvait faire. Publiquement, elle tâte le terrain et engrange les

soutiens des riches et puissants, et si les choses partent en vrille elle pourra toujours rejeter la faute sur eux.

- Peregrine
- Ouais, mais ça veut aussi dire qu'elle évite le feu des projecteurs et ne pourra pas s'attribuer tout le mérite d'un potentiel succès. Elle sacrifie une partie du prestige de la réussite pour atténuer les critiques qui suivraient un éventuel échec. On pourrait voir ça comme une marque de faiblesse.
- Kay St. Irregular
- Quoi qu'il en soit, ça va nous faire du boulot. Qui veut parier sur quels délégués vont repartir vivants ? Et sur le résultat final de la conférence ? Je mise à 2 contre 1 que Seattle aura son indépendance.
- /dev/grrl
- Sérieux, cette fille a besoin d'aide.
- Netcat

PRÉPARER LA PARTIE

L'Épreuve du feu est un scénario d'introduction à *Shadowrun, Sixième édition*. Il offre aux joueurs l'opportunité de vivre les événements se déroulant à Seattle pendant le sommet de 2080. La ville a récemment élu une nouvelle gouverneure, et la pression du public en faveur de l'indépendance est telle qu'elle a organisé un sommet exceptionnel pour discuter des différentes options.

L'Épreuve du feu est une aventure ajustable ; les meneurs de jeu peuvent en ajuster les défis pour les adapter aux compétences des joueurs et à la composition de leur équipe. Durant celle-ci, les runners, au service du ministre des Affaires étrangères de Seattle, devront se rapprocher des différents participants du sommet afin de déterminer leurs véritables allégeances et jusqu'où chacun est prêt à aller.

Joueurs, ne lisez pas ce qui suit. Le reste de ce livre est réservé au meneur de jeu. Les intrigues, personnages et secrets de cette aventure y sont décrits. En lisant au-delà de ce point, vous vous gâcheriez toute surprise.

STRUCTURE DE L'AVENTURE

Dans *L'Épreuve du feu*, les personnages vont parcourir la ville pour le compte de puissants commanditaires. En tant que meneur de jeu, vous pouvez faire jouer toutes ces histoires ou uniquement celles qui sont le mieux adaptées à votre groupe. Vous pouvez également en créer ou en ajouter de nouvelles, pour en faire une campagne plus longue.

PRINCIPALES PARTIES

Cette aventure est découpée en parties pour vous aider à la faire jouer.

- **Introduction** : la partie que vous êtes en train de lire, qui va vous fournir également le synopsis et le contexte de l'aventure.
- **Scènes** : l'aventure en elle-même, découpée en scènes/scénarios distincts.
- **Recoller les morceaux** : des informations sur comment conclure l'aventure, avec les conséquences possibles, les récompenses en Karma, nuyens et réputation.

- **Investigations** : les informations que vos joueurs pourront dénicher à propos des personnages, lieux et relations liés à cette aventure.
- **Ombres portées** : les profils des principaux PNJ avec lesquels interagiront les personnages (directement ou indirectement) durant cette aventure.

DESCRIPTION DES SCÈNES

Cette aventure se déroule suivant une série séquentielle de scènes. Certaines nécessitent que les joueurs fassent des choix qui vous conduiront à une nouvelle section qui en décrira les effets. Chaque scène contient les sous-sections suivantes :

- **En bref** : un bref résumé des événements de la scène.
- **Dites-le avec des mots** : des textes que vous pouvez paraphraser ou directement lire à vos joueurs quand ils atteignent des points spécifiques de la scène.
- **Accroches** : quelques indications concernant l'ambiance du scénario. Sont également rappelés ici les retournements et les informations cachées que les joueurs peuvent découvrir ou non.
- **L'envers du décor** : les mécaniques derrière chaque scène, incluant les motivations des PNJ, les secrets ou les informations/instructions particulières.
- **Durcir le ton** : des suggestions sur la manière de modifier la scène pour qu'elle représente un défi plus relevé.
- **Debugging** : des suggestions pour résoudre les éventuels problèmes.
- **Brutes et cibles en mouvement** : les caractéristiques des personnages, monstres et autres entités que les joueurs sont susceptibles de rencontrer dans cette scène.

CONTEXTE

Seattle est une cité-État en pleine tourmente. Elle est le dernier bastion des États-Unis Canadiens et Américains (UCAS) sur la Côte Ouest nord-américaine. Cernés par plusieurs nations et séparés de leur capitale par des milliers de kilomètres, il n'est guère surprenant que ses habitants se sentent plutôt délaissés par le gouvernement des UCAS. À la suite de l'énorme scandale impliquant son précédent gouverneur, Seattle a organisé des élections anticipées et a choisi d'élire une relative inconnue au passé flou.

Durant ses premiers mois au pouvoir, Corinne Potter s'est efforcée de maintenir l'équilibre entre les désirs de la population et ceux des mégacorporations. C'est à cette fin qu'elle a décidé d'organiser un sommet regroupant des individus aux intérêts variés en vue d'exprimer leur point de vue pour ou contre l'indépendance de la ville. Elle se méfie de tous les participants et a chargé son ministre des Affaires étrangères de mener une enquête indépendante sur les motivations de chacun. Potter pense que cela l'aidera à prendre la meilleure décision pour l'avenir de Seattle.

SYNOPSIS

Le ministre des Affaires étrangères, Chuck Beale, a confié à Romeo, un intermédiaire renommé de Seattle, la

tâche de rassembler une équipe qui pourra se charger de cette enquête. Pour mettre la main sur les bons runners Romeo a ratissé large. Ils n'ont pas forcément besoin être basés à Seattle ; ne pas avoir d'attache ni de relations sur place pourrait en fait se révéler un avantage. Finalement, le groupe rapportera directement à Romeo le résultat de chaque mission, son déroulement et ce qu'il en a pensé. Ces informations seront transmises à Beale, puis enfin à Potter.

Romeo contacte les PJ pour intégrer l'équipe et endosse le rôle d'agent de liaison pour le sommet. Obtenir les informations requises en plaçant des taupes dans chacune des organisations impliquées prendrait trop de temps. Les personnages vont donc à la place accomplir plusieurs tâches pour les participants du sommet. Un groupe entreprenant a tout intérêt à creuser de nouvelles pistes sur les motivations de leurs employeurs et Romeo paiera une prime pour toute donnée de valeur concernant leurs finances, leurs correspondances ou leurs intentions.

SCÈNE 0

EN BREF

Les runners doivent se rendre à Seattle, s'ils ne s'y trouvent pas déjà. Les spécificités de cette scène sont largement laissées à l'appréciation du meneur de jeu, mais vous trouverez quelques suggestions ci-dessous.

DITES-LE AVEC DES MOTS

SI LE(S) RUNNER(S) SE TROUVE(NT) HORS DE SEATTLE :

Un de tes contacts t'appelle sur ton commlink et t'explique rapidement qu'il se passe un truc à Seattle. Un fixer là-bas a entendu parler de toi, et il veut te payer un ticket pour une visite prolongée. Tu as gagné une semaine à Seattle aux frais de M. Johnson, vols et logement compris. Tout ce que tu as à faire, c'est aller lui parler et décider si tu acceptes son boulot. Tu sautes dans le prochain suborbital pour Seattle.

SI LE(S) RUNNER(S) SONT EN CAVALE :

Ta planque n'est pas un endroit très connu. C'est un peu le principe d'une planque après tout. Alors quand on a frappé à ta porte, tu as ouvert avec un flingue chargé en main, croyant à une descente. Au lieu de ça, tu as trouvé un morceau de papier électronique fixé sur ta porte avec un ticket de suborbital pour Seattle, départ ce soir, et un reçu pour un séjour d'une semaine sur place. Tu ne sais pas qui a entendu tes prières, mais cette porte de sortie tombe vraiment à pic. Un vol rapide plus tard, tu poses le pied à Seattle.

L'ENVERS DU DÉCOR

M. Johnson est un intermédiaire nommé Romeo ayant besoin de compétences diverses pour une série de missions. Il préfère engager des étrangers, forcément plus neutres, mais ne rechigne pas à intégrer quelqu'un qui connaît les environs.

DURCIR LE TON

Cette scène ne nécessite pas vraiment de durcir le ton. Mais si vous voulez développer votre campagne, c'est le bon moment pour une transition, et une occasion d'offrir des motivations supplémentaires et du roleplay.

DEBUGGING

Si les personnages sont particulièrement méfiants, une telle invitation risque de faire passer tous leurs voyants au rouge. Rappelez-leur que l'hôtel dans lequel ils sont logés n'est affilié à aucune corporation, n'est pas tenu par des criminels et que tout ce qu'ils ont à faire c'est de se présenter. Dites-leur de voir ça comme un de ces séminaires de partage : on ne leur demande pas grand-chose, alors autant profiter de ce qui est gratuit !

SCÈNE 1 : QUE LE SPECTACLE COMMENCE

EN BREF

L'équipe rencontre Romeo et découvre les détails de la mission qu'elle va entreprendre.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous arrivez à l'hôtel le plus luxueux que vous ayez jamais vu. Le Pan Pacific Seattle. Bien qu'il s'agisse d'une chaîne, la marque Pan Pacific est parvenue à insuffler une ambiance unique à chacun de ses hôtels, et celui de Seattle ne déroge pas à la règle. Les meubles sont discrètement ornés de ce qui ressemble à des émeraudes et on dit que la vue sur le Puget Sound depuis le toit est à couper le souffle.

Coup de chance, c'est là que vous allez. Romeo, une pointure parmi les intermédiaires de Seattle, vous a invité à boire un verre et à parler affaires.

ACCROCHES

Cette scène a pour objectif de permettre aux personnages de prendre leurs marques, de rencontrer leur patron et de constater la dichotomie qui existe entre le monde dans lequel ils travaillent et celui dans lequel ils vivent. Mettez l'accent sur cet écart.

L'ENVERS DU DÉCOR

Romeo souhaite faire des runners son équipe temporaire pour une suite de missions. Il leur fournit l'accès à une planque dans Puyallup, la version elfique des Barrens. Durant les missions qu'on leur confiera, Romeo souhaite que les runners dénichent toutes les informations et données possibles concernant leurs employeurs.

Il leur explique qu'ils recevront immédiatement 7 500 nuyens (pour toute l'équipe, pas chacun) pour les diverses dépenses qu'ils pourraient avoir à faire durant la semaine.

La mission est en lien avec le sommet qui a lieu en ville concernant une possible sécession. Romeo paiera pour chaque information que les runners pourront découvrir sur les participants, peu importe la manière. Elles pourront provenir de contacts, sources locales, enregistrements, supports de stockage de données ou témoins. Vos joueurs et vous êtes encouragés à vous montrer créatifs concernant les données que les runners pourront découvrir. Vous trouverez des détails concernant le genre d'infos susceptibles d'être découvertes dans le chapitre Investigations.

La première mission que leur confie Romeo est de rencontrer un contact lors d'une fête qui se tiendra le lendemain soir dans la salle de bal du Pan Pacific. Il fournit si nécessaire des tenues de soirée à tout le monde et conseille vivement à l'équipe d'arriver en avance, de ne pas apporter d'armes et de se comporter comme s'ils étaient à leur place.

SCÈNE 2 : LE CHAOS POUR COUVERTURE

EN BREF

Le début du sommet fait éclater des émeutes dans les rues. Avec ce chaos pour toile de fond, les runners sont engagés pour se rendre à Council Island, s'infiltrer dans une ambassade et voler des données.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Fidèle à sa parole, Romeo a organisé votre séjour dans une maison de Puyallup. Ce district n'est pas le plus sympa qui soit, à peine un cran au-dessus des Redmond Barrens. C'est une communauté de lâisés-pour-compte, surtout des elfes, mais qui accepte tous les rebuts de la société. Un super endroit pour se planquer ou se faire oublier, mais dangereux et imprévisible. Pas étonnant quand on sait qu'on se tient au-dessus de la caldera d'un volcan.

Certaines rues sont pavées avec du plastique recyclé et de la lave solidifiée. Les routes sont tantôt plates, tantôt accidentées, et il y a même quelques cratères et rochers par-ci par-là. Pas l'idéal pour marcher ou conduire, mais c'est potentiellement mieux que pas de pavage du tout.

La planque a l'air d'une maison abandonnée. Les fenêtres sont couvertes d'une épaisse couche de suie et le revêtement extérieur pèle par endroits. Mais le verrou de la porte a l'air solide, et la structure semble bien entretenue. Ce qui veut dire que l'apparence miteuse est voulue.

Vous trouvez vos tenues de soirée toutes prêtes dans le placard d'une des chambres. Elles forment un contraste saisissant avec la peinture écaillée et les affichages RA défectueux du reste de la maison. Mais vous avez connu pire. Vous avez quelques heures avant de vous diriger vers la salle de bal du Pan Pacific.

Quand vous arrivez sur les lieux, l'opulence affichée vous coupe le souffle. Les gens portent des tenues qui valent plus que le salaire mensuel d'un esclave corpo.

La nourriture est authentique, ce n'est ni du soja ni de la mycoprotéine. Et, entourée d'un groupe d'individus, se tient une elfe resplendissante qui s'approche en vous apercevant. Sa robe scintille et rayonne, et ses minuscules étoiles créent une aura de beauté autour d'elle. Ses cheveux coupés courts mettent en valeur la longueur de ses oreilles, et sa démarche possède l'allant gracieux et assuré d'un prédateur.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'elfe qui s'approche ainsi des runners est Margaret Telestrian. Elle entame la discussion en leur disant tout le bien qu'elle pense de Romeo et à quel point elle aime travailler avec lui. Elle brosse l'équipe dans le sens du poil pour leur faire oublier qu'elle essaie d'en tirer profit. Finalement, elle propose 2000 nuyens à chaque runner. S'ils acceptent, elle leur parle d'une émeute en cours sur Council Island.

Elle organisera le passage jusque là-bas par sous-marin. Ce dernier part de la jetée n° 25 de Tacoma à 21h (environ deux heures après la discussion) et lâchera les runners sur la rive nord-ouest de Council Island. Sur place, elle demande à l'équipe de s'introduire dans les bureaux de John Abernathy et de dérober les données qui y sont stockées en dur. À 23h, le même sous-marin les attendra au point de débarquement. Il les ramènera à la jetée n° 25. Le pilote ne récupérera pas la marchandise. Au lieu de ça, les runners retrouveront Romeo à leur planque, lui remettront les objets dont il organisera la livraison à Telestrian.

Celle-ci adore marchander, mais elle déteste l'obstination et l'impertinence. Elle acceptera de payer 300 nuyens de plus par succès net sur un test de Négociation. Si les joueurs obtiennent une complication lors de ce test, elle les considérera alors comme des amateurs (voir Debugging, plus bas).

DURCIR LE TON

Les runners peuvent se faire attaquer par les Ancients, le gang dominant de Puyallup. Ils ont tendance à attaquer en nombre, comptez donc deux Ancients par membre de l'équipe. N'oubliez pas qu'en tant que groupe de Professionnalisme 2, ils fuiront après qu'un quart des leurs soit hors combat (p. 211, SR6). Si le groupe d'assaillants perd son Lieutenant ou plus de la moitié de ses effectifs, les survivants prennent la fuite.

DEBUGGING

Les runners devraient être dans l'impossibilité absolue de venir armés à la soirée. Toute arme (détectée) est immédiatement confisquée à l'entrée. Toute arme cybernétique détectée ne pouvant être confisquée, elle vaudra au runner concerné d'attendre le reste de son équipe sur un banc à l'extérieur de la salle de bal. Les runners pourront récupérer tout ce qu'on leur aura confisqué à l'issue de l'entrevue.

S'ils négocient avec Telestrian (elle utilise de l'Atout) et échouent à leur test en obtenant une complication, elle s'éloigne d'eux sans un mot de plus, les rabaissant au rang d'amateurs mal dégrossis incapables de tenir une simple conversation. Deux heures plus tard, Romeo parvient à rattraper le coup. Le salaire des runners s'en trouve néanmoins diminué. Pour une complication, ils ne recevront que 1000 nuyens. En cas d'échec critique, leur paie

tombera à 500 nuyens. Dans un cas comme dans l'autre, Telestrian risque de ne pas pouvoir devenir un contact des runners (voir la section Recoller les Morceaux).

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

SOLDAT DES ANCIENTS (PROFESSIONNALISME 2)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	3	3	2	2	2	2	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	5/1	Maj 1, Min 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2, Combat rapproché 4, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 3, Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2)

Équipement : commlink (IA 2, 1/1), veste pare-balle (+3), 2 doses de Cram [Réaction +1, DI +1d6 ; p. 128, SR6]

Armes :

Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, Scores Offensifs 10/2*/-/-/-]

Steyr TMP [Pistolet automatique, VD 2P, SA/TA, Scores Offensifs 9/9/7/-/-, 30 (c), avec visée laser]

LIEUTENANT DES ANCIENTS (PROFESSIONNALISME 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	2	2	2	2	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	5/1	Maj 1, Min 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Combat rapproché 4, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 3, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2)

Équipement : commlink (IA 2, 1/1), veste pare-balle (+3), 2 doses de Cram [Réaction +1, DI +1d6 ; p. 128, SR6]

Armes :

Couteau de combat [Arme tranchante, VD 3P, Scores Offensifs 10/2*/-/-/-]

Steyr TMP [Pistolet automatique, VD 2P, SA/TA, Scores Offensifs 9/9/7/-/-, 30 (c), avec visée laser]

SCÈNE 3 : REMUER LA BOUE

EN BREF

Les runners s'infiltrent dans une ambassade dans Council Island pour voler à John Abernathy des copies physiques de données.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous vous rendez aux docks de Tacoma et n'avez aucun mal à trouver la jetée n° 25. Une petite flottille de sous-marins mouille en surface au bout du ponton. Chacun d'entre eux ne peut accueillir que deux personnes, vous vous mettez donc à l'aise. J'espère que personne n'a eu la brillante idée de se pointer avec de l'équipement lourd, parce qu'il n'y a pas la place.





ACCROCHES

Le CSS étant en train de gérer une émeute à l'extrémité sud de l'île, les gardes de l'ambassade partiront du principe que les runners sont des manifestants et réagiront donc par des moyens non létaux.

L'ENVERS DU DÉCOR

Chaque runner peut emporter une arme à deux mains ou deux armes à une main, plus tout ce qu'ils peuvent porter sur eux et dans un sac à dos. Il y a un sous-marin pour deux runners dans l'équipe. Ces derniers seront lâchés à environ 1 kilomètre au nord du bâtiment cible. Peu après avoir déposé les runners et leur équipement, les sous-marins repartent vers le Puget Sound pour éviter toute détection.

Concil Island consiste principalement en des zones boisées, et la flore et la faune locales sont protégées par le Conseil Salish-Shidhe. Ces forêts offrent un couvert aussi excellent que commode face aux pièges et aux animaux prédateurs. Le bâtiment que cherchent les runners est l'Ambassade du Conseil, un immeuble de trois étages.

La sécurité automatisée incluant caméras, capteurs passifs et drones est gérée via le serveur matriciel de l'Ambassade du Conseil Salish-Shidhe. Celui-ci est détaillé plus bas. Le spider qui le gère est décrit dans la section Brutes et cibles en mouvement. De plus les runners devront contourner un filet à pression, un maglock et une patrouille de gardes (également décrits dans Brutes et cibles en mouvement).

Le filet à pression est disposé de manière irrégulière et volontairement éparse dans les deux cents mètres entourant le bâtiment. Vous trouverez les règles pour ce type de dispositif p. 251, SR6. Ces filets sont conçus pour s'activer dès qu'une masse supérieure à 50 kilos se trouve sur

eux. S'ils sont déclenchés, les gardes à l'intérieur de l'ambassade sont mis en alerte. Ces appareils fonctionnent en mode silencieux, mais sont présents dans le nœud de sécurité du serveur du CSS.

Le bâtiment en lui-même est équipé de douze caméras extérieures couvrant tous les angles d'approche possibles, y compris la cime des arbres jusqu'à 100 mètres de distance. Les fenêtres ont un indice de Structure de 11 et ne s'ouvrent pas. On peut contourner les caméras directement (grâce à une bombe de peinture, une balle, un sort, une action matricielle Imiter un ordre, etc.) ou via le serveur de sécurité du serveur du CSS. Si les personnages sont détectés par une caméra, faites-leur effectuer un test de Furtivité + Agilité (3) pour éviter de se faire repérer par le spider de sécurité. Si ce dernier est neutralisé d'une manière ou d'une autre, les caméras ne déclencheront plus de tests supplémentaires, mais pourront servir à faire monter la Pression à la fin de la mission.

Il faut une carte magnétique pour déverrouiller les maglocks qui ferment les portes. On peut les contourner en utilisant les règles p. 250, SR6. Les maglocks sont d'indice 4. N'oubliez pas que, comme il s'agit d'un système à lecteur de carte, il permet l'usage d'un passe maglock.

L'intérieur du bâtiment est surveillé par quatorze caméras à chaque étage. Celles-ci peuvent être neutralisées en recourant aux mêmes méthodes que celles de l'extérieur et une éventuelle détection conduit aux mêmes effets.

Cinq gardes sont en service dans le bâtiment. Si une alerte a été déclenchée, ils sont prêts à accueillir les runners et tentent de leur tendre une embuscade à leur entrée. En cas d'effraction ils utilisent une grenade étourdissante pour immobiliser les runners, puis finissent le travail avec des munitions Stick-n-Shock. Après le combat, les gardes appellent une patrouille de Knight Errant.

Si les gardes n'ont pas été avertis de la présence des runners, ils effectuent des patrouilles de routine dans tout

le bâtiment. Il y a un garde à chaque étage et deux en pause dans le poste de sécurité. Leurs communications passent toutes par le nœud de sécurité du serveur du CSS. Les appareils des gardes fonctionnent tous sans fil et ne sont pas en mode silencieux. Ils ne sont pas reliés les uns aux autres.

Déjouer la vigilance des gardes nécessite des tests de Furtivité + Agilité contre leur Perception + Intuition. Un vigile qui repère les runners signale l'intrusion à ses collègues, qui contactent une patrouille de Knight Errant avant de se lancer à la poursuite des indésirables.

Du fait de l'émeute en cours, la patrouille de Knight Errant sera retardée de 30 minutes au maximum.

Une fois entrés dans le bureau de John Abernathy, les runners doivent mettre la main sur les copies physiques de ses projets concernant le sommet. Ils peuvent les trouver grâce à un test étendu de Perception + Intuition (5, 1 round de combat). Par ailleurs, ils peuvent faire des recherches plus larges sur leur mission globale. Un test étendu de Perception + Intuition (12, 1 round de combat) leur permet alors de découvrir des données sur Margaret Telestrian et Dewey T'ao. Référez-vous au chapitre Investigations pour leur contenu détaillé.

Une fois le run terminé, les personnages retournent aux sous-marins qui les attendent là où ils les ont laissés puis rentrent à Tacoma. De là, les runners peuvent regagner leur planque où Romeo les attend. Il échange les informations sur Telestrian contre des crédits contenant le salaire des personnages, et ajoute 1000 nuyens par information sur un participant au sommet que l'équipe a récupérée.

SERVEUR DU CSS

MATRICE

SERVEUR PUBLIC

ACTF : 5/4/7/6

SERVEUR DE SÉCURITÉ

ACTF : 6/4/5/7

Le serveur fait tourner en permanence des CI Patrouilleuses et lance ses CI dans l'ordre suivant : Rongeuse, Brouilleuse, Blaster (les CI sont décrites p. 188, SR6)

Le serveur de sécurité est dissimulé derrière le serveur public.

DURCIR LE TON

Pendant que les runners tentent de traverser les filets à pression, envoyez-leur quelques barghests. Vous trouverez leurs caractéristiques p. 220, SR6.

Si les choses se déroulent un peu trop bien, envisagez d'ajouter un sixième garde pour surveiller le bâtiment, et faites-les patrouiller par groupes de deux. Effectuez leurs tests de Perception + Intuition comme des tests d'équipe.

DEBUGGING

Si les runners causent beaucoup de grabuge, avec des explosifs ou quelque chose dans ce goût-là, la patrouille de Knight Errant arrivera par les airs en moins d'une minute. La souveraineté de Council Island aura été violée, créant un conflit international qui rendra l'émeute complètement incontrôlable.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

PATROUILLE DU CSS (PROFESSIONNALISME 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	3	3	2	3	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	6/1	Maj 1, Min 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Biotech 2, Combat rapproché 4, Escroquerie 1, Influence 3, Perception 4

Équipement : casque [+1, avec filet d'électrodes, microphone subvocal, vision nocturne, vision thermographique], commlink [IA 3, 2/0], gilet pare-balles [+3, avec résistance au froid 3]

Armes :

Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 1E(e), SA, Scores Offensifs 12/11/8/-/-, 30 (c), avec balles Stick-n-Shock, chargeur amovible, visée laser, 2 chargeurs supplémentaires]

Électromatrasque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 9/-/-/-/-]

Grenade étourdissante [Arme de jet, VD 6E/5E/4E, Scores Offensifs 6/1/0/-/-, souffle 15m]

SPIDER DE SÉCURITÉ DU CSS (PROFESSIONNALISME 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	3	2	4	5	4	3	4,5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
16 ou 14	12/4 ou 10/4 (hotsim)	Maj 1, Min 5 (hotsim)	10	10/15/+1

CONFIG DE DECK 1

A	C	T	F	A	C	T	F
5	4	7 (8)	6	7	4	5 (6)	6

CONFIG DE DECK 2

Compétences : Électronique 6, Piratage 5, Perception 4

Augmentations : Cyberjack [Indice 2, T/F 5/4]

Équipement : Renraku Kitsune [IA 4, A/C 7/6, Programmes 8]

Programmes : Armure, Nettoyeur de signal, Configurateur, Verrouillage, Exploitation, Fork, Toolbox, Traceur

SCÈNE 4 : LE SORDIDE UNIVERS DE LA POLITIQUE

EN BREF

La Major Reed (voir p. 42) engage les runners pour impliquer un politicien dans le meurtre d'une prostituée dans un salon bunraku.

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'après-midi suivant vous recevez un appel de Romeo qui vous informe qu'il a une piste pour une mission devant être accomplie ce soir même. Il vous envoie une puce de données avec les détails par courrier. Quelques minutes plus tard, vous entendez des

coups légers à la porte. Armes au poing, vous allez prudemment jeter un œil. Derrière la porte se tient une ado naine boutonneuse à l'air blasée, arborant une Iroquoise rose et mâchouillant ce que vous espérez être un morceau de chewing-gum. Vous ouvrez et elle vous tend une puce avant de tourner les talons, le tout sans prononcer un mot.

Sur celle-ci vous trouvez le message d'une femme que vous ne reconnaissez pas immédiatement. Elle vous dit de l'appeler « Major ». Elle souhaite que vous vous rendiez dans un salon bunraku afin de vous occuper d'un des clients. Le reste des instructions se trouve sur la puce.

ACCROCHES

Les salons bunraku sont l'un des aspects les plus horribles du Sixième Monde, cette scène pourra donc heurter certaines personnes. Il vous revient en tant que meneur de jeu d'évaluer si vos joueurs sont prêts pour une telle scène, et pour un travail impliquant un meurtre. Dans le cas contraire, n'hésitez pas à sauter cette scène ou à édulcorer ou passer sur les détails sordides, ou encore à l'adapter pour convenir à votre table; qui sait, il est peut-être possible de trouver un moyen de faire croire au meurtre, sans qu'il ait réellement lieu.

Un salon bunraku est un club, généralement possédé par le Yakuza, qui propose des « poupées ». Il s'agit de personnes, souvent des femmes, dont les implants permettent au propriétaire du bunraku de remplacer leur personnalité par celle contenue sur une puce personafix. On peut faire se comporter ces poupées comme n'importe qui, et elles subissent souvent des opérations de chirurgie esthétique pour que la ressemblance soit parfaite. Elles sont ensuite placées dans des conditions quasi carcérales, où elles attendent leur prochain client et une nouvelle puce personafix. Les poupées ne se rappellent pas les expériences vécues sous les effets d'une telle puce et finissent généralement par devenir psychotiques et sombrer dans la folie, ce qui conduit à leur élimination définitive. Il s'agit souvent d'immigrées devant une forte somme d'argent à leur coyote ou d'autres victimes de trafic de métahumains.

L'ENVERS DU DÉCOR

La Major Reed veut éliminer un de ses rivaux des UCAS, diminuant son poids dans les négociations tout en obtenant matière à chantage. Pour ce faire, elle engage les runners pour qu'ils se rendent dans un salon bunraku notoirement connu pour être fréquenté par Carl Derrick et trouvent un moyen de lui faire tuer une des prostituées. Comme elle n'est pas présente, il n'y a aucune opportunité de négocier ou de poser des questions. Cette mission nécessite que l'équipe avance un peu à l'aveugle. Reed offre un salaire de 2 500 nuyens par personne.

Votre équipe peut aborder ce boulot d'une multitude de manières. Chacune implique un certain degré de manipulation et d'assassinat; les runners vont devoir se salir les mains, ce qu'ils peuvent ne pas apprécier. Ils peuvent droguer Derrick et altérer la scène de crime pour donner l'impression qu'il a commis le meurtre; ils peuvent recourir à la magie pour le manipuler mentalement et le forcer à tuer; ils peuvent même hacker la puce personafix de la fille pour qu'elle l'attaque et qu'il soit forcé de se

défendre. Les joueurs de Shadowrun ont tendance à être inventifs dans ce genre de situation, soyez donc prêt à beaucoup improviser durant cette scène.

Derrick a tendance à fantasmer sur Marilyn Monroe. Si les runners cherchent à savoir quelle poupée il utilise, elle a son apparence. Son fichier de personnalité a le nom qui correspond.

Se rendre au salon ne pose aucun problème et ne requiert aucun test. Une fois à l'intérieur en revanche, et selon la manière dont ils prévoient de gérer cette mission, les runners vont potentiellement se heurter à plusieurs moyens de défense. Les protections sont détaillées ci-dessous, tandis que les forces ennemies sont décrites dans la section Brutes et cibles en mouvement.

Le salon est ouvert 24/7 pour quiconque connaît le mot de passe (qu'on peut par exemple obtenir d'un client qui titube à l'extérieur) et est prêt à payer les 5 000 nuyens de droits d'adhésion. Il se trouve sous la surveillance constante de caméras dissimulées, mais aussi des poupées elles-mêmes. Chacune d'entre elles est équipée de caméras, microphones, simrigris et autres implants leur permettant de surveiller les clients. Les poupées reçoivent des puces insérées dans leurs skilljacks qui écrasent leur personnalité normale tout en leur offrant un éventail de compétences.

Huit gardes et un mage, tous du Yakuza, sont présent à toute heure. Le serveur du salon bunraku est géré par un spider de sécurité technomancien. Leur priorité à tous est la protection des poupées, chacune représentant un investissement énorme et la seule source de profit de l'établissement.

Le mage a placé une rune d'indice 4 (voir p. 149 et 164, SR6) tout autour du salon, empêchant toute créature duale ou possédant des focus ou des effets magiques actifs d'entrer facilement. Il a également recours à des sorts de manipulation mentale contre les belligérants ou les clients mécontents. Le mage préfère que ses sorts restent discrets et porte intentionnellement le même uniforme que les autres gardes, afin de ne pas se distinguer.

Le salon se compose de six « suites », chacune adaptée à un fantôme différent. On y trouve également un bar complet avec douze tabourets et une danseuse sur une scène qui divertit les clients attendant que leur suite se libère.

Les puces de personnalité sont gravées dans une pièce spéciale, située au sous-sol près du lieu de stockage des poupées inactives. Bien que ces dernières puissent recevoir des signaux et même des skillsouffs en wifi, le logiciel des personafix requiert qu'une puce soit insérée manuellement dans leur skilljack.

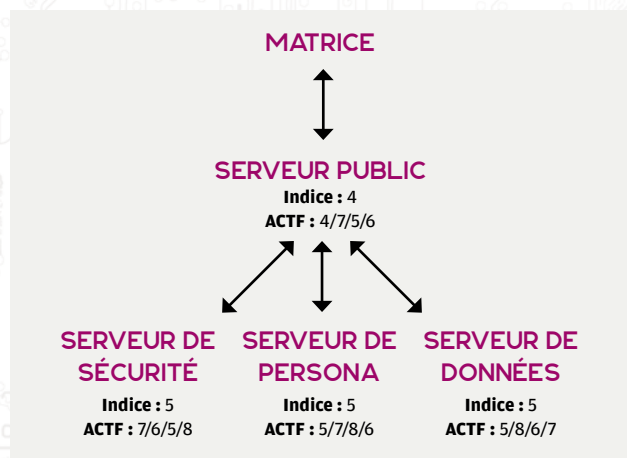
Le bureau qui renferme le graveur de puces est protégé par un maglock à pavé numérique d'indice 6 (dont les règles se trouvent p. 250, SR6). Les puces vierges sont entreposées dans un coffre verrouillé par un maglock biométrique d'indice 6, calibré pour le personnel.

Comme pour la mission précédente, le paiement et Romeo attendent dans la planque. Ce dernier leur verse 2 000 nuyens pour chaque information supplémentaire que les runners auront pu trouver concernant un des participants au sommet.

SERVEUR DU SALON BUNRAKU

Le serveur fait tourner en permanence des CI Patrouilleuses et lance ses CI dans l'ordre suivant : Blaster, Tueuse, Furie (les CI sont décrites p. 188, SR6).

La disposition du serveur est la suivante :



Le serveur de Persona renferme tous les logiciels de personnalité pouvant être gravés sur les puces. Il contrôle également l'accès aux skillsofts des poupées et des codes intégrés pouvant les transformer en de violentes machines de combat. Un hacker peut découvrir des données de valeur en réussissant une action Rechercher une empreinte numérique (p. 185, SR6), soit un test de Piratage (Hacking) + Logique (4). Cela permet de trouver un ensemble de fichiers d'une valeur totale de 2000 nuyens. Ces données sont protégées par un cryptage d'indice 2 et il est donc nécessaire de réussir une action Décrypter un fichier (p. 182, SR6), soit un test de Piratage (Hacking) + Logique (2).

Le serveur de sécurité contrôle le verrouillage des portes, mais pas le maglock du coffre. Il offre de plus un accès à toutes les caméras.

Le Yakuza adore collecter des infos sur ses clients, surtout ceux qu'il peut faire chanter. Celles-ci sont stockées sur le serveur de données. Grâce à une action Rechercher une empreinte numérique réussie (Piratage (Hacking) + Logique (4)), un hacker découvre différents fichiers sur Carl Derrick, Thomas Miranda et Takuto Nakagawa. Consultez le chapitre Investigations pour la teneur spécifique de ces informations. Si le nombre de succès à ce test est d'au moins 6, des données supplémentaires sont identifiées, pour une valeur de 5 000 nuyens.

DURCIR LE TON

Si les runners font un scandale dans le salon et représentent une menace pour l'établissement, le spider de sécurité peut envoyer un signal wifi aux poupées pour les rendre hostiles à toute personne ne faisant pas partie du Yakuza. Elles saisissent alors l'objet pouvant servir d'arme le plus proche (VD 2E ou 2P) et attaquent sans répit.

DEBUGGING

Cette scène impliquant un haut degré d'improvisation, vous aurez peut-être besoin de prendre un peu de temps pour passer vos options en revue. Afin de ne pas nuire au rythme de la partie, n'hésitez pas à prendre des décisions à la volée. Les références aux règles sont indiquées dans leur partie respective, mais en cas de doute contentez-vous de faire ce qui vous semble le plus amusant pour les joueurs.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

GARDE DU YAKUZA (PROFESSIONNALISME 4)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	4 (6)	4	4 (6)	3	3	4	3	4,25

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	8/1	Maj 1, Min 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 1, Combat rapproché 5, Escroquerie 3, Influence 4 (Intimidation +2), Ingénierie 1, Perception 4, Pilotage 1

Augmentations : datajack, lame rétractable [bras droit], substituts musculaires [indice 2]

Équipement : commlink (IA 3, 2/0), gilet pare-balle (+3), lunettes (capacité 4, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillettes (capacité 3, avec filtre sonore sélectif 2, interface sonore)

Armes :

Lame de poing rétractable [Arme tranchante, VD 4P, Scores Offensifs 13/-/-/-/-]

Ingram Smartgun XI [Mitraillette, VD 3P, SA/TA, Scores Offensifs 13/11/8/-/-, 32 (c), avec silencieux, smartgun, compensateur de recul pneumatique, 2 chargeurs]

SPIDER DE SÉCURITÉ DU YAKUZA (PROFESSIONNALISME 4)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	RES	ESS
2	3	3	1	6	5	5	5	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
11	10/3	Maj 1, Min 4	11	10/15/+1

Compétences : Électronique 4, Perception 4, Piratage 6, Technomancie 5

Formes complexes : Bombe d'interférences, Dispersion de Firewall, Dispersion de Traitement de données, Indic, Persona miroir, Pic de résonance

MAGE DU YAKUZA (PROFESSIONNALISME 4)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	4	2	4	4	4	4	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	8/1	Maj 1, Min 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Astral 4, Athlétisme 2, Biotech 1, Conjuración 4, Enchantement 2, Furtivité 2, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 1, Sorcellerie 5

Sorts : Antidote, Armure, Barrière physique, Contrôle des actes, Contrôle des pensées, Détection de la magie, Éclair étourdissant, Frappe à distance, Sens du combat, Sonde mentale

Équipement : commlink (IA 3, 2/0), costume Actioneer (+2), filet d'électrodes, lunettes (indice 4, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillettes (indice 3, avec filtre sonore sélectif 2, interface sonore)

Armes :

Ingram Smartgun XI [Mitraillette, VD 3P, SA/TA, Scores Offensifs 13/11/8/-/-, 32 (c), avec silencieux, smartgun, compensateur de recul pneumatique, 2 chargeurs]

Bâton télescopique [Arme contondante, VD 4E, Scores Offensifs 10/-/-/-/-]

POUPÉE BUNRAKU (PROFESSIONNALISME 1)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	4	3	2	1	3	3	6	3,9

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
3	6/1	Maj 1, Min 2	10	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 2, Biotech 2, Combat rapproché 5 (skillsoft), Escroquerie 6, Influence 6 (Séduction +2), Perception 5

Augmentations : articulations améliorées, câblage de compétences (indice 6), datajack, modulateur vocal (indice 3), nanobombe corticale, oreilles cybernétiques (capacité 1, avec interface sonore, microphone), simrig, skilljack (indice 6), yeux cybernétiques (capacité 1, avec caméra, duplication rétinienne 6, interface visuelle)

Équipement : commlink (IA1, 1/0), vêtements

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, Scores Offensifs 5/-/-/-/-]

SCÈNE 5 : IL FAUT CASSER DES OEUFS

EN BREF

Les runners sont engagés par Shan et Shun, les représentants du Dragon marin, pour voler un objet dans un coffre souterrain. L'objet en question est un œuf gigantesque appartenant à un dragon non identifié (il n'y a qu'une dragonne résidant à Seattle : Urubia).

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une journée complète se passe et Romeo ne vous appelle toujours pas. Ça commence à vous inquiéter un peu quand vous recevez un message vous donnant rendez-vous au Underworld 93, un bar-discothèque de Puyallup. Vous y arrivez peu après 15h et il n'y a presque personne. Après être entrés, vous voyez quelques individus s'affairer près du bar. Puis vous repérez Romeo, assis dans une alcôve en compagnie de deux des personnes les plus étranges que vous ayez vues.

À la droite de Romeo se trouve un homme extrêmement séduisant, sans doute un peu plus petit qu'un humain moyen, mais doté de deux défenses légèrement incurvées évoquant vaguement celles d'un ork. De l'autre côté, une superbe femme est assise, ressemblant au portrait craché de l'homme. Vous réalisez qu'il s'agit de Shan et Shun, du sommet.

Romeo vous invite chaleureusement à vous asseoir pour parler affaires.

L'ENVERS DU DÉCOR

Shan et Shun restent silencieux pendant la majeure partie du rendez-vous, tant que Romeo ne dévie pas du sujet. Ils ne sont pas là pour parler du sommet, uniquement de la mission. C'est Shan qui négocie et se charge de parler. Shun a l'air préoccupé et observe l'équipe avec attention. Shan offre aux runners 5 000 nuyens chacun, avec 500 nuyens de plus pour chaque succès net obtenu au test de Négociation.

La mission consiste à s'introduire dans une chambre forte souterraine et à en voler le contenu. Shan et Shun ne précisent

pas de quoi il s'agit et se contentent d'indiquer que l'objet est fragile et doit être manipulé avec soin. S'introduire dans le coffre nécessite une foreuse à plasma, un outil industriel monté sur un drone qui leur sera fourni. L'équipe devra pénétrer dans l'Underground de Seattle et chercher un conduit désaffecté. Ils devront amener le drone à l'endroit indiqué puis débiter l'opération de perçage du mur. Une fois celle-ci achevée, ils seront dans la chambre forte.

Après avoir récupéré leur butin, ils devront le placer dans une caisse de protection, également fournie, et l'acheminer vers un entrepôt de Tacoma. Là, Shan et Shun retrouveront l'équipe et transféreront les fonds.

Les runners reconnaîtront l'objet quand ils le verront. Shan et Shun refusent d'en parler, car leur maîtresse le leur a interdit, mais son acquisition relève de la plus haute importance pour elle.

DURCIR LE TON

Il s'agit de négociations; la violence n'est donc pas nécessaire. Néanmoins, le cas échéant, envisagez d'ajouter une équipe de sécurité chargée de s'occuper des fauteurs de trouble. Utilisez les caractéristiques du Soldato de la Mafia, p. 215, SR6.

DEBUGGING

Il y a des chances pour que certains des runners refusent de travailler pour un dragon ou ses représentants. Dans ce cas, augmentez leur salaire à 7 500 nuyens par personne. S'ils persistent à refuser, sautez ce scénario. Shan sera mécontente de l'équipe, mais Shun leur accordera un respect envieux pour s'en être tenus à leurs principes. Ceci aura des conséquences dans la section Recoller les morceaux.

SCÈNE 6 : TERREUR PROFONDE

EN BREF

Les personnages s'introduisent dans un coffre souterrain, affrontent un monstre métaplanaire et volent un œuf de dragon.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Se rendre dans l'Underground de Seattle est une expérience bien différente de ce qu'elle était avant qu'il ne s'agisse d'un district légalement reconnu. Il y a des patrouilles d'agents de Knight Errant et des communautés embourgeoisées dans tous les sens. Mais votre objectif se trouve plus bas. L'odeur fétide du conduit de ventilation dans lequel vous descendez vous laisse un goût âcre dans la gorge. Quand vous en émergez, vous constatez que vous avez réussi à contourner les autres niveaux résidentiels pour pénétrer dans ce que les gens appellent l'Underground sauvage. Ici la seule lumière est celle que vous avez apportée avec vous, et l'air est épais et froid comme dans une tombe.

Toutes les rumeurs de vampires, goules et autres saletés vivant ici que vous avez entendues vous reviennent en tête. Vous posez vos mains sur vos armes,



par habitude, et vous vous sentez immédiatement mieux. Le drone Packmule vous suit sur ses pattes arachnéennes et allume son projecteur industriel pour éclairer les tunnels. Au moment où la lumière frappe la zone qui lui fait face, vous entendez ce qu'on peut décrire au mieux comme des bruits de fuite précipitée.

Votre GPS vous indique votre position. Votre destination se trouve à l'est, à quelques centaines de mètres. Mais ces tunnels n'ont jamais été cartographiés, impossible de dire comment vous allez y arriver.

C'est alors que l'appareil perd sa connexion et s'éteint. Génial.

QUAND LES PERSONNAGES ARRIVENT À LEUR OBJECTIF, LISEZ-LEUR CE QUI SUIT :

Vous franchissez un angle du tunnel et l'air semble perdre un peu son odeur de renfermé pour devenir légèrement plus chaud et humide. Après un autre virage, une arche en vieille pierre apparaît devant vous. Elle semble ancienne, presque comme si elle datait d'avant l'invention de la brique. Au-delà s'étend une immense caverne. Le sol est recouvert d'une poussière fine, semblable à de l'argile. Inutile de chercher à évaluer la hauteur : le plafond s'élève au-delà de votre vision et se perd dans les ténèbres. L'air est moite et étouffant, presque tropical. À l'extrémité sud de la caverne, vous voyez ce qui ne peut qu'être votre cible : un mur de pierre portant gravures et inscriptions. Deux statues de pierre encadrent la paroi.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les caractéristiques du drone se trouvent dans la section Brutes et cibles en mouvement. Il s'agit d'un Ares Packmule qui se déplace sur quatre fines pattes lui permettant de franchir les terrains accidentés.

Se repérer dans les tunnels est au mieux une entreprise délicate. Trouver l'endroit où utiliser la foreuse nécessite un test étendu de Plein Air + Intuition (10, 1 round). N'oubliez pas que la réserve de dés diminue de 1 pour chaque jet du test après le premier (p. 39, SR6).

Le mur devant lequel se trouvent les personnages est orné de gravures qui semblent plus anciennes que Seattle. La scène dépeint un groupe d'individus en cercle autour d'une silhouette serpentine. Si les personnages disposent de Connaissances appropriées, ils peuvent présumer que les gens vénèrent le serpent. Les statues sont en réalité de malheureuses victimes de la terreur souterraine (voir ci-dessous). Il faut aux personnages un test de Perception + Intuition (3) pour réaliser qu'il ne s'agit pas de statues, mais de véritables personnes pétrifiées.

Ils vont sans doute activer la foreuse pour commencer à percer la muraille. Il lui faudra plusieurs rounds de combat pour percer la pierre et le métal qui se trouve derrière. Si c'est le drone qui actionne la foreuse, cela nécessite un test étendu d'Autopilote + Acquisition [Foreuse à plasma] (10, 1 round). Si c'est un personnage qui s'en charge, le test devient Agilité + Ingénierie (10, 1 round).

Porter la foreuse requiert une Force de 5 ou plus. Celle-ci consomme en permanence de l'énergie, qu'elle provienne du drone ou d'une autre source. À la fin de l'opération, la foreuse et l'appareil qui l'a alimentée sont à plat et inutilisables.

Pendant l'opération de forage, les personnages se font attaquer par un pétrophage. Vous trouverez ses statistiques

dans la section Brutes et cibles en mouvement. Le pétrophage est issu du métaplan de la Terre. Comme dans son habitat d'origine, il vit sous terre et se nourrit de roche et de pierres. Il se sert de son pouvoir de Pétrification pour solidifier la matière organique avant de la consommer. Cette créature possède un corps informe qu'elle étend et contracte afin de se déplacer. Sa peau épaisse la protège de la plupart des attaques et ses six tentacules sont recouverts de crochets minuscules évoquant la bande velcro, avec de l'os au lieu du plastique. Le pétrophage peut s'en servir pour se suspendre ou escalader les murs et les plafonds. Au centre de sa masse amibienne se trouve ce qu'on peut généreusement appeler son « visage ». Il n'a aucun organe visuel ou auditif visible, se fiant plutôt à sa capacité à percevoir les auras. En lieu de bouche, le pétrophage possède une gueule béante garnie de crocs qui oscillent et pulsent, capables de briser les rochers. Il préfère rôder dans les ténèbres et utilise son pouvoir de Dissimulation pour se cacher jusqu'à ce qu'il soit prêt à passer à l'attaque. Quand il le fait, il commence en général par utiliser son pouvoir de Pétrification et utilise son Toucher paralysant via ses tentacules pour se protéger.

Après être finalement venus à bout du mur, les personnages pénètrent dans une chambre forte définitivement moderne. L'air est extrêmement chaud ici, et un personnage perspicace pourra réaliser qu'il ne s'agit pas d'une chambre forte, mais d'une couveuse. Au beau milieu de la pièce, entouré d'or et de bijoux valant des milliers de nuyens, se trouve un œuf. Il fait environ 1,20 m de haut sur 1 de large et entre parfaitement dans la caisse de transport que Shan et Shun ont fournie aux runners. Ces derniers peuvent également emporter le trésor, ce qui aura des conséquences dans la section Recoller les morceaux.

Quand les personnages se rendent à l'entrepôt de Tacoma, ils sont accueillis par Shan et Shun. Ils récupèrent la caisse dont ils examinent attentivement le contenu. Quand ils constatent que l'œuf est intact, ils donnent aux runners des créditubes contenant l'argent promis. Shan et Shun ne sont pas très loquaces, et une fois l'affaire conclue, ils se dirigent vers un bateau non loin qui les emmène au large du Puget Sound.

DURCIR LE TON

Les runners peuvent rencontrer de nombreuses choses horribles dans l'Underground sauvage. S'ils ont du mal et qu'ils se perdent, ils peuvent croiser n'importe quoi allant de rats du diable (et leurs variantes) au vampire. Les caractéristiques de ces créatures se trouvent pp. 217-219, SR6).

DEBUGGING

Cette scène peut mal tourner de plusieurs manières. Si les joueurs se retrouvent à court de dés pour leur test étendu de Plein Air pendant qu'ils arpentent les tunnels, offrez-leur une occasion de reprendre leur souffle et leurs esprits. Cela devrait leur prendre quelques minutes, ce qui est une bonne occasion de les attaquer si vous voulez durcir le ton, ou pour faire monter leur paranoïa si vos joueurs pensent qu'une attaque est imminente. Une fois que l'équipe a pu souffler un peu, laissez-les reprendre leur exploration avec une réserve neuve.

De même s'ils épuisent leur réserve pendant la phase de forage, la foreuse cesse de fonctionner pendant une minute sous l'effet de la surchauffe. Les personnages

devront la laisser refroidir, ce qui devrait prendre environ 10 rounds de combat. Ils pourront ensuite reprendre où ils s'étaient arrêtés avec une réserve renouvelée.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

PÉTROPHAGE

(PROFESSIONNALISME 4)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
8	4	6	8	3	1	5	1	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
14	11/3	Maj 1, Min 4	12	5/10/+1

Compétences : Astral 4, Athlétisme 6, Combat rapproché 8, Furtivité 8, Perception 8, Plein Air 8

Pouvoirs : Armes naturelles (bec, tentacules), Armure 6, Conscience, Dissimulation, Nature duale, Peur, Pétrification, Sens accrus (toucher, odorat), Toucher paralysant

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Extrême), Exigence alimentaire (roche), Sens réduits (vue, ouïe)

Armes :

Morsure [Combat à mains nues, VD 4P, Indices d'Attaque 14/-/-/-/-]
Tentacule [Combat à mains nues, VD 3E, Indices d'Attaque 14/-/-/-/-]

ARES PACKMULE

AVEC FOREUSE À PLASMA

MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.
3/4	6	5	30
RÉSISTANCE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS
8	6	2	1

Autosofts : Acquisition [Foreuse à plasma, indice 6]

Armes :

Foreuse à plasma [Arme exotique, VD 20P, Scores Offensifs 20/10/5/-/-/-]

SCÈNE 7 : LE COUP FINAL

EN BREF

Une dernière mission : Thomas Miranda veut savoir de quel côté penche la balance. Plus précisément, il veut que les runners volent le rapport récapitulatif fourni à la gouverneuse Potter. Romeo veut de son côté que les runners le modifient pour favoriser l'indépendance de Seattle.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le terme du sommet approche et les différents participants sont sur toutes les chaînes d'infos locales, s'efforçant d'afficher une cordialité toute diplomatique. Un numéro inconnu vous appelle et vous coupez ces âneries. C'est Thomas Miranda, le représentant d'Horizon qui siège au sommet.

« Bonjour ! J'ai entendu dire que vous aviez fait du bon boulot pour Romeo cette dernière semaine. Je ne connais pas les détails, mais j'en sais assez pour

dire que vous êtes l'équipe qu'il me faut pour une mission.» Il poursuit et vous explique qu'un rapport a été compilé, basé en partie sur les informations rassemblées par les runners. Celui-ci se trouve dans le bureau de Chuck Beale et Miranda souhaite récupérer une copie de ce rapport avant qu'il soit transmis à la gouverneure Potter.

Il aimerait que vous l'obteniez pendant la séance du sommet de cet après-midi, quand tous les participants seront occupés. D'après lui, le ministre des Affaires étrangères sera accompagné du gros de son personnel pour l'événement, et son bureau sera par conséquent moins protégé que d'habitude.

Qui a dit qu'on s'ennuyait au gouvernement ?

QUAND ROMEO APPELLE :

« Il paraît que vous bossez à votre compte, sans moi ? Pas de problème, ça me va. Mais je vous demande de m'appeler avant que vous boucliez ce boulot. Je pourrais vouloir vous demander d'apporter quelques modifications à ce rapport. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Miranda offre à l'équipe 5000 nuyens par personne. Cette mission requiert discrétion, retenue et zéro force létale. L'immeuble du ministère des Affaires étrangères étant un bâtiment public il n'est pas excessivement difficile d'y pénétrer, mais atteindre les bureaux demande un peu de finesse. Les joueurs étant souvent maîtres dans l'art d'improviser des solutions, vous devrez connaître l'immeuble sur le bout des doigts et ne pas les forcer à emprunter un chemin précis.

Quand les runners arrivent au bureau du ministre des Affaires étrangères, ils reçoivent un appel de Romeo (voir Dites-le avec des mots, plus haut). S'ils le recontactent une fois la puce entre leurs mains, il leur offre 2000 nuyens supplémentaires pour modifier le contenu du rapport afin de faire pencher la balance en faveur de l'indépendance de Seattle.

L'immeuble du ministère des Affaires étrangères est un bâtiment de verre et d'acier de douze étages, se dressant au milieu de Downtown. Le bureau de Beale est au douzième étage, juste sous le toit.

Ce dernier comprend un hélicoptère et une entrée débouchant sur un escalier. Celle-ci est fermée par un maglock à carte magnétique d'indice 6. De plus, le toit dispose de quatre tourelles (décrites dans Brutes et cibles en mouvement) qui le protègent des menaces aériennes. L'entrée du toit est également sous l'effet d'une rune d'indice 6, mise en place par les mages de sécurité en poste.

L'entrée du public donne sur la rue, en façade. Quiconque entre dans le bâtiment par là doit passer sous un scanner chimique et un autre magnétique (tous deux d'indice 6, voir p. 252, SR6). Pour obtenir un passe visiteur, il faut également passer par un scanner de SIN d'indice 6 (un SIN est détecté comme faux si le scanner réussit un test avec indice comme réserve de dés et l'indice du Faux SIN comme seuil ; voir p. 281, SR6).

L'arrière du bâtiment, qui donne sur une ruelle, dispose d'un quai de chargement qui permet aux camions de taille petite à moyenne et aux vans de charger et décharger discrètement leur chargement. Il sert également d'entrée VIP et évite les regards du public que la porte principale

peut parfois attirer. La porte est équipée d'un maglock à carte d'indice 6 (comme la porte de l'hélicoptère). De plus, un garde y est posté afin de surveiller les entrées et les sorties. Une rune d'indice 6 protège également cet accès.

Une équipe de sécurité composée de douze agents des forces d'IHR de Knight Errant est présente dans le bâtiment. Elle est postée au rez-de-chaussée, les dix autres étages étant patrouillés par deux gardes couvrant cinq étages chacun. Aucune patrouille ne se trouve au douzième étage, celui-ci était considéré comme trop confidentiel pour en accorder l'accès à des prestataires privés. En plus de ces forces, deux mages IHR sont prêts à être déployés en cas de besoin.

Le bâtiment est essentiellement un nid de bureaucrates. Ils se fichent de qui se balade dans leur champ de bureaux cubiques, tant que les gens ne font pas trop tache. Pour déterminer si un employé appelle l'équipe de sécurité à l'aide, faites faire au runner un test opposé d'Escroquerie (Imposture) + Charisme vs Perception + Intuition (soit 5 dés). Si le runner l'emporte, l'employé retourne à son train-train. En cas d'égalité, ce dernier devient suspicieux. Si l'employé remporte le test, il appelle l'équipe de sécurité.

Accéder au douzième étage nécessite d'emprunter l'ascenseur ou les escaliers. L'ascenseur ne permet l'accès aux deux derniers étages qu'aux possesseurs d'un passe approprié (traitez cela comme un maglock à carte d'indice 6). Les escaliers sont entièrement couverts par des détecteurs de mouvement. La porte d'accès à chaque étage nécessite de franchir un maglock à carte d'indice 6.

Le douzième étage est très semblable aux autres, mais abrite les bureaux d'officiels de plus haut rang. Ils seront encore plus soupçonneux face à quelqu'un qu'ils ne connaissent pas. Faites faire au runner un test opposé d'Escroquerie (Imposture) + Charisme vs Perception + Intuition (soit 8 dés). Si l'employé l'emporte (quel que soit son nombre de succès nets), il appelle la sécurité.

Le bureau de Beale est verrouillé par un maglock biométrique d'indice 6. Le sol dispose d'une dalle à pression juste derrière la porte. Celle-ci est calibrée pour alerter l'équipe de sécurité si une charge de moins de 75 kg ou plus de 85 kg est exercée sur elle. Quand Beale se trouve ici, cette dalle est désactivée via un interrupteur situé sous son bureau.

Ce dernier, en acajou véritable, est sensiblement plus lourd qu'il ne devrait l'être pour sa taille. Il présente deux boutons : le premier désactive la dalle à pression, le second est un PanicButton relié à l'équipe de sécurité en filaire. Ils ne sont identifiés d'aucune façon.

Le bureau abrite également le coffre privé de Beale. Celui-ci est dissimulé au fond d'un tiroir et ne s'ouvre qu'avec les empreintes digitales de Beale. Il est protégé par un maglock biométrique d'indice 7. Dans le coffre se trouve une puce marquée « RAPPORT CS ».

Les fichiers qu'elle contient sont protégés par une Bombe matricielle d'indice 4 (p. 185, SR6), mais ne sont pas détruits en cas d'explosion de celle-ci. Ils bénéficient également d'un Cryptage d'indice 6 qu'il est possible de contourner par l'action Décrypter un fichier (p. 182, SR6). Une fois ces deux protections neutralisées, les fichiers peuvent être transférés sur un autre appareil grâce à l'action Éditer un fichier (p. 182, SR6). Leur contenu est intégralement consultable et est détaillé dans le chapitre Investigations. Les runners peuvent décider d'en modifier le contenu s'ils le souhaitent. Une fois les fichiers copiés, il peut être judicieux que le hacker remette les protections supprimées en place avec Crypter un fichier et Poser une bombe matricielle.

Deux autres puces accompagnent celle du « RAPPORT CS », étiquetées « Dewey » T'ao et Brenda Reed. Le contenu de ces dernières n'est pas crypté ni piégé et peut être copié grâce à l'action Éditer un fichier.

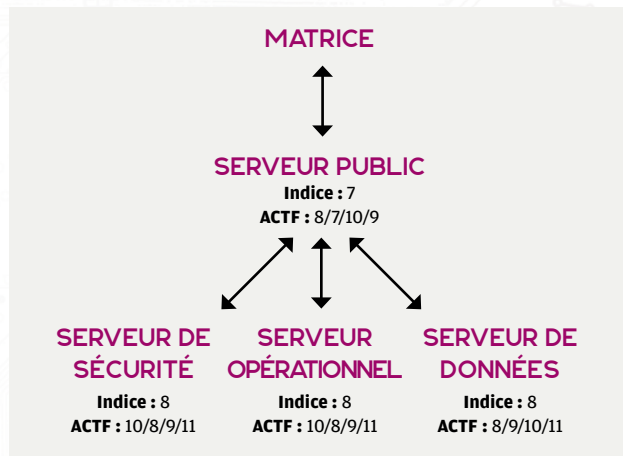
En cas d'alerte, voici la procédure de sécurité :

- Le spider verrouille tous les ascenseurs afin qu'ils ne desservent plus l'étage en question ; ils continuent toutefois de fonctionner.
- Il verrouille ensuite toutes les portes de la cage d'escalier pour interdire toute entrée ; les sorties restent autorisées.
- Les voyants et les alarmes de l'étage concerné se déclenchent, indiquant au personnel qu'il doit l'évacuer.
- Une tourelle escamotable équipée d'une caméra est déployée dans chacune des quatre cages d'escalier et effectue une reconnaissance faciale sur quiconque quitte l'étage. La tourelle est traitée comme un drone et ses caractéristiques se trouvent dans Brutes et cibles en mouvement.
- Les employés évacuent l'étage par les escaliers et se dirigent vers le rez-de-chaussée. Cela prend approximativement 20 rounds de combat (60 secondes).
- Si vous décidez d'ajouter l'étape supplémentaire décrite dans Durcir le ton, elle se produit maintenant.
- Une fois l'étage évacué, les mages s'y projettent astralement à la recherche de toute aura ou signature astrale résiduelle pendant que les gardes empruntent les escaliers par groupe de trois pour boucler l'étage.
- Si les mages détectent quoi que ce soit, les gardes investissent l'étage pour se débarrasser des intrus. Dans le cas contraire, ils le quadrillent néanmoins à la recherche de drones ou quoi que ce soit de suspect qui peut échapper aux perceptions astrales.

SERVEUR DU BUREAU DU MINISTÈRE DES AFFAIRES ÉTRANGÈRES

Le Bureau du ministère des Affaires étrangères possède son propre serveur, distinct de celui du gouvernement de Seattle. Il fait tourner en permanence des CI Patrouilleuses et en cas d'alerte lance ses CI dans l'ordre suivant : Rongeuse, Traqueuse, Blaster, Noire.

Le Serveur public abrite plusieurs assistants qui aident les visiteurs à trouver ce qu'ils cherchent, à remplir des formulaires et autres tâches civiles.



Le Serveur de sécurité contrôle tous les appareils et personnels de sécurité du bâtiment. Il pilote à la fois les drones et les caméras, ainsi que toute autre protection active ou passive. C'est également lui qui gère le déploiement des équipes de sécurité.

Le Serveur opérationnel est celui par lequel le ministère des Affaires étrangères de Seattle gère ses données opérationnelles. Il est considéré comme top secret, au même titre que d'autres sujets liés à la raison d'État. Si quelqu'un souhaite découvrir ce qu'il s'est produit durant une opération ou obtenir des infos sur un employé, c'est là qu'il faut chercher. Grâce à une action Rechercher une empreinte numérique (p. 185, SR6) réussie, soit un test de Piratage (Hacking) + Logique (4), un hacker identifie des données pouvant aller de 3 000 à 10 000 nuyens (à la discrétion du MJ). Celles-ci sont protégées par un Cryptage d'indice 6.

Le Serveur de données renferme (comme son nom l'indique) la plupart des données du serveur. On peut tout y trouver : rapports écrits, registres du personnel, dossiers des ressources humaines. Grâce à une action Rechercher une empreinte numérique (p. 185, SR6) réussie, soit un test de Piratage (Hacking) + Logique (4), un hacker peut découvrir des informations d'une valeur d'environ 2 500 nuyens. Ces données sont protégées par un Cryptage d'indice 3.

DURCIR LE TON

Vous pouvez envisager d'ajouter une étape à la procédure de sécurité de l'immeuble durant laquelle l'étage est rempli de gaz Neuro-Stun IX (p. 126, SR6).

DEBUGGING

Si votre hacker n'est pas capable de décrypter le fichier, l'équipe peut toujours voler la puce. La mission reste accomplie, mais l'opération est dévoilée. Cela aura des conséquences dans la section Recoller les morceaux.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

SPIDER DE SÉCURITÉ IHR DE KNIGHT ERRANT (PROFESSIONNALISME 6)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	3	5	6	6	5	3,7
SD MATRICIEL	I/DI MATRICELS (HOT SIM)		PA		ME		DÉPLACEMENT	
14 (16) ou 15 (17)	13/4 ou 14/4		Maj 1, Min 5		11		10/15/+1	
CONFIG DE DECK 1				CONFIG DE DECK 2				
A	C	T	F	A	C	T	F	
7	8	5 (6)	7	8	6	7 (8)	7	

Compétences : Électronique 8, Piratage 7

Augmentations : Cyberjack [Indice 4, TD/F 7/6]

Équipement : cyberdeck Shiawase Cyber-6 [IA 5, A/C 8/7, 10 programmes actifs]

Programmes : Armure, Biofeedback, Configurateur, Verrouillage, Cryptage, Éditeur, Filtre de biofeedback, Fork, Toolbox, Traceur

OFFICIER DE SÉCURITÉ IHR DE KNIGHT ERRANT (PROFESSIONNALISME 6)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4 (6)	5 (8)	4 (6)	5	3	4	3	2,24

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
14	10/4	Maj 1, Min 5	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6 (Fusils +2), Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 6, Furtivité 2, Influence 4 (Intimidation +2), Électronique 2, Perception 6, Pilotage 3

Augmentations : armure dermique 3, oreilles cybernétiques (alphaware, capacité 2 avec amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2, interface sonore), substituts musculaires 2, réflexes câblés 3, yeux cybernétiques (alphaware, capacité 3 avec caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink)

Équipement : armure corporelle intégrale avec casque (+7), commlink (IA 4, 2/1), 2 grenades étourdissantes, 2 grenades fumigènes

Armes :

Ares Alpha [Fusil, VD 4P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 6/12/11/9/4, avec smartgun, lance-grenades intégré]

Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3E, SA/TR, Scores Offensifs 12/12/10/-/-, avec balles gel, smartgun]

Grenade fumigène [Grenade, VD -/-/-, Portée 5m]

Électromatraque [Arme contondante, VD 6E(e), Indices d'Attaque 12/-/-/-/-]

Grenade étourdissante [Grenade, VD 6E/5E/4E, souffle 15 m]

MAGE DE SÉCURITÉ IHR DE KNIGHT ERRANT (PROFESSIONNALISME 6)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
4	4	5	3	5	5	4	5	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
11	9/1	Maj 1, Min 2	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Biotech 4, Combat rapproché 2, Conjuración 6, Influence 5, Perception 6, Pilotage 3, Sorcellerie 6, Furtivité 2

Sorts : Augmentation de réflexes, Analyse de véracité, Armure, Éclair mana, Frappe à distance, Sens du combat, Silence supérieur, Soins, Sphère étourdissante

Équipement : armure corporelle intégrale avec casque (+7), commlink (IA 4, 2/1), 2 grenades étourdissantes, 2 grenades fumigènes

Armes :

Ares Alpha [Fusil, VD 4P, SA/TR/TA, Scores Offensifs 4/10/9/7/2, avec smartgun, lance-grenades intégré]

Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3E, SA/TR, Scores Offensifs 10/10/8/-/-, avec balles gel, smartgun]

Grenade fumigène [Grenade, VD -/-/-, Portée 5m]

Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), Scores Offensifs 9/-/-/-/-]

Grenade étourdissante [Grenade, VD 6E/5E/4E, souffle 15 m]

ARES ARMS SENTRY VI

MANIA. (ROUTE/ HORS ROUTE)	ACCÉL.	INTERVALLE DE VITESSE	VITESSE MAX.
0	0	0	0

RÉSISTANCE	BLINDAGE	AUTOPILOTE	SENSEURS
6	6	3	3

SD	I/DI	PA	ME
6	6/4	Maj 1, Min 5 (hotsim)	11

Autosofts : Acquisition [HK-227] 4, Acuité 4

Armes :

HK-227 [Mitraillette, VD 3P, SA/TR, Scores Offensifs 10/11/8/-/-, 200 (b)]

SCÈNE 8 : L'ULTIME DÉCISION

EN BREF

Ceci constitue moins une scène qu'une opportunité pour les joueurs de prendre et de mettre en œuvre leurs ultimes décisions. Ils devraient avoir découvert des moyens de faire chanter différents participants au sommet, ainsi qu'une copie du rapport qu'ils peuvent potentiellement modifier. Ils vont maintenant devoir décider de ce qu'ils vont faire de tout ça.

L'ENVERS DU DÉCOR

Pour ce qui est des partisans de l'indépendance, Romeo est le meilleur interlocuteur à qui transférer les données, et comme les runners sont déjà en relation avec lui, cela devrait être assez facile. Carl Derrick, représentant les UCAS, serait en temps normal le destinataire à privilégier pour toute information anti-sécession. Mais à ce stade de l'aventure, sa position est des plus précaires et son autorité plus que discutable; il pourrait bien être incapable de faire quoi que ce soit de ce qu'on lui fournit. Takuto Nakagawa fait le forcing pour que Seattle reste dans les UCAS, il fait donc un bon candidat à qui remettre les données. Les deux partis sont avides d'informations qu'ils puissent exploiter, ils poseront donc peu de questions quant à leur provenance.

Vous trouverez plus d'informations sur la suite des événements dans la partie Conséquences de la section Recoller les morceaux, ci-dessous.

RECOLLER LES MORCEAUX

CONSÉQUENCES

Aucune déclaration concernant l'indépendance de Seattle n'est faite suite à la clôture du sommet, mais certains chemins ont été dégagés. Si les PJ tentent d'agir en faveur de l'indépendance, les répercussions spécifiques sont les suivantes :

- Les appels à la démission de John Abernathy redoublent après les révélations de ses liens avec Human Nation. Il se retire et tombe en disgrâce. Les citoyens salish-shidhes héritent d'un nouveau représentant qui prend un peu moins de gants que son prédécesseur. Les forces de Tír Tairngire se massent le long de la frontière du CSS, mais à la suite de certaines révélations sur l'implication de Telestrian dans la pollution du Tsimshian, elles se retirent avant que la moindre escarmouche ait pu éclater.
- Horizon remporte le contrat qui en fait le fournisseur de services matriciels de la ville, les efforts étant concentrés sur les Redmond Barrens. Cela représente potentiellement des milliers de nouvelles sources de données métahumaines, particulièrement des SINless. Les actions d'Horizon ont immédiatement fait un bond de 5 %.
- Renraku remporte certains contrats de services municipaux, mais dans une proportion moindre que ce qu'elle escomptait au départ. Celui portant sur la

gestion du GridGuide est renouvelé, mais l'opportunité de s'implanter plus durablement à Seattle lui échappe, pour l'instant. Nakagawa se fait seppuku et est enterré avec les honneurs auprès de ses ancêtres.

- Dewei T'ao est acclamé en héros du GPP après que ses membres Aztechnology, Federated-Boeing, Gaeatronics et Wuxing remportent tous d'énormes contrats de sous-traitance allant des services municipaux aux taxis aériens.
- Grâce au rôle prépondérant qu'elle a joué dans l'implantation d'Ares à Seattle, la Major Reed est nommée à la tête de la filiale locale de la corpo. Nul ne sait ce que le fait de nommer une criminelle de guerre à un poste de pouvoir dans une nation nouvellement indépendante impliquera.
- Carl Derrick n'est pas réélu. Il finit par regagner DeeCee en tant que délégué d'un seul mandat. Ses relations avec les prostituées et la novacoke conduisent à un divorce très public et très houleux, et il cherche à réhabiliter sa vie et son image.
- D'après certaines rumeurs, Urubia aurait perdu un œuf. Elle est furieuse et, dans un accès de rage, tue une dizaine de membres de gangs de Redmond. Une fois calmée, elle jure de retrouver les coupables et les promet à une justice draconique impitoyable. En guise de réparation, il est convenu avec Redmond qu'elle financera une partie du contrat d'Horizon pour étendre la couverture des Barrens.

Si les joueurs décident de faire pencher la balance vers un maintien de Seattle aux UCAS, la ville est mise sens dessus dessous. Les événements qui sont sur le point de se produire aux UCAS sont inévitables, et son avenir ne s'annonce pas rose. Voici ce qu'il advient des membres du sommet :

- Le Conseil Salish-Shidhe est informé des liens entre John Abernathy et Human Nation. Il est immédiatement contraint de démissionner, mais l'accord n'est pas rendu public. De son côté, Telesirian remporte un nouveau contrat pour soutenir l'effort d'assainissement de l'ancienne région du Tsimshian.
- Horizon quitte le sommet comme une voleuse avec un contrat juteux de fournisseur de services matriciels pour les Redmond Barrens en poche. Si ce projet aboutit, il lui offrira des milliers de nouveaux souscripteurs à Singularity, le fournisseur d'accès matriciel de la corpo.
- Renraku raffe elle aussi la mise avec un contrat exclusif de plusieurs milliards de nuyens portant sur les services et infrastructures de la ville. Nakagawa est salué comme un héros et décroche un nouveau bureau un étage au-dessus de celui qu'il occupait jusqu'alors.
- Le GPP perd du terrain le long du Nord-Ouest pacifique. Avec l'afflux de Japanacops se ruant au secours du gouvernement de Seattle, plusieurs membres du GPP de moindre envergure envisagent de quitter le groupe. Dewey prend sa retraite et va couler des jours heureux avec sa famille à Hong Kong.
- Les crimes de guerre de la Major Reed sont publiquement exposés et le gouvernement des CAS porte immédiatement plainte contre elle. Ares lui tourne complètement le dos et donne son accord pour l'extrader avec toute son unité de Marines. Ils sont tous condamnés à la prison à perpétuité pour leur

implication dans le massacre d'une tribu de la Ligue des Caraïbes. Elle entraîne dans sa chute un major général et son personnel, mais les charges retenues contre eux sont moindres.

- Carl Derrick tombe en disgrâce à la suite de la révélation de ses affaires extraconjugales, de sa fréquentation de salons bunraku et de son addiction à la novacoke. Il devient la risée de DeeCee. Sa femme divorce et il sombre dans une spirale de honte destructrice de laquelle il ne sortira jamais.
- Urubia découvre que l'un de ses œufs a disparu. Elle perd son sang-froid et incendie accidentellement tout un quartier de Redmond. Elle offre immédiatement réparation, proposant notamment son aide à Horizon étant donné qu'ils rebâtissent de toute façon une partie des Barrens.

RÉCOMPENSES EN ARGENT

En fonction des termes négociés avec Romeo durant chaque scène, les joueurs reçoivent la somme correspondante à la fin de chaque mission. S'ils ont acquis des données de valeur supplémentaires sortant du cadre de ce que recherche l'intermédiaire, leur valeur est indiquée dans la description de la scène. L'équipe peut revendre tout ce qu'elle aura récupéré en route, biens ou données.

RÉCOMPENSES EN KARMA

Le Karma est un peu la monnaie universelle du travail, de l'effort et de l'inspiration. À la fin d'une aventure, on accorde du Karma aux joueurs en fonction de leur contribution individuelle et collective. Un joueur remportera certaines des récompenses individuelles, mais pas toutes. Les récompenses collectives, comme leur nom l'indique, sont accordées ou non à tous les joueurs. Par exemple, si les personnages ont combattu les Ancients, chacun des joueurs gagne 1 point de Karma pour son personnage. Bien entendu, il ne faut pas révéler à l'avance ces récompenses possibles, cela gâcherait le plaisir de la découverte aux joueurs d'une part, en leur révélant des éléments du scénario. D'autre part, cela influencerait artificiellement leurs décisions, lesquelles font le sel du jeu de rôle, en particulier dans Shadowrun.

KARMA COLLECTIF

- Les personnages ont découvert un secret monnayable d'un participant du sommet : 1 (peut être gagné une fois par participant)

SCÈNE 2

- Les personnages ont combattu les Ancients en arrivant à Puyallup : 1
- Les personnages ont négocié sans violence avec les Ancients en arrivant à Puyallup : 2

SCÈNE 3

- Les personnages n'ont déclenché aucune alarme à l'ambassade du CSS : 1
- Les personnages n'ont causé aucun décès à l'ambassade du CSS : 2

SCÈNE 4

- Les personnages ont fait accuser Carl Derrick de meurtre : 1
- Les personnages ont fait accuser Carl Derrick d'un autre crime n'impliquant aucun décès : 2

SCÈNE 6

- Les personnages ont taillé un passage dans le mur sans être interrompus : 1
- Les personnages ont vaincu le pétrophage : 1

SCÈNE 7

- Les personnages n'ont déclenché aucune alarme dans l'immeuble du Bureau du ministère des Affaires étrangères : 1
- Les personnages n'ont causé aucun décès dans l'immeuble du Bureau du ministère des Affaires étrangères : 1

KARMA INDIVIDUEL

- Le personnage a survécu : 5
- Le personnage a fait preuve de courage ou de bravoure : 1
- Le personnage a fait avancer l'histoire : 1
- Le personnage a fait des recherches de son côté : 1

RÉCOMPENSES EN CONTACTS

De nombreux personnages décrits dans Free Seattle pourront revenir dans de futures campagnes à Seattle. Cela signifie que si les personnages ont établi une bonne relation avec eux, ils pourront à l'avenir servir de contact. Nous vous encourageons à vous en servir et à accorder comme contact aux joueurs tout PNJ qu'ils jugeront approprié. Voici quelques contacts potentiels :

- Romeo Steele (Réseau 5, Loyauté 1)
- Margaret Telestrian (Réseau 6, Loyauté 1)
- Shan (Réseau 3, Loyauté 1)
- Shun (Réseau 3, Loyauté 1)
- Thomas Miranda (Réseau 6, Loyauté 1)

GAGNER EN RÉPUTATION ET EN PRESSION

Plusieurs choses peuvent contribuer à faire monter la Réputation et la Pression des personnages au fil de la mission. Les règles concernant ces deux concepts (p. 239, SR6) et s'appliquent à cette aventure. Cette section traite des événements ou choix spécifiques qui pourront modifier ces deux scores pour un runner.

SCÈNE 2

- Les personnages ont tué plus de la moitié des Ancients : Réputation -1, modificateur au test de Pression +1

SCÈNE 3

- Les personnages ont tué des gardes à l'ambassade du CSS : modificateur au test de Pression +1

SCÈNE 4

- Les personnages ont déclenché un combat au beau milieu du salon bunraku : modificateur au test de Pression +1

SCÈNE 6

- Les personnages ont rapporté la preuve qu'ils ont vaincu le pétrophage : Réputation +2

SCÈNE 7

- Les personnages ont fait des morts au Bureau du ministère des Affaires étrangères : modificateur au test de Pression +3

INVESTIGATIONS

L'investigation consiste à rechercher des informations sur une personne, un lieu ou une relation. On peut s'en charger en appelant des contacts susceptibles de les déterminer, en effectuant une recherche intensive et poussée dans la Matrice, ou avec une combinaison des deux. Les tableaux qui suivent ont pour but d'aider le maître de jeu à interpréter les résultats d'une recherche, avec un barème de nombre de succès pour chaque information.

Quand il veut déterminer « aléatoirement » les informations dont un contact dispose, le MJ effectue un test de Réseau + Réseau pour celui-ci. S'il est raisonnable d'imaginer que l'information recherchée est directement liée au contact, il peut ajouter un bonus de 2 dés. Le nombre de succès détermine de quelle information le contact dispose. Pour savoir ce que ce dernier va confier au personnage, faites faire au joueur un test d'Influence + Charisme, avec un bonus en dés égal à l'indice de Loyauté du contact. Le nombre de succès indique ce qu'il est prêt à révéler gratuitement. Si le contact en sait plus qu'il ne le dit, le personnage peut acheter les informations supplémentaires pour environ 100 nuyens par niveau d'information. Un contact ne peut pas révéler plus qu'il n'en sait.

La Matrice est également une bonne source de renseignements utiles. L'action Recherche matricielle (voir SR6, p. 185) permet à un personnage d'effectuer un test étendu d'Électronique + Intuition (variable, 10 minutes) pour trouver des informations. En fonction du temps qu'il accepte d'y consacrer et de ce qui est publiquement disponible, une recherche matricielle peut être aussi efficace qu'un contact. Mais le fait que les informations doivent être accessibles publiquement les rend rarement plus pertinentes que celles d'un contact.

Si un personnage met la main sur des données croustillantes à propos d'un PNJ, faites comme s'il avait accès à tout le tableau.

CHARLES "CHUCK" BEALE

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	C'est le ministre des Affaires étrangères de Seattle.
2	2	Il a quitté son poste de vice-président des Relations internationales chez Horizon.
3	3	Il a joué un rôle essentiel dans les négociations de paix entre Aztlan et l'Amazonie, parvenant à mettre d'accord les deux camps au pire stade du conflit.
4	4	Il a été à Dartmouth College, et en est sorti avec une double mention d'excellence en psychologie et sciences politiques.
5	5	Son père était extrêmement violent envers toute sa famille. Il a fini par se suicider.
6	—	Chuck est un adepte social, mais il ne l'a appris qu'après le suicide de son père.
7	—	Horizon a repéré les capacités d'adepte de Chuck durant des tests menés à l'université. Elle lui a offert un poste en son sein suite au décès de son père.
8	—	C'est Chuck qui a causé la mort de son père. Les dirigeants d'Horizon l'avaient convaincu que dans son intérêt et celui de sa mère il devait se dresser contre lui ; ses pouvoirs magiques se sont manifestés, tuant son père.
9	—	Il a convaincu une tribu amazonienne d'apparaître dans une tridéo fictionnelle dépeignant les « crimes de guerre » d'Aztlan. Par la suite tous les membres de cette tribu ont été tués.

GILROY "ROMEO" STEELE

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Né à Boston de parents humains, il s'est installé à Seattle peu avant d'intégrer la Stanford Law School.
2	2	C'est un avocat indépendant qui a plaidé dans de nombreuses affaires.
3	3	Pendant son adolescence, des brutes de l'Humanis ont incendié la demeure de ses parents. La famille a été forcée de déménager dans le Nord-Ouest Pacifique.
4	4	Organise un gala annuel pour lever des fonds au profit d'organisations comme Mothers of Metahumans, Ork Right Commission et autres structures prométahumaines.
5	5	Il est connu pour être la personne vers qui l'élite peut se tourner quand elle souhaite régler ou se « débarrasser » d'un problème.
6	—	Il s'oppose activement aux policlubs comme l'Humanis ; ces derniers lui servent d'argument principal pour inciter les gens à donner lors de ses galas pro-métahumains.
7	—	Ses parents étaient membres de l'Humanis mais ont quitté l'organisation après avoir mis au monde un enfant nain.
8	—	Des membres de l'Humanis prétendent qu'ils sont toujours en contact avec les parents de Steele et que malgré leur retrait ceux-ci gardent des liens avec les agents du policlub.
9	—	Il a financé une opération de l'Humanis qui a coûté la vie à plusieurs orks, trolls et nains, dans le but de lancer le mouvement en faveur de la Proposition 23.

MARGARET TELESTRIAN

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Elle figure souvent dans les rubriques mondaines de Seattle et dans les gazettes de Cara'sir.
2	2	Elle organise des ventes et des galas de charité dans tout le Nord-Ouest Pacifique.
3	3	Elle a soutenu plusieurs opérations de nettoyage au Tsimshian avant que celui-ci n'intègre le CSS.
4	4	Fervente détractrice du Conseil Salish-Shidhe, elle avance régulièrement qu'il est incapable de soutenir le Tsimshian correctement.
5	5	Elle a été informellement accusée par le Conseil Salish-Shidhe d'interférer avec ses élections tribales. Les charges n'ont jamais été retenues, mais le Conseil tient les interactions de Margaret avec les chefs tribaux sous haute surveillance.
6	—	Si elle soutient le maintien du contrôle des UCAS sur Seattle c'est parce que les Princes du Tir craignent que la cité-État, une fois indépendante, puisse devenir hostile aux intérêts de Tir Tairngire.
7	—	Elle a versé (et verse toujours) des pots-de-vin aux chefs tribaux du Tsimshian pour qu'ils permettent à Telestri Industries de déverser des déchets chez eux.

JOHN ABERNATHY

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	C'est l'ambassadeur du Conseil Salish-Shidhe à Seattle.
2	2	Il fait partie de la tribu Salish.
3	3	Il possède un bureau à l'ambassade du CSS, située sur Council Island.
4	4	Il se démène pour composer avec les délicates relations intertribales au sein du CSS.
5	5	On l'a déjà critiqué pour s'être montré trop tendre avec le bureau du gouverneur de Seattle.
6	—	Il cherche à obtenir des informations susceptibles de discréditer la gouverneure Potter qu'il pourrait utiliser comme moyen de pression ; il pourra ainsi aborder les négociations avec Seattle en position de force.
7	—	Le Conseil Salish-Shidhe veut soutenir une Seattle libre, voyant dans une conurb affaiblie une meilleure alliée dans l'éventualité d'une guerre économique entre les diverses puissances du Nord-Ouest Pacifique.
8	—	Il soutenait financièrement Paladin Group LLC, qui s'est avéré être une façade pour Human Nation. Bien qu'il n'ait jamais été dans son intention de soutenir un groupuscule terroriste, il s'est efforcé de dissimuler ses contributions pour que les gens ne se fassent pas de fausses idées.

MAJOR BREND A REED

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Ancienne Marine des CAS, elle a pris sa retraite avec le grade de Major.
2	2	Elle a rejoint Ares Macrotechnology peu après avoir quitté le corps des Marines.
3	3	Elle a débauché plusieurs de ses anciens soldats pour lui servir de collaborateurs.
4	4	Elle doit en partie son embauche à ses relations avec les CAS.
5	5	Elle était sur le point d'être formellement inculpée de crimes de guerre dans la Ligue des Caraïbes par le corps des Marines des CAS. Elle a pris sa retraite avant que la plainte ne soit déposée.
6	—	Ares l'a engagée en partie parce qu'elle connaît des ragots sur les dirigeants et les politiciens des CAS.
7	—	Son escouade est responsable de la destruction d'un village d'indigènes des Caraïbes, site devant servir de base pour les Marines des CAS.
8	—	Ares souhaite l'indépendance de Seattle, qui serait ainsi plus dépendante des intérêts corporatistes ; et avec Knight Errant déjà présente dans la conurb, elle est déjà bien positionnée.

CARL DERRICK

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Il a été investi en 2079 pour représenter le 2e district de Virginie (la zone entourant Norfolk) à la Chambre des représentants.
2	2	Il a été élu sur des promesses de réforme de la politique des UCAS en récupérant l'argent des politiciens et en redonnant le pouvoir au peuple par le biais d'élections plus directes.
3	3	Il est marié depuis 2070 à Cindy Adams avec qui il a eu trois enfants : Jack, Finn et Cathy.
4	4	Il est diplômé de la Princeton University en 2068 avec une maîtrise en économie.

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
5	5	Il a été victime de rumeurs d'adultère en 2076, mais rien n'a été prouvé et cela n'a pas empêché son élection.
6	—	Il a eu plusieurs aventures extraconjugales, et est un consommateur notoire de plusieurs drogues, dont la novacoke.
7	—	Les UCAS veulent que Seattle reste à sa place pour plusieurs raisons et se sentent insultés de devoir argumenter en la matière ; la ville est censée vouloir rester, parce que c'est là qu'est sa place, tout simplement.
8	—	Il a couché avec la fille du porte-parole de la Chambre, ce qui a poussé ce dernier à expédier Derrick dans les pires comités tout en retardant son travail législatif.
9	—	Du fait de son absence d'avancée au Congrès, la réélection de Derrick est compromise. Il glisse de plus en plus vite sur la pente de la débauche et a régulièrement recours aux poupées bunraku.

SHUN

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1-5	1-5	Aucune information publique disponible.
6	—	Né en Indonésie en 2061, l'Année de la Comète. Le Dragon marin se l'est rapidement approprié.
7	—	Il préfère se servir d'armes et de technologie pour combattre ses adversaires et a une propension à l'impulsivité.

SHAN

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
	0	Aucune information utile
1-5	1-5	Aucune information publique disponible.
6	—	Née en Indonésie en 2061, l'Année de la Comète. Le Dragon marin se l'est rapidement appropriée.
7	—	Elle dispose de capacités magiques très développées centrées sur l'eau et la glace.

URUBIA

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Elle est le principal dragon occidental adulte de Seattle, et réside à Redmond.
2	2	Elle aurait eu une liaison avec Kalanyr, qui a récemment vu le fauteuil de gouverneur lui échapper.
3	3	Elle est citoyenne à la fois des UCAS et du Conseil Salish-Shidhe.
4	4	Elle est propriétaire de la Fun House, une discothèque au cœur de Redmond.
5	5	Elle est actuellement en conflit avec Sonya Scholl, la maire de Redmond, à propos du futur du district.
6	6	Elle possède plusieurs propriétés à Redmond et dans l'ensemble du métroplex, gérées par sa société Crimson Wings LLC.
7	7	Elle possède en partie plusieurs entreprises d'extraction de ressources comme Olympic Logging, Olympic Woodcraft et Olympic Nursery.
8	8	Il y a plus, mais les dragons gardent bien leurs secrets.

LE DRAGON MARIN

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Tout est dans le nom : un dragon qui vit dans la mer.
2	2	Elle ne supporte pas les métahumains et en dévore régulièrement.
3	3	Elle financerait des cellules écoterroristes visant à purger les océans des métahumains. Elle déteste tout particulièrement Proteus AG.
4	4	Ses œufs ont été intervertis à son insu, mais après l'exil d'Hestaby, ils lui ont été rendus.
5	5	Elle possède un repaire en Indonésie. C'est le plus notoire, et c'est là que la plupart de ses réunions avec d'autres dragons ont lieu.
6	6	Elle possède un repaire au large de la côte ouest d'Hawaï qui consiste en une montagne sous-marine et les 10 000 kilomètres carrés qui l'entourent. En plus d'abriter une énorme opération de minage, il sert de lieu de stockage pour ses œufs.
7	7	Son repaire principal se trouve à Cardigan Bay et est gardé par des tritons et des esprits aquatiques.
8	8	Il y a plus, mais les dragons gardent bien leurs secrets.

TAKUTO NAKAGAWA

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	C'est un cadre haut placé chez Renraku, basé dans les bureaux de Seattle.
2	2	Il est né à Seattle de parents Renraku. Il a fait ses études à l'Université de Washington.
3	3	Il est marié à Margaret Nichols, une elfe de Seattle qui a des liens avec le peuple salish.
4	4	Il a soutenu la reconnaissance de l'Underground ork en tant que district pour le potentiel d'ouvertures de nouveaux marchés que cela offrirait à Renraku.
5	5	Il est en contact avec le Shotozumi-gumi. Son avocat personnel est un Kaikai du gumi qui procure à ce dernier une assistance juridique.
6	—	Renraku est contre l'indépendance ; la corpo a travaillé extrêmement dur pour redorer son image auprès des UCAS et Seattle est le fleuron de la nation. Renraku est sur le point de remporter un contrat de soutien à la ville de plusieurs milliards de nuyens et ne veut pas mettre ces négociations en péril.
7	—	Il a financé une attaque sur les nœuds du gouvernement de Seattle par un groupe de hackers pour promouvoir ses propres experts en sécurité aux yeux des dirigeants de la ville.
8	—	À l'époque de l'incident du SCIRE, Takuto était un des programmeurs qui travaillaient sur Deus. Il était personnellement impliqué dans les tortures de l'IA qui l'ont menée à perdre la raison.

DE WEI "DEWEY" T'AO

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	C'est un elfe chinois, cadre chez Wuxing et responsable de la logistique dans la région du Pacifique.
2	2	Il est né à Hong Kong en 2057 et a épousé Wei Yuan en 2070. Le couple a adopté deux enfants, Tseng et Chiu.
3	3	Il est aspirant wujen de la tradition Wuxing qui prône le respect des principes du taoïsme.
4	4	Il siège au conseil de direction du Groupe de Prospérité du Pacifique, servant de liaison entre ce dernier et Wuxing.
5	5	Il est l'un des cadres fondateurs du Groupe de Prospérité du Pacifique.
6	—	Maniaque absolu du contrôle, il pratique une magie de manipulation mentale afin de garder la main en cas de problème.
7	—	Le GPP souhaite la « libération » de Seattle, y voyant une occasion de tisser des liens commerciaux forts avec ses partenaires côtiers. Et aussi pour la contrariété sans nom que cela causerait aux Japanacops, qu'il aime à contrarier en toute occasion.
8	—	Il a pratiqué la magie du sang par le passé, bien qu'il s'en défende publiquement. Il n'était alors qu'un enfant et ce n'est arrivé qu'une fois, avant qu'on ne lui enseigne le Wuxing et qu'il ne rencontre son mari. Si cela était rendu public, sa vie et sa carrière seraient détruites.

THOMAS MIRANDA

CONTACT	MATRICE	RÉSULTATS
0	0	Aucune information utile
1	1	Cadre d'Horizon venu de Los Angeles, il travaille pour la division Acquisition de Talents d'Horizon Americas.
2	2	C'est un ork latino, très sociable et aimable avec les défavorisés.
3	3	Né dans les <i>barrios</i> de Los Angeles, il s'y rend toujours régulièrement pour offrir son temps et ses nuyens à la communauté dans laquelle il a grandi.
4	4	Il rend directement des comptes à Mira Castillo, la vice-présidente d'Horizon Americas.
5	5	Ancien collègue de Chuck Beale, les deux hommes se haïssaient aussi cordialement et poliment que possible.
6	—	Il connaît les pires secrets de Beale et s'en est indirectement servi pour le faire chanter en quelques occasions. Personne dans l'entourage de Miranda n'est au courant.
7	—	Horizon se moque de l'issue du sommet, qu'il débouche sur l'indépendance ou le maintien du statu quo. Elle veut juste savoir comment il va tourner, le plus en avance possible.
8	—	C'est un agent du Dawkins Group, en charge spécifiquement de Corinne Potter. Il se sert du sommet comme d'une couverture pour la tenir à l'œil.

OMBRES PORTÉES

CHARLES "CHUCK" BEALE

Chuck Beale était jusqu'à récemment un employé modèle du département RP d'Horizon. Sa première réussite majeure fut la sélection de son équipe pour travailler sur la campagne de RP d'Ares. Il arbitra également avec succès la querelle entre Aztlan et l'Amazonie. Quand il s'agit de décrocher une résolution heureuse, il n'hésite pas à réfléchir en dehors du cadre. Corinne Potter l'a connu quand elle travaillait elle aussi chez Horizon et lui a demandé d'être son ministre des Affaires étrangères.

Ce sommet pourrait représenter la plus grande épreuve pour ses compétences administratives et de négociation. On lui a conseillé de garder l'esprit ouvert et d'être à l'écoute de chaque participant. Il n'est cependant pas exclu qu'il embauche des shadowrunners pour suivre des pistes, déterrer quelques dossiers et découvrir la vérité qui se cache derrière leurs promesses. Ses actions mettront sa vie en danger, mais pourraient également faire basculer le futur de Seattle.

- > Ce type est un produit d'Horizon pur jus, tout droit tiré de sa réserve de cadres, et il est tout aussi froid et calculateur que les autres. Mais il est encore assez jeune pour ne pas avoir perdu tous ses idéaux, ce qui est potentiellement exploitable. Il semble sincèrement privilégier la non-violence, mais c'est peut-être juste que ça fait mieux dans les livres de comptes corporatistes.
- > OrkCEO

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	2	2	3	4	6 (9)	3	6	3	5	5,3

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	5/1	Maj 1, Min 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 2, Électronique 3, Escroquerie 7, Influence 7 (11), Perception 4, Pilotage 2

Pouvoirs d'adepte : Compétence améliorée (Influence) 4, Contrôle corporel, Contrôle vocal, Guérison rapide 2, Perception améliorée, Sens du danger

Augmentations : amplificateur cérébral 3, datajack

Équipement : commlink (IA 5, 3/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-/-]

GILROY "ROMEO" STEELE

Romeo est né dans une famille de shadowrunners de Seattle qui est parvenue à se retirer du business en faisant chanter à peu près tout le monde dans la conurb. Il a appris que sourire tout en faisant tourner la lame de son couteau était la meilleure manière de traiter avec les gens. Ce nain au charme certain connaît un paquet de gens puissants à Seattle, et c'est l'un des meilleurs intermédiaires de la ville.

- > Je connais bien Romeo. Enfin, presque tout le monde à Seattle semble le connaître au moins de vue. Il peut déplacer des montagnes avec un seul sourire. Faites preuve d'une extrême prudence quand vous traitez avec quelqu'un qui dispose d'une telle influence.
- > Sounder

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	2	2 (4)	3	4	2 (4)	5	6 (9)	3	4

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	7 (9)/1	Maj 1, Min 2	9/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Électronique 6, Escroquerie 6, Influence 6 (Négociation +2), Perception 4, Pilotage 3

Traits : Résistance aux toxines, Vision thermographique

Augmentations : amélioration mnémonique 3, amplificateur cérébral 2, amplificateur de réaction 2, datajack, phéromones optimisées 3

Équipement : commlink (IA 6, 3/1), costume Actioneer (+2)

Armes :

Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd, VD 3P(f), SA/TR, SO 12/8/6/-/-, 30 (c), avec silencieux]

MARGARET TELESTRAN

Fille aînée d'un des Telestran originels, Margaret a bénéficié d'une éducation sans pareil qui lui a permis de parcourir le monde et d'apprendre auprès de certains de ses esprits les plus brillants. Elle a un don naturel pour manipuler les autres et maîtrise ses émotions mieux qu'une statue de marbre.

Margaret est sublime, même d'après les standards elfiques. Elle en a les pommettes hautes et les oreilles pointues, et elle porte les cheveux courts pour accentuer intentionnellement ces différences. C'est une suprémaciste elfe convaincue, mais elle ne s'abaissera jamais à confirmer ou infirmer une telle accusation.

- > Ne l'appellez jamais Marge ou Maggie. Elle vous ferait éven-trer. Elle a beau être au summum de la grâce et de la sophis-tication, c'est un vrai scorpion. Si vous la laissez pénétrer vos défenses, elle vous taillera en pièces, et vous la remerciera pour l'expérience.
- > Kat o' Nine Tales

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	3	3	2	5	4	4	6 (8)	2	5,5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	7/1	Maj 1, Min 2	9/11	10/15/+1

Compétences : Électronique 4, Escroquerie 4, Influence 6, Perception 5, Pilotage 2

Trait inné : Vision nocturne

Augmentations : phéromones optimisées 2, datajack

Équipement : commlink (IA 5, 3/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-/-]

JOHN ABERNATHY

John Abernathy est un membre respecté de la tribu Salish, une des plus importantes du Conseil Salish-Shidhe. En dépit des relations globalement cordiales entre celle-ci et Tír Tairngire, elle fait souvent office de tampon dans les conflits politiques et économiques qui opposent la nation elfe et Seattle.

Abernathy porte un costume d'affaires en signe de concession aux réalités du monde moderne, et des mocas-sins en signe de concession au confort de ses pieds.

Il occupe un bureau sur Council Island avec sa brigade personnelle de trois personnes et sa dizaine d'agents ad-ministratifs. La plupart d'entre eux sont des volontaires

du CSS et il s'en sert pour se maintenir au fait de ce qui se dit dans les rues à propos du Conseil et en quoi cela pourrait affecter les négociations.

- Ce gars me rappelle les vieux hommes d'affaires de l'époque de la Silicon Valley. C'est un esprit brillant dans une enveloppe calme et posée, et ce qu'on aurait appelé à l'époque un capitaliste bienveillant. Il pense sincèrement faire le bien, mais il le fait aux dépens de ceux qu'il ne voit pas depuis sa tour d'ivoire.
- Bull

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
3	3	3	3	4	4	5	4	3	5,9
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
5	8/1	Maj 1, Min 2	10/10	10/15/+1					

Compétences : Athlétisme 2, Électronique 4, Escroquerie 2, Influence 4, Ingénierie 2, Perception 3, Pilotage 2, Plein air 2

Augmentations : datajack

Équipement : commlink (IA 5, 3/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, SO 6/-/-/-/-]

MAJOR BREND A REED

La Major Reed est assez menue, et les gens sous-estiment souvent sa force. C'est une Asiatique d'âge moyen qui a servi dans le corps des Marines des CAS pendant presque quinze ans. Sa carrière a été entachée par des rumeurs de crimes de guerre, mais rien n'a été confirmé. Elle a fini par quitter l'armée en 2070 et a commencé à travailler pour Ares Macrotechnology. Tous ses collaborateurs sont issus de son ancienne unité.

Son visage est strict et sérieux, ce qui est accentué par ses cheveux tirés en chignon ; ses muscles sont ceux d'une athlète : secs et noueux. C'est aussi une coureuse passionnée qui ne déroge jamais à ses dix kilomètres quotidiens, peu importe les circonstances. La Major Reed est également remarquable pour avoir reçu toutes les médailles de combat rapproché des Marines des CAS, autant d'indices qu'elle est une adversaire redoutable au corps-à-corps.

- D'après les rumeurs, elle aurait pris sa retraite juste avant que le JAG du corps des Marines ne l'épingle. Le fait qu'elle s'éclipse avant de devoir faire face à ses accusateurs est bien commode.
- Marcos

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	4 (6)	4 (5)	4 (6)	5	5	3	3	4	4,1
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
6	7 (8)/ 1 (2)	Maj 1, Min 2 (Maj 1, Min 3)	10/11	10/15/+1					

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 4, Biotech 2, Combat rapproché 6, Électronique 3, Furtivité 2, Influence 4 (Leadership +2), Perception 4, Pilotage 2, Plein Air 3

Augmentations : datajack, réflexes câblés 1, régulateur de sommeil, substituts musculaires 2

Équipement : commlink (IA 5, 3/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/10/-/-, 15 (c), avec système smartgun]

CARL DERRICK

En tant que plus jeune membre de la Chambre des Représentants des UCAS, Carl Derrick se distingue de ses opposants politiques par une maîtrise des réseaux sociaux et de la manipulation du public qui a laissé l'ancienne génération sur le carreau. Durant sa campagne, il a rapidement fait remarquer que ses adversaires pensaient toujours à la Matrice en termes de mégapulses de données, un concept risible en 2080.

Il ne s'est évidemment pas fait beaucoup d'amis en faisant passer le reste de la Chambre pour des arriérés. Il a remporté son siège, mais a hérité de la mission peu enviable de tenter de représenter des UCAS lors des négociations avec Seattle. C'est un fervent partisan de sa nation et il ne tolérera aucune velléité de sécession antipatriotique.

- Si ce pauvre conard s'est retrouvé au Congrès, c'est uniquement grâce aux efforts d'autres membres du parti ultraconservateur. Il se fiche de Seattle et de ce qu'il en adviendra.
- Kay St. Irregular

- Qu'est-ce qu'il fait là-bas alors ?
- Chainmaker

- Il a énervé la mauvaise personne. Le Congrès des UCAS est d'avis que toute cette histoire de Seattle ne devrait même pas être un problème. L'envoi d'un représentant aussi jeune est une insulte à la fois pour la conurb et pour Derrick.
- Kay St. Irregular

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
3	3	2	3	4	1 (4)	4	5	2	5,0
SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT					
5	6/1	Maj 1, Min 2	10/10	10/15/+1					

Compétences : Athlétisme 3, Électronique 5, Escroquerie 4, Influence 4 (Leadership +2), Perception 3, Pilotage 3

Augmentations : amélioration mnémonique 3, amplificateur cérébral 3, datajack

Équipement : commlink (IA 5, 3/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-/-]

SHAN

On ne sait pas grand-chose de Shan. C'est une drake et elle ressemble vaguement à une orke asiatique dépourvue de défenses, avec une mâchoire plus large et des branchies à la base du cou. Elle est la représentante du Dragon marin et porte souvent des vêtements à col haut pour dissimuler ses branchies quand elle se trouve en société. Elle parle du Dragon marin comme de sa « maîtresse », mais étant donnés ses traits indéniablement aquatiques, « mère » serait sans doute plus approprié.

Shan ne se rend nulle part sans son frère Shun. Si ce dernier a plutôt tendance à gérer une menace de manière frontale, Shan se montre plus calme et manipulatrice. Elle préfère déclencher une série d'événements qui conduiront à la conclusion qu'elle désire plutôt que de se confronter directement aux défis. C'est

peut-être grâce à cette nature froide et pragmatique que le Dragon marin compte sur Shan pour négocier la liberté de Seattle.

- > Là où Shun est énergique et impulsif, Shan est calculatrice et posée. C'est pourtant elle qui sera la plus susceptible de prêter assistance et de se montrer généreuse. Il y a un genre de yin/yang bizarre là-dedans.
- > Peregrine

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
6	3	5	6	6	5	6	6	5	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
10	11/1	Maj 1, Min 2	12/11	10/15/+1

Compétences : Astral 6, Athlétisme 3, Combat rapproché 3, Conjuración 6, Influence 6 (Négociation +2), Perception 4, Plein Air 5, Sorcellerie 6

Sorts : tout ce dont elle a besoin sur le moment.

Pouvoirs : Adaptation sous-marine, Armure astrale renforcée 2, Armure renforcée 2, Attaque élémentaire (Froid), Nature duale, Robuste 1, Vision nocturne

Équipement : commlink (IA 6, 3/1), costume Actioneer (+2)

Armes :

Crocs [Combat à mains nues, VD 2P, SO 11/-/-/-/-] Attaque élémentaire (Froid) [VD 6P, SO 12/10/4/2/-]

SHUN

Shun est l'autre drake présent au sommet et représente le Dragon marin aux côtés de sa sœur Shan. Il a comme elle l'apparence d'un ork asiatique dépourvu de défenses, avec une mâchoire plus large et une paire de branchies à la base du cou. Il a aussi tendance à apprécier les vêtements à col haut pour dissimuler ses branchies en compagnie de gens qu'elles pourraient mettre mal à l'aise.

C'est là que les similarités avec sa sœur s'arrêtent. Là où Shan opterait pour une approche indirecte, Shun déteste devoir faire preuve de furtivité. Il préfère affronter les obstacles sans détour et s'en débarrasse de la manière la plus simple et directe. Il ne fait pas de mystère de sa nature de drake ou de sa relation avec le Dragon marin, sa « maîtresse, » et ne recule devant aucun défi.

- > Je suis le seul à être troublé par le fait que le Dragon marin n'envoie pas un, mais deux drakes à Seattle ?
- > Respec

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
7	4	6	7	5	5	5	6	5	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
12	11/1	Maj 1, Min 2	13/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6, Astral 3, Athlétisme 6, Combat rapproché 6, Conjuración 2, Électronique 5, Influence 2, Perception 6, Plein Air 6, Sorcellerie 2

Sorts : tout ce dont il a besoin sur le moment.

Pouvoirs : Adaptation sous-marine, Armure astrale renforcée 2, Armure renforcée 2, Attaque élémentaire (Feu), Nature duale, Robuste 1, Vision nocturne

Équipement : commlink (IA 6, 3/1), veste pare-balles (+3)

Armes :

Crocs [Combat à mains nues, VD 2P, SO 13/-/-/-/-] Attaque élémentaire (Feu) [VD 6P, SO 12/10/4/2/-]

URUBIA

Depuis qu'Hestaby a été chassée de son enclave sur le Mont Shasta, Urubia est désormais le dragon le plus puissant de la Côte ouest nord-américaine. Elle exerce ce pouvoir depuis son repaire dans les Redmond Barrens et fait preuve d'une nature quelque peu lunaire. Bien qu'elle adore les métahumains et les encourage à venir la voir et à lui parler, elle est également prompte à réagir avec violence à toute menace (réelle ou perçue). Si vous avez affaire à Urubia, tâchez de ne pas l'énervier.

Elle a plusieurs propriétés dans les Redmond Barrens et le reste de Seattle. Le siège de son pouvoir est un immeuble appelé la Fun House, où on peut la voir danser sous sa forme draconique naturelle.

- > Si vous ne savez pas encore qui est Urubia, vous l'apprendrez bientôt. C'est une alliée intéressante pour la métahumanité, mais elle se met souvent les autorités à dos. Mais c'est plutôt cool de traîner avec elle.
- > Mika

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
20	7	8	40	8	8	8	8	9	16	10

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
30	16/2	Maj 1, Min 3	18/12	10/20/+2

Compétences : Astral 9, Athlétisme 7 (Vol +2), Combat rapproché 7, Conjuración 7, Influence 5, Perception 8, Sorcellerie 9

Sorts : tout ce dont elle a besoin sur le moment.

Pouvoirs : Arme naturelle, Armure astrale renforcée 10, Armure renforcée 10, Attaque élémentaire (Feu), Conscience, Nature duale, Sens accru (odorat, vision nocturne, vision thermographique, audition à large spectre)

Armes :

Griffes/morsure [Combat à mains nues, VD 14P, SO 48/-/-/-/-] Attaque élémentaire (Feu) [VD 20P, SO 32/30/24/22/-]

TAKUTO NAKAGAWA

Ces vingt dernières années à Seattle n'ont pas été roses pour Renraku. Sous le règne de Brackhaven, la corpo a réussi à renouer certains liens. Mais l'arrivée de Potter pourrait tout remettre en question. Nakagawa ne souhaite pas faire chavirer la barque et préférerait que Seattle reste aux UCAS. Il est ici pour s'assurer que les événements n'interféreront pas avec les efforts consentis par Renraku dans les UCAS en général, et il est prêt à tout pour maintenir le statu quo.

Takuto Nakagawa est un humain d'âge moyen qui a consacré toute sa vie au service de Renraku. Sans surprise, il a même souscrit auprès de la corpo un contrat de recyclage de son corps et de celui de sa femme, afin qu'ils puissent servir l'entreprise par-delà leur mort. Il a travaillé pendant des dizaines d'années hors du Japon avant d'être transféré à Seattle fin 2076. Ses supérieurs étant convaincus qu'il pourra assurer la stabilité du futur de Renraku en Amérique du Nord, ils l'ont désigné pour représenter Renraku au sommet.

- > On raconte qu'il servirait aussi d'agent de liaison à Seattle entre Renraku et le Yakuza.
- > Khan-a-saur

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

2 3 3 2 5 5 (7) 4 4 2 5,5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
----	------	----	----	-------------

4 7/1 Maj 1, Min 2 9/11 10/15/+1

Compétences : Athlétisme 2, Électronique 7, Escroquerie 3, Influence 5 (Leadership +2), Ingénierie 5, Perception 3, Pilotage 4 (Véhicules terrestres +2), Piratage 5

Augmentations : amplificateur cérébral 2, datajack

Équipement : commlink (IA 6, 3/1), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-/-]

DEWEI "DEWEY" T'AO

On surnomme parfois Dewey T'ao « Doughy » (ramolli), mais jamais en face. Cet elfe chinois d'âge indéterminé présente quelques rides autour des yeux et des lèvres, ce qui pousse à croire qu'il serait dans la cinquantaine. Il est également en léger surpoids et un peu plus petit que l'elfe moyen. C'est un homme jovial, chaleureux et avenant qui joue souvent le rôle de l'oncle de quelqu'un ou d'un ami de la famille de longue date. Son plus grand talent : l'écoute. Il vous laissera la parole et vous encouragera à parler de vous jusqu'à ce que vous révéliez des secrets que vous ne pensiez même pas avoir.

- Ça m'étonne que personne ne sache grand-chose sur Dewey. À part le fait qu'il travaille pour Wuxing et qu'il soit un wujen, on n'a aucune archive de la moindre interaction avec lui. Comment ça se fait ?
- Peregrine
- C'est parce qu'il adore effacer la mémoire des gens qu'il croise. Et si ça ne suffit pas, il les paie. Ou il les tue. Il n'aime pas laisser de traces derrière lui.
- Ma'fan

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

1 2 2 3 6 5 5 6 3 6 6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
----	------	----	----	-------------

3 7/1 Maj 1, Min 2 9/11 10/15/+1

Compétences : Astral 5, Conjuración 6, Enchantement 4, Escroquerie 2, Influence 6, Perception 4, Plein Air 1, Pilotage 2, Sorcellerie 6 (Contresort +2)

Trait inné : Vision nocturne

Sorts : Analyse de véracité, Barrière mana, Barrière physique, Clairaudience, Clairvoyance, Contrôle des actes, Contrôle des pensées, Sonde mentale

Équipement : commlink (IA 5, 3/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, SO 5/-/-/-/-]

THOMAS MIRANDA

Originaire de Los Angeles, Thomas Miranda est un ork latino à forte carrure. Même d'après les standards orks, il est vraiment grand. Il dépasse la plupart des orks d'une tête et domine les métatypes plus petits. Il aime parler du temps où il était dans les barrios de Los Angeles et de la manière dont Horizon l'en a tiré en lui proposant une nouvelle vie et un siège au conseil. Homme affable et grégaire, il adore faire des accolades et son rire chaleureux est à la fois agaçant et communicatif.

- Bon, on est quasiment sûrs que le fauteuil du gouverneur est occupé par une potiche d'Horizon, pas vrai ? Alors si la gouverneure et le ministre des Affaires étrangères sont à sa botte, pourquoi envoyer un représentant au sommet ?
- SEATac Sweetie
- C'est simple : l'idée que Potter soit un agent du Dawkins Group est bidon. Je n'ai pas trouvé le moindre début de preuve substantielle qui puisse suggérer que les rumeurs sont fondées.
- Snopes
- Non, ce n'est pas si simple. Il y a deux raisons à tout ça. Un : en s'invitant elle-même à la table, Horizon se détache de son agent du Dawkins Group, ce qui renforce sa couverture. Deux : si les négociations aboutissent à un départ de Seattle, la corpo aura toujours un agent dans le fauteuil du président ; dans le cas contraire, elle pourra maintenir le statu quo. Peu importe l'issue, elle est gagnante ; c'est comme ça qu'opèrent les mégacorpos.
- OrkCEO

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

4 2 2 5 4 5 (6) 5 5 4 5,4

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
----	------	----	----	-------------

6 7/1 Maj 1, Min 2 11/10 10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2, Électronique 3, Escroquerie 3, Influence 7, Perception 3, Pilotage 2

Traits innés : Robuste 1, Vision nocturne

Augmentations : amélioration mnémonique 3, amplificateur cérébral 1, datajack

Équipement : commlink (IA 7, 4/0), costume Actioneer (+2)

Armes :

Mains nues [Combat à mains nues, VD 2E, Indices d'Attaque 7/-/-/-/-]



SALES BOULOTS

Les scénarios qui suivent représentent chacun un run typique différent, un exemple de sale boulot qu'on demande régulièrement à des runners. On trouve donc une exfiltration (**Blood Runners**), un vol de données (**Dossier Médical Partagé**), une mission d'escorte (**Sacré Fils**) et enfin une enquête (**Alice aux pays des runners**) où les joueurs doivent retrouver une personne disparue.

Ces scénarios ne sont liés entre eux d'aucune manière et peuvent être joués totalement indépendamment les uns des autres. Ils ont cependant une thématique commune, celle d'un dilemme moral ou éthique. Chaque histoire va en effet mettre, tôt ou tard, les personnages joueurs face à un choix difficile, et ils devront faire la part des choses entre leur propre sens du bien et du mal, leurs intérêts financiers (être payés pour le boulot), leurs rapports avec leurs partenaires, mais aussi leur réputation. Volontairement, les choix proposés sont cornéliens et il n'y a pas de réelle bonne option. Les joueurs devront faire un choix et celui-ci aura des conséquences pour leurs personnages. Il n'y aura pas de solution où les personnages s'en sortiraient, tout sourire, avec le beurre et l'argent du beurre... C'est ainsi qu'il en va dans les Ombres, et c'est un thème important de *Shadowrun*.

ORGANISATION DES SCÉNARIOS

Chaque scénario commence par une présentation de son **Intrigue** et des éléments de contexte nécessaires à sa

bonne compréhension. Cette section inclut notamment un synopsis et une chronologie.

Ensuite, chaque **Scène** apporte de nombreux détails et développe des points d'intrigues, annexes ou pas, nécessaires à la compréhension globale du scénario. Ces intrigues sont volontairement relativement simples, pour rester didactiques et prêtes à jouer. Les runners ont une mission précise et auront affaire, dans leur parcours, à des difficultés détaillées dans chaque scène. Si vous êtes un meneur plus expérimenté, vous souhaiterez peut-être disposer d'une intrigue plus complexe et vous offrir plus d'éléments pour enrichir l'histoire. C'est à cette fin que chaque scénario est aussi accompagné d'une section **Complicquer l'histoire**. Cette partie optionnelle apporte des éléments supplémentaires et complémentaires à l'intrigue du scénario. Même si vous ne vous servez pas de tous les éléments proposés lors de la partie, sa lecture vous permettra d'avoir une meilleure vision de l'ensemble de l'histoire et de savoir comment rebondir, si jamais vos joueurs décident d'explorer une piste qui sort de celles détaillées dans l'intrigue principale.

Enfin, une section supplémentaire, intitulée **En Version française**, offre d'adapter le scénario au cadre détaillé dans le supplément *Néo-Révolution*. Ce supplément est déjà disponible et propose une description de la France en 2080. Une autre vertu de cette section est d'illustrer comment un scénario conçu pour Seattle peut s'adapter à un autre cadre sans trop d'ajustements. Nous espérons que ces exemples vous serviront aussi d'inspiration pour adapter d'autres scénarios de *Shadowrun* à vos besoins !

POINT DE DÉPART DES SCÉNARIOS

De manière classique à *Shadowrun*, les scénarios démarrent tous lors du rendez-vous avec la personne qui sert d'intermédiaire, M. Johnson (ou Mme Smith, voir plus loin). Le texte l'étudie systématiquement, mais ce rendez-vous a été organisé par un contact de confiance des personnages, qui se porte (plus ou moins) garant de l'intermédiaire. Selon les scénarios, ce point peut être très important, n'oubliez donc pas de définir, avant la partie, lequel des contacts des runners a organisé le rendez-vous et de déterminer à quel point il sait ce que ce l'intermédiaire trame et pourquoi. Ceci sera très important si les joueurs se retournent vers ce contact, si (ou plutôt quand) la mission va prendre une sale tournure.

Les scénarios n'évoquent pas le cas où les joueurs refusent le travail proposé. Connaître les attentes et motivations des joueurs et de leurs personnages fait partie de la préparation du scénario. Passer du temps à préparer un scénario que les joueurs vont refuser est une perte de temps, pour le maître de jeu comme pour les joueurs. Appuyez-vous sur les conseils du livre de règles de *Shadowrun*, Sixième édition (Préparer une partie, p. 235) pour trouver ce qui fera accepter la mission à vos joueurs, ce qui les fera s'impliquer. Si la paie ou la nature de la mission ne suffisent pas, peut-être que c'est un retour de faveur à un contact, un remboursement d'une dette, ou pour obtenir un service d'un contact. Servez-vous de cela dans la mise en relation entre les runners et Johnson ou Smith. Peut-être également que ce n'est pas à propos d'un contact, mais d'une relation plus personnelle ? Etc.

ORGANISATION DES SCÈNES

Chaque scène se présente de la manière suivante : **En Bref** propose un survol rapide de la scène, puis **L'Envers du décor** détaille ses événements, les possibilités pour les runners et aide le maître de jeu à gérer l'ensemble. Si besoin, une section **Durcir le ton** lui propose des options pour augmenter le défi que pose la scène et **Debugging** lui donne des éléments pour gérer les situations inattendues de manière à pouvoir exploiter le reste du scénario prévu. Enfin, **En résumé** rappelle en quelques mots ce que les runners ont pu obtenir de la scène, une sorte de miroir de la section **En Bref**, permettant au maître de jeu de naviguer plus facilement dans le scénario grâce à ces repères.

NÉGOCIER UN RUN

L'INTERLOCUTEUR DES RUNNERS : M. JOHNSON OU MME SMITH

Comme l'explique le livre des règles de *Shadowrun*, Sixième édition (p. 19), les runners sont souvent recrutés par un intermédiaire qui assure l'anonymat de leurs véritables employeurs et que l'on surnomme « M. Johnson ». Deux des scénarios proposés (**Dossier Médical Partagé** et **Blood Runners**) commencent par une rencontre avec un tel personnage.

Les deux autres scénarios diffèrent dans le sens où la personne qui les recrute n'est pas exactement l'intermédiaire impersonnel d'une corporation ou un puissant acteur du Sixième Monde. Dans deux scénarios, les runners sont recrutés par de simples personnes qui viennent leur demander de l'aide, apparemment pour une bonne cause. Ce genre d'employeur a hérité à son insu, de la part des Ombres et depuis quelques années dans le monde de *Shadowrun*, d'un autre surnom : celui de Mme Smith (par opposition au précédent).

DÉTERMINER LA RÉMUNÉRATION DES RUNNERS

Le livre des règles de *Shadowrun*, Sixième édition (p. 252), donne déjà des conseils pour évaluer la récompense pécuniaire des runners.

Dans les scénarios suivants, nous faisons le choix de ne pas chiffrer exactement cette rémunération, et préférons indiquer si elle est Basse (¥¥), Normale (¥¥¥), ou Bonne (¥¥¥¥), afin de laisser chaque maître de jeu juger de ce que cela signifie pour sa table, en fonction de l'expérience ou du niveau de création des personnages et de leur réputation. Si vous n'êtes pas à l'aise avec cela et préférez suivre une indication, voici des chiffres indicatifs pour une paie Normale en fonction du niveau de jeu (p. 66, SR6) :

- Bas niveau : 2000 à 3000 nuyens par runner
- Normal : 5000 nuyens par runner
- Expérimenté : de 10 000 à 20 000 nuyens par runner

De plus, certains runs proposent des objectifs secondaires en plus de la mission principale. Ces objectifs peuvent justifier un bonus, généralement de 10 à 20 % de la rémunération de base proposée par objectif, et n'il y a que rarement plus d'un ou deux.

PETITS BUDGETS

Les shadowruns commanditées pour une cause ou par une Smith (les deux sont souvent liés) ont généralement un budget plus modeste et proposeront donc généralement une paie d'au moins un niveau inférieur à un run Normal équivalent. Par exemple, si un run d'escorte risqué, avec quasi-certitude d'affrontement, a une rémunération Normale, la même mission dans le cadre de **Sacré Fils** aura plutôt une paie Basse, au mieux. Ces runs compensent généralement par des à-côtés, un meilleur karma et de meilleures opportunités de se faire des alliés (voir ci-dessous).

MOYENS DE PAIEMENT

Enfin, la rémunération peut prendre diverses formes, les nuyens sur créditube certifié n'étant que la plus simple et la plus courante d'entre elles. Un Johnson mégacorporatiste peut proposer un paiement en jetons corpos, souvent bonifiés par rapport à l'équivalent nuyens, car restreints dans leur utilisation. Il peut donner un accès direct à du matériel difficile à obtenir par le réseau habituel des runners. Enfin, il peut rendre certains services précis ou à définir ultérieurement ; c'est assez courant avec les Smith, notamment pour compenser un budget serré, mais un maffieux peut également préférer un échange de bons procédés à une circulation de nuyens. Estimez la valeur

de cet à-côté pour adapter la rémunération en nuyens et vérifier que vous n'êtes pas trop généreux ou au contraire trop pingre. N'hésitez pas non plus à laisser les runners solliciter ces à-côtés, dans le cadre de la négociation avec Johnson !

GRATTER PLUS

Les Johnson proposent toujours moins qu'ils peuvent payer, que ce soit pour ménager leur commission, tester les runners, ou simplement par habitude. Ça fait partie du jeu, tout comme de négocier ce tarif.

JOUER LA NÉGOCIATION

Nous vous conseillons de jouer cette négociation, sans la limiter à un banal jet de dés, au moins lors de vos premières parties. Vous le remarquerez dans les scénarios qui suivent, la négociation est aussi un moment d'apprendre des éléments de l'histoire, de jauger les enjeux, personnels ou non, du client dans le run. Bref, il ne s'agit pas que de négocier le bout de gras !

Demandez aux joueurs **comment ils abordent cette négociation** : est-ce qu'un seul d'entre eux parle pour le groupe ? Ou d'autres interviennent-ils en fonction des réponses du Johnson, pour aider leur négociateur ? Rappelez-leur qu'ils peuvent probablement discuter entre eux par texte en Réalité Augmentée juste avant de se lancer dans la négociation, mais également pendant la discussion avec le Johnson. Une fois que les joueurs ont décidé qui parlait au Johnson, un autre conseil : convenez d'un signe pour indiquer un message en RA entre personnages, et que jusqu'à la fin de la négociation, tout ce que disent les joueurs sans ce signe est dit à haute voix. Vous obtiendrez une table intensément concentrée sur l'interprétation de leur personnage et la performance des négociateurs !

Concernant l'interprétation elle-même, il ne s'agit pas de demander aux joueurs ni au maître de jeu de

devenir des négociateurs aussi bons (ou mauvais !) que leur personnage ou Johnson. Les joueurs des personnages négociateurs devraient donner leur approche et **lister quelques arguments** et éventuellement l'ordre dans lequel ils les utilisent. Le meneur de jeu devrait de son côté regarder dans les informations données sur Johnson ce qu'il est prêt à céder, ce qui peut l'atteindre ou lui déplaire.

Quelques exemples d'arguments pour faire monter la paie pour un runner : le run est urgent et Johnson a sous-estimé le temps de préparation ou les frais pour graisser les bonnes pattes en si peu de temps, les runners ont déjà l'expérience de ce type de mission et Johnson ne l'a pas mentionné, Johnson n'a pas pris en compte une contrainte ou des frais, les informations fournies sont trop floues, le risque n'est pas clair, la discrétion est exigée dans un contexte inhabituel, etc. Si les joueurs ont un peu de mal, vous pouvez aussi leur **suggérer de demander autre chose que de l'argent** en plus, notamment tout ce qui pourra être utile à la mission, sa rapidité ou finesse d'exécution, mais pas seulement. Vous pouvez également attendre le résultat du test de négociation pour que Johnson lui-même fasse ce genre de proposition alternative aux exigences des joueurs.

Enfin, encouragez le(s) négociateur(s) à interpréter leurs demandes et lancez-vous dans le dialogue. Prenez du plaisir, et **récompensez les efforts allant dans le sens du jeu** et du plaisir de la table plutôt que la performance elle-même : on ne demande pas au joueur interprétant le samouraï des rues de savoir tirer ou se servir d'un katana, juste de décrire ses actions de manière « cool », c'est le même principe ici.

LE JET DE DÉS

Arrive le moment de lancer les dés (comment ça, enfin ?), ou presque. En effet, il reste une étape préalable importante : déterminer l'Atout. Inspirez-vous des exemples de la p. 102 de *Shadowrun, Sixième édition (SR6)*, et prenez en compte les arguments et, pourquoi pas, la qualité du moment de *roleplay*, pour déterminer si Johnson ou le négociateur principal gagne de l'Atout. Personne ne vous blâmera de priver d'Atout des runners qui tentent d'extorquer de l'argent à une Smith qui n'a clairement pas les moyens.

La négociation se résout par un test opposé d'Influence + Charisme contre Volonté + Intuition, à moins que le maître de jeu considère que l'argumentaire des runners a été très rationnel, factuel, auquel cas l'opposition se fait entre Influence + Logique et Volonté + Logique.

Chaque succès net côté runner devrait leur permettre d'obtenir 5 % de plus, sans dépasser 30 %. N'hésitez pas également à interpréter le résultat en ajoutant des à-côtés plutôt que simplement des nuyens, même si ce n'est pas une demande explicite des runners. Notamment en cas d'échec côté runners ou au contraire si leurs succès nets leur permettraient plus de 30 % d'augmentation. Vous trouverez également quelques idées de complications et échecs critiques p. 237 de *SR6*. Rappelez-vous néanmoins que, ne serait-ce que dans l'intérêt du jeu, un échec critique lors de la négociation ne devrait pas remettre en cause l'engagement des runners ni la mission. Au pire, les runners se mettent Johnson à dos, qui ne les contactera plus et essaiera peut-être de remettre en cause leur arrangement au moment de les payer.

DÉBLOQUER LES JOUEURS

À moins que vous ne meniez ces scénarios au sein d'une prison avec des joueurs dotés de casiers judiciaires similaires à celui de (mauvais) shadowrunners, il y a fort à parier (enfin, espérons-le pour vous) que votre table ne sera pas faite de cerveaux criminels, à l'inverse des personnages qu'ils incarnent dans le jeu.

C'est un point important à retenir, car, si vos joueurs bloquent à un moment ou un autre du scénario, passant à côté des pistes de la scène, il peut être nécessaire de leur faire des suggestions sans leur donner la solution, simplement en faisant le lien entre un moyen d'obtenir un indice indiqué dans le scénario et les compétences, connaissances, contacts et savoir-faire d'un personnage. Il peut s'agir de faire remarquer que si un des personnages avait un contact dans la police, ça pourrait aider à savoir où on peut trouver des dealers elfes à Seattle, ou que quelqu'un avec des talents pour la parlotte devrait pouvoir obtenir des infos dans un bordel sans déclencher de bagarre.

En bref, n'oubliez jamais que les personnages sont plus compétents que leurs joueurs dans les Ombres.

Concernant les runs à budget vraiment serré, généralement proposés par des Smith, si les runners n'ont aucun cœur et tentent quand même de négocier, vous pouvez interpréter le résultat comme des à-côtés supplémentaires, notamment sous forme de faveurs que leur doit Smith, plutôt que de l'argent en plus qu'il n'a pas.

GÉRER LES PHASES DE RENSEIGNEMENTS

Une fois la mission acceptée et le run lancé, les runners vont rapidement devoir se renseigner (probablement plusieurs fois dans le scénario). *Shadowrun* est, par construction, un jeu relativement ouvert. Les joueurs sont assez libres dans la manière d'aborder cet aspect du scénario. Ils auront des éléments qu'ils peuvent suivre, comme détaillés dans les scénarios, mais ils peuvent aussi utiliser leurs propres ressources afin d'obtenir les informations qu'ils cherchent (recherche matricielle, invoquer un esprit pour l'envoyer retrouver un personnage clé, ou encore simplement appeler ses contacts). Ce n'est pas réellement un problème, c'est même plutôt une richesse du jeu.

EXEMPLE

Dans le scénario **Alice aux pays des runners**, la table cale lors de la scène 3. Pour continuer leur enquête, les runners souhaitent retrouver le dealer elfe dont leur client leur a montré la photo, mais ils n'ont aucune idée de comment s'y prendre. La scène indique plusieurs manières de le retrouver auxquelles personne à la table ne pense. Vous pouvez rappeler à vos runners qu'ils ont des contacts. Même si ces derniers ne leur semblent pas être des plus indiqués pour les aider à ce moment précis du scénario, peu importe. L'important, c'est qu'en plus d'être en mesure de les renseigner directement, les contacts vous fournissent une voix (à vous, maître de jeu) pour interagir avec eux : « Non, je ne connais pas ce dealer, en particulier, mais c'est un elfe et un membre des Ancients. Où on les trouve ? Un peu partout à Seattle... Ah, il a des clients à Loveland, bon, ben du coup, allez voir au Daisy Chain, y a des chances qu'on le connaisse là-bas. Comment je sais ça ? Euh... C'est pas urgent ton enquête ? J'te laisse. »

Si vos joueurs ignorent les moyens proposés pour trouver certaines informations pendant leur phase de recherche, ne leur forcez pas la main, et trouvez plutôt les informations et indices les plus adéquats aux idées et méthodes qu'ils auront déployées.

EXEMPLE

Toujours pour la scène 3 de **Alice aux pays des runners**, un joueur magicien propose d'utiliser le pouvoir de Recherche de l'esprit qu'il a invoqué en lui disant de trouver le dealer elfe en prenant comme point de départ le Bump & Sleep. Cette solution n'est pas détaillée dans le texte, mais pas de problème, après quelques dizaines de minutes (voir *SR6*, p. 232), l'esprit donne à son invocateur une image mentale du Daisy Chain que l'invocateur n'a plus qu'à interpréter, à moins qu'il demande à l'esprit de le conduire au lieu en question (on ne peut pas lire dans l'astral, mais un magicien pourra trouver des repères pour revenir physiquement plus tard).

LE TEMPS DE L'ENQUÊTE

Mais, attention, quoiqu'ils décident de faire, gardez bien en tête le temps que va prendre cette solution. En effet, généralement, les runners n'ont pas un temps infini pour accomplir leur mission. Leurs clients veulent souvent des résultats rapides (dans le scénario **Dossier Médical Partagée**, ils n'ont que 48h pour retrouver et s'emparer des données que leur client veut récupérer !). Bref, à chaque démarche de recherche de renseignements, prenez soin d'indiquer le temps que celle-ci a pris.

En jeu, joindre un contact peut sembler instantané, mais ce n'est pas nécessairement le cas pour les personnages. Le contact appelé a souvent mieux à faire que d'attendre un message ou appel du runner. Fréquemment, le seul moyen de le joindre est de se rendre un lieu (ou quelque part) à des heures précises (un barman sur son lieu de travail pendant son service, par exemple). Au mieux, il s'agit de laisser un message convenu et d'attendre qu'il rappelle ou fixe un rendez-vous.

La discussion elle-même sera souvent plus longue que celle qui est jouée (« Ta femme, comment ça va ? Tu as vu les Mariners ont perdu hier, » etc.) et surtout le contact peut avoir besoin de temps pour fournir les informations. Même si jouer un minimum les relations entre les runners et leurs contacts est recommandé, n'hésitez pas à considérer que l'utilisation d'un contact prend en moyenne une à deux heures, même si vous ne jouez pas toute la scène.



DOSSIER MÉDICAL PARTAGÉ

Type de run : vol de données

Paie : ¥¥¥

Karma : 7

Mot-clés : SFC, Redmond, Evo, Knight Errant, Clinique des Ombres, Butch, Reality Hackers, e-ghost, Policlub Humanis, Puyallup

INTRIGUE

CONTEXTE

Sebastian Zimmer exerçait la dangereuse profession de détective privé à Seattle. Lors d'une altercation avec une certaine Rix, il fut méchamment blessé au bras et dut se faire placer une prothèse cybernétique de mauvaise qualité en urgence. Un malheur n'arrivant jamais seul, lors de l'attaque, il fut infecté par une souche particulièrement virulente de SFC. Butch, la doc des rues qui le soigna dans des conditions difficiles, ne détecta pas la contamination, trop récente. Une fois rentré chez lui, Sebastian commença à développer des crises de colère irraisonnées, allant jusqu'à frapper sa sœur, Brenda, dont il partageait l'appartement. Lors d'une de ces violentes altercations, il lui transmit des nanites qu'il portait et l'infecta à son tour.

L'infection de Brenda fut plus virulente que celle de son frère et le nanovirus affecta son comportement plus rapidement. Ses sautes d'humeur devinrent tellement fréquentes que son employeur, Evo, prit conscience de son infection et décida de la faire disparaître dans le but de l'utiliser comme cobaye dans un de ses centres de recherche.

Les travaux effectués dans celui-ci étaient menés par un brillant chercheur, Bernard Limescale, dont l'ego allait de pair avec un comportement prédateur. Un soir, il céda à ses pulsions et viola sa patiente, ou plutôt son sujet d'expérimentation, Brenda. Toutefois, l'orke se débattit et le blessa. Ce faisant, il attrapa à son tour le virus malgré toutes les précautions qu'il avait pu prendre.

Les recherches de Limescale étant critiques pour Evo, la mégacorporation mit les bouchées doubles pour le soigner. CrashCart, sa filiale médicale, avait justement dans sa base de données l'analyse sanguine d'un agent de Knight Errant présentant des traces de la même souche de SFC que celle ayant infecté Brenda. De façon surprenante, l'agent en question, Nick Bludgeon, était à présent guéri.

En effet, de son côté, Sebastian avait enfin eu de la chance. Un accès de démence le conduisit dans un quartier pourri de Puyallup où il était déjà allé se faire soigner le bras. Un ganger bon samaritain, impressionné par son état, l'emmena chez Butch, la doc des rues. Celle-ci recueillit l'orke et assista à ses crises, comprenant rapidement qu'il était affecté par le SFC. Elle décida de tester sur lui un

nouveau traitement encore très expérimental qui, contre toute attente, s'avéra efficace. Une fois celui-ci guéri, Butch profita du fait que Zimmer était devenu amnésique pour se payer sur son créditube et le flanquer à la rue à l'autre bout du métroplexe avant qu'il ne reprenne pleinement conscience, l'effet des médicaments se dissipant.

Ayant conservé ses compétences, Sebastian avait néanmoins perdu ses souvenirs personnels. Qui était-il ? D'où venait-il ? Avait-il une famille ? Il décida d'investir dans l'achat d'une fausse identité de qualité au nom de Nick Bludgeon et de postuler chez Knight Errant. Un pari dangereux avec un faux SIN et une amnésie, mais il espérait que l'accès aux ressources de la corporation de sécurité allait lui permettre de découvrir ce qui lui était arrivé.

SYNOPSIS

C'est là que les runners entrent dans la danse ! Evo les recrute pour découvrir comment Nick Bludgeon (Sebastian Zimmer) a été soigné (Scène 1). Une enquête délicate les conduit à éplucher le dossier remis par Evo (Scène 2), à visiter l'appartement des Zimmer (Scène 3) puis à rencontrer Bludgeon au poste de Knight Errant (Scène 4). De là, différentes pistes comme son bras cybernétique, ses souvenirs parcellaires, ainsi que le dossier d'un suspect les mènent jusqu'à la clinique de Butch (Scène 5). Les runners vont finalement devoir s'y infiltrer afin de s'emparer de son remède. Ils seront alors placés devant un dilemme : vont-ils s'emparer des dernières doses et les rapporter à leur employeur ou laisser Butch les utiliser pour soigner ses patients ?

CHRONOLOGIE

- J-90 : Sebastian Zimmer subit une grave blessure au bras lors de sa rencontre avec une razorgirl enragée (Rix) et contracte le SFC à son insu. Il se fait placer en urgence un bras cybernétique dans la clinique clandestine de Butch.
- J-65 : Sebastian Zimmer contamine sa sœur, Brenda.
- J-60 : lors d'une crise, Sebastian Zimmer déambule, dans un état second, jusqu'à la clinique de Butch.
- J-35 : après une série d'inexplicables sautes d'humeur au travail, Brenda Zimmer est enlevée par sa propre corporation, Evo, et livrée au laboratoire de Bernard Limescale.
- J-30 : Bernard Limescale viole Brenda Zimmer, mais celle-ci le blesse, lui transmettant ainsi le nanovirus. La sécurité du laboratoire intervient et Brenda est exécutée (puis incinérée).
- J-25 : Sebastian Zimmer réapparaît, guéri, sous une nouvelle identité, Nick Bludgeon.
- J-15 : lors d'une altercation dans les rues de Redmond, Nick Bludgeon est blessé. Le laboratoire de KE sous-traite à une filiale d'Evo un certain nombre d'analyses de routine. L'échantillon sanguin de Nick Bludgeon apparaît ainsi dans les bases de données de la mégacorporation.
- J-1 : coup de chance, Evo remarque dans les examens sanguins de Bludgeon les résidus de la souche de Brenda.
- J0 : les runners sont engagés par Evo pour découvrir comment Nick Bludgeon a été soigné afin de sauver Bernard Limescale.

COMPLIQUER L'HISTOIRE

En 2064, Phoebe Ballmer, une employée de Microdeck, passe un examen médical cérébral dans une clinique lorsque le Crash 2.0 (voir p. 67, *Streetpédia*) se déclenche. Elle tombe en état de mort clinique et son esprit se transforme en bribes de code au sein de la Matrice, faisant d'elle un e-ghost. Rapidement capturée par NeoNET, elle demeure prisonnière pendant plus d'une décennie, avant de s'évader à l'aide du SFC (voir p. 93 et 116, *Streetpédia*). Animé par un indicible désir de vengeance, l'e-ghost prend le nom de PhobIA et se lance alors dans une vendetta contre les médecins et infirmières qui travaillaient à la clinique où sa vie bascula. Ses hôtes successifs trouvent donc la mort lors d'odieux assassinats dont KE ne peut déterminer ni les mobiles ni leurs éventuels liens. Aujourd'hui, sa vengeance est presque achevée. Il ne lui reste plus qu'à assassiner une ancienne employée bénévole de la clinique devenue depuis doc des rues : Butch.

Malheureusement, habituée à la clandestinité qui va de pair avec la vie dans les Ombres, Butch n'est pas facile à retrouver, d'autant plus que Kathryn Graffiato, le dernier hôte encore en vie de PhobIA, est activement recherchée par Knight Errant. Obligée à se planquer pour échapper aux forces de l'ordre, l'IA en profite pour transformer l'adolescente en « Rix » : une « razorgirl » qui se lance dans les Ombres (utilisez les statistiques de l'archétype Spécialiste en armement, p. 91, *SR6* en apportant les modifications suivantes : il s'agit d'une humaine, elle ne dispose ni du Barret Model 122 ni de l'Ares Antioch II, son bras cybernétique est équipé de griffes implantées au lieu de l'électromembre). Cette nouvelle identité, en quelque sorte, lui permet de se faire quelques amis dans les milieux criminels, qui lui sont nécessaires pour échapper à la police, mais aussi de visiter quelques cliniques des Ombres dans l'espoir de tomber sur Butch. Sur ce dernier front, cependant, elle reste sans succès.

Pendant ce temps, la mère de Kathryn, Martha Graffiato, la cherche désespérément. Sa fugue, du jour au lendemain, demeure aussi inexplicable que les accusations de complicité dans un meurtre atroce pesant sur elle. Elle engage donc Sebastian Zimmer pour la retrouver, ce qui met l'ork sur le chemin de Rix. Le privé, contrairement à KE, la retrouve, ce qui a pour effet involontaire d'impressionner PhobIA. Elle réalise alors que le détective peut se révéler un outil précieux pour mettre la main sur Butch. Elle décide de l'infecter et l'attaque alors que ce dernier tente de convaincre de jeune fille de revenir chez sa mère. L'altercation est violente, la force de Rix est décuplée par les nanites et Sebastian Zimmer est un ork solide. Rix déchire l'un des bras de son adversaire au point de le rendre inutilisable, mais surtout l'infecte au passage. L'ork la laisse aussi dans un sale état, ce qui a pour effet de rendre temporairement à Kathryn le contrôle de son corps.

Horriifiée de se réveiller chromée ras la gueule et après des semaines d'absence, Kathryn, perdue, rentre chez mère afin de lui demander son aide. Malheureusement pour elles deux, PhobIA reprend le contrôle alors que Martha lui ouvre sa porte. D'un coup de griffe, Rix repousse sa « mère » (qui, manque de chance, est à son tour infectée) avant de disparaître à nouveau dans les Ombres...

Malgré cet écueil, le plan de PhobIA a fonctionné à merveille. Peu après leur altercation, une copie d'elle, qui s'implémente doucement dans Sebastian Zimmer, la contacte. L'ork doit se faire implanter un bras cybernétique, et la personnalité qui prend le contrôle

progressivement de son corps, le pousse à trouver cette fameuse Butch, qui officie dans le quartier. Le stratagème fonctionne, mais PhobIA n'est pas au contrôle de Zimmer quand il se fait installer le bras. Quand PhobIA domine à nouveau l'ork, elle débarque chez Butch, mais son service de sécurité parvient à le maîtriser et Butch saisit l'opportunité de tester son remède expérimental sur cette souche particulièrement tenace du SFC, avec succès.

Après quelque temps, Rix s'interroge sur le silence radio de sa copie aux manettes de Zimmer et elle décide, à défaut de meilleure piste, de surveiller son appartement. Quand les runners visitent l'appartement des Zimmer (Scène 3), Rix les repère donc et elle les suit. Elle a attiré autour d'elle une petite bande de gangers désœuvrés admiratifs devant sa violence débridée. Rix en a d'ailleurs infecté quelques-uns et PhobIA les utilise comme des extensions de ses yeux et de ses oreilles (utilisez le profil des Collecteurs de dettes de la mafia (augmentés), p. 212, SR6). Des personnages attentifs pourront les repérer, mais Rix abandonnera ses gangers à leur sort afin d'échapper aux runners.

Qu'elle suive les runners ou qu'elle parvienne jusqu'à lui par ses propres moyens, l'e-ghost réalise que Bludgeon (Scène 4), est en fait Sebastian Zimmer, mais surtout que sa copie n'est plus active en lui. PhobIA pousse alors Rix et ses enrégés à interroger et éliminer tous ceux que les personnages croisent. Ainsi, les voisins des Zimmer ou les collègues de Bludgeon pourraient connaître une fin tragique, ce qui complique l'enquête des runners, spécialement si ces témoins meurent avant de leur avoir tout révélé ou pire, si les runners se retrouvent suspects de leur assassinat !

Une fois que PhobIA réalise que les runners sont à la recherche Butch, elle force ses poupées à plus de discrétion. Rix n'intervient pas avant l'assaut des meurtriers envoyés par le Policlub Humanis sur la clinique de Butch (Scène 5). Si ceux-ci n'ont pas rapidement le dessus, Rix les soutient (peut-être en sautant sur nos runners depuis la verrière). Notez que PhobIA n'intervient pas avant, car c'est une IA froide et calculatrice — pourquoi s'embêter si ses hommes de main font le travail pour elle ?

EN VERSION FRANÇAISE

En France, c'est Spinrad Global qui remplace Evo, et c'est donc la Duchesse (voir p. 40, *Néo-Révolution*) qui engage les runners. À l'aide de ses contacts dans les milieux transhumains et mondains, elle organise le rendez-vous dans le Bar'O'Matic situé à quelques pas du Centre Pompidou. Elle ne révèle pas son appartenance à la toute nouvelle AAA et laisse entendre que l'infection de « son ami et émérite chercheur » est le fruit de sa visite à une « soirée SFC » (voir p. 15, *Néo-Révolution*). La Duchesse (du moins celle-là) apprécie en fait assez peu Bernard Limescale, ce qu'elle ne dit pas. Elle insiste cependant sur le fait que ses travaux sont critiqués et que « leur perte serait une catastrophe ».

Originaire des États Allemands Alliés (EAA), Petra Zimmer travaillait dans les locaux d'une filiale de Spinrad Global, Trompe L'œil, perdue au milieu de ses partenaires de la French Touch (voir p.20, *Néo-Révolution*). Sa mégacorporation ignore que son frère, Sebastian Zimmer, l'avait accompagnée dans son déménagement depuis Francfort et continuait son activité de privé, mais « au noir », dans leur quartier. Il suivait les maris infidèles

jusqu'au bordel d'Enghien (voir p. 100) et retrouvait les adolescents fugueurs, enfin, sauf ceux qui rejoignaient les révoltés de la Basilique Saint-Denis (voir p. 21, *Néo-Révolution*). C'est en cherchant à retrouver Rix qu'il eut une altercation fatale avec elle. La fratrie cohabitait dans un minuscule appartement à Saint-Denis.

Sous l'identité de **Nicolas Frapp**, le frère de Petra travaille désormais pour Neo-PD. Il a été recruté à la va-vite, malgré son fort accent allemand, pour fournir de la chair à canon afin de surveiller et contenir les révoltés de la Basilique. Il passe ses journées à patrouiller le périmètre en essayant d'éviter les incidents avec les insurgés, comme celui qui l'a blessé (et causa ainsi l'envoi de son examen sanguin à une filiale de Spinrad Global). Ancienne flic de la Police Nationale, son officier de formation **Raymonde Podejrzany** est aigrie et amère. Elle déteste travailler pour Neo-PD, elle déteste la Néo-Révolution et le gouvernement qu'elle a mis en place autant qu'elle détestait celui d'avant et l'accent allemand et le calme quasi constant de Nicolas Frapp l'énervent aussi. En fait, peu de choses ne sont pas source de colère pour Raymonde (que tous ceux qui ne veulent pas s'attirer son courroux appellent juste Ray).

Une brillante médecin orke, **Jamila Benhania**, a établi sa clinique des Ombres dans l'Hôpital Beaujon à l'abandon, à l'ouest de Saint-Denis. Ayant quitté son hôpital à son rachat par Omnistar (l'idée d'être collègue avec les cowboys racistes de la Lone Star lui était insupportable), elle s'est fait une excellente réputation dans la Zone en seulement un an. Malheureusement, Omnistar est rancunière et surtout, elle a des plans pour ouvrir une clinique à Saint-Denis. Un de leurs cadres a donc recruté une équipe de runners pour se débarrasser de cette ancienne employée jugée déloyale. L'équipe de runners choisie faisait partie de celles utilisées par le défunt Enrique Bourbon-Anjou lors de ses « chasses aux métas » (voir p.30, *Néo-Révolution*) et a donc la caractéristique improbable en France d'être une équipe de runners racistes et d'extrême droite.

Ceci fait de cette équipe la plus parfaite des oppositions pour les défenseurs de Jamilla : un gang de technomanciens musulmans nommés les al-hijja (pour qui la Matrice remplace le rôle de la Mecque). Associé de loin au Mouvement de la Renaissance Islamique (MRI) (voir le scénario « Les doigts dans l'engrenage »), ce gang est connu pour son interprétation très moderne des préceptes du coran et de la doctrine chiite. Pour eux, l'Imam caché ne peut être révélé au Sixième Monde que par l'exploration des royaumes de la Résonance.

L'équipe de runners version hexagone change légèrement. Elle est menée par **Eddie « La Voix »**, un face qui ressemble à Johnny Hallyday dans sa jeunesse et a toujours un mégot au coin de la bouche. Il est accompagné de **La gâchette** qui, comme son nom l'indique, est un expert en armes à feu, doublé d'un fan des tridéos et des jeux de snipers, et du **Canif** (une adepte à la forme aussi élancée que mortelle). Enfin, le **Gros Thomas** est l'ignoble decker qui accompagne l'équipe. La quarantaine, à la calvitie prononcée et obèse, il est le seul à ne pas être raciste convaincu, mais évacue avec un plaisir malsain sa frustration sur n'importe qui ou n'importe quoi...

Selon la composition de l'équipe des runners, on pourra y trouver un nationaliste espagnol en exil, **Enrique « Fuego » Garzón**, un jeune samouraï, ou plutôt « mousquetaire » des rues au tempérament fougueux, armé d'un fusil d'assaut et de griffes rétractables, ainsi qu'**Étincelle**,

une magicienne d'une soixantaine d'années ayant participé au projet Présage. Cette dernière, proche de l'Oligarchie française, faisait partie de l'entourage d'Enrique Bourbon Anjou. La chute de ce dernier l'a contrainte à plonger dans la clandestinité et devenir runner.

OMBRES PORTÉES

MME JOHNSON (GABY MONTANA)

Description : jeune femme aux cheveux bruns mi-longs généralement attachés. Dans son rôle de Mme Johnson, Gaby Montana aime porter des tailleurs stricts qui soulignent son aspect professionnel tout en mettant en valeur son élégance. Ses mouvements fluides laissent entendre qu'elle dispose d'une condition physique exceptionnelle et de réflexes aiguisés. Imaginez une politicienne qui serait adepte des arts martiaux.

Background : Gaby Montana est née au sein d'Evo et tout chez elle transpire la culture si particulière de la corporation. Elle voit la Russie comme une seconde patrie, elle connaît mieux la culture japonaise, héritage de Yamatetsu, que le M. Johnson moyen et c'est une fan d'EvoCombat (un sport de combat extrême, où tous métatypes et augmentations sont autorisés, mais qui reste confidentiel à Evo). Sans être une redoutable adversaire, elle va donc régulièrement à la gym et a une légère formation de combat.

Indication d'interprétation : voir Scène 1.

Dans l'astral : voir Scène 1.

Profil : M. Johnson p. 247, SR6 avec substituts musculaires (2) et réflexes câblés (2), commlink [IA 4, T/F 2/1]

SEBASTIAN ZIMMER / NICK BLUDGEON

Description : ork à la forte carrure. Il porte un bras cybernétique bon marché. Il parle et se déplace calmement, mais est capable d'accélérer si la situation le nécessite.

Background : ancien privé, Sebastian Zimmer a été blessé au bras et contaminé par le SFC. Il devint violent, perdit la tête et quitta son domicile. Après avoir été soigné, il resurgit, guéri, mais amnésique. Il acheta un faux SIN, devint Nick Bludgeon et décida de s'engager chez Knight Errant pour enquêter sur lui-même.

Indication d'interprétation : Nick Bludgeon est d'apparence fort calme, jouant sur son physique pour en imposer à ses interlocuteurs. Mais sous la surface, la blessure de son amnésie affleure et il peut s'animer brusquement lorsque sa mémoire revient. Parlez lentement, mais d'une voix forte. Cliquez de temps en temps des dents pour simuler les canines de l'ork.

Dans l'astral : voir Scène 4.

Profil : patrouilleur de la Lone Star, p. 214, SR6. Ajustez ses attributs (Constitution 5, Force 5, Intuition 2, Charisme 1) pour refléter le fait qu'il s'agisse d'un ork et ajoutez-lui un bras cybernétique apparent (Agilité 5).

Équipement : Commlink Ares [IA 3, T/F 2/0], armure, matraque et armes de Knight Errant.

BUTCH

Description : Butch est une orke dont la principale motivation est l'efficacité à sauver des vies. Elle n'accorde que peu d'importance à son aspect physique et limite l'usage de ses mots à l'essentiel. Elle connaît ses limites et sait s'entourer pour parvenir à ses fins.

Background : Butch est bien connue sur JackPoint pour ses informations médicales relatives aux Ombres. Elle est reconnue comme l'experte sur tout ce qui touche à la médecine, comme les cliniques, les docs des rues et DocWagon. Dernièrement, elle est devenue la spécialiste maison du SFC.

Quand elle travaillait pour DocWagon comme doc de combat, elle fut réprimandée plus d'une fois pour avoir aidé des personnes qui n'étaient pas clientes. Pour elle, les soins médicaux devraient être disponibles pour tous et elle consacrait une partie de son temps libre à la clinique locale comme bénévole. Après avoir terminé son contrat avec DocWagon et remboursé ses dettes, elle démissionna pour s'installer à son compte. Récemment, avec l'apparition du SFC, Butch a été confrontée à de sérieux dilemmes moraux. Alors qu'elle voulait aider les victimes, elle comprit que dans la plupart des cas, il était trop tard pour les sauver. La personne devant elle était devenue un défracté, et n'était plus vraiment celle qui était venue se faire soigner. Ceci bousculait sa croyance profonde que chacun mérite un traitement, quelle que soit la situation. À cause de ce problème, elle travailla avec plusieurs partenaires corporatistes (entre autres MCT) pour trouver un moyen de vraiment les soigner. Malgré tout, elle n'eut qu'un succès limité.

Butch a placé le bras de Zimmer sans remarquer sa contamination par le SFC, car cette dernière était alors très récente. Ce n'est qu'à son retour qu'elle la détecta. Elle décida alors de lui administrer un traitement expérimental efficace avant de le lâcher dans la nature.

Indication d'interprétation : soyez bref et direct. Si une vie est en jeu, ne prêtez que peu d'attention au reste et foncez, il y a peut-être moyen de la sauver.

Dans l'astral : son aura montre de la détermination et de la fatigue.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
5	5	4	4	6	5 (8)	4	4	4	5,3

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	8/1	MAJ 1, MIN 2	12/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2 (Pistolets +2), Biotech 8 (Médecine +3, Premiers soins +2), Électronique 4 (Informatique +2), Furtivité 2 (Escamotage +2), Influence 4 (Enseignement +2), Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2)

Connaissances : Biologie, Chimie, Médecine, Membres du Jackpoint, Psychologie, SFC, Toxines

Langues : Anglais (langue natale), Japonais (spécialiste)

Traits : Addiction (long cours, 2), Allergie (modérée, argent), Aptitude (Biotech), Robuste (1), Vision nocturne

Augmentations : amplificateur cérébral (indice 3), zoom

Équipement : commlink Transys Avalon (IA 6, T/F 3/1), médikit (indice 6), 3 stim patches (indice 6), 3 tranq patches (indice 6), 4 trauma patches, gilet pare-balles

Armes :

Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/-/-/-/-]

Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 10/10/8/-/-, avec munitions normales]

SCÈNE 1 : S.O.S. MÉDECIN!

EN BREF

Les runners rencontrent Gaby Montana, leur Mme Johnson, une cadre corporatiste. Elle les engage pour enquêter sur un ork du nom de Nick Bludgeon. Ce dernier était infecté il y a peu par une maladie rare et réputée incurable et semble désormais guéri. Elle veut que les runners découvrent comment il a été soigné.

L'ENVERS DU DÉCOR

PNJ suggérés : Mme Johnson (voir Ombres Portées), agents de sécurité corpo (Patrouilleur de la Lone Star, p. 214, SR6), divers cadres corporatistes.

Lieu suggéré : un bar de la chaîne Bar'O'Matic situé dans une grande galerie commerciale jouxtant un centre d'affaires, le Sea-Tac Mall à Tacoma.

Dans cette scène, les runners rencontrent leur cliente, Gaby Montana, qui se présente à eux sous le nom de Mme Johnson. À la différence de la plupart de ses homologues, elle n'a pas de garde du corps avec elle, car elle sait se défendre. Pourtant des runners vigilants pourront peut-être remarquer qu'une nuée de drones observe la scène (voir plus loin).

Démarrez le scénario en lisant ou paraphrasant aux joueurs le texte ci-dessous :

Mme Johnson vous a fixé rendez-vous dans un bar de la chaîne Bar'O'Matic, un établissement entièrement automatisé situé au Sea-Tac Mall, une grande galerie commerciale jouxtant un centre d'affaires. Il n'y a aucun personnel ici, juste des distributeurs de boissons et des clients qui viennent étancher leur soif après le travail. Une fois installés à une table, vous attendez quelques minutes l'arrivée de votre employeur. C'est une femme élégante et dans la quarantaine qui

BAR'O'MATIC

Cette chaîne propose quelques tables dans des locaux remplis de machines allant du distributeur de boissons au karaoké avec des ambiances pouvant varier en fonction de l'éclairage et de l'affichage RA (plusieurs modes disponibles). En général situés dans des centres commerciaux ou à proximité de bureaux, ces bars ouverts 24/7 sont fréquentés en journée par des clients qui veulent faire une pause sans vraiment s'attarder.

La nuit, la clientèle est principalement constituée de fêtards, étudiants ou cadres finissant leur travail sur des dossiers urgents. L'entretien de base est effectué par des drones. Mais des équipes de métahumains font des tournées pour réassortir (ces derniers temps avec difficultés) les distributeurs Sensai Snacks ainsi que pour réparer les inévitables dégâts repérés par les caméras de surveillance. On trouve des Bar'O'Matics dans les principales villes du monde, de Seattle à Paris.

INCARNER GABY MONTANA, ALIAS MME JOHNSON :

Mme Johnson a l'air préoccupée quand elle énonce les faits, comme si elle était personnellement impliquée. En fait, il n'en est rien, ce n'est que du business pour elle, mais elle veut laisser croire aux runners qu'elle n'est pas sans cœur. Regardez les joueurs dans les yeux et parlez-leur d'une voix calme et douce. Flattez les runners ayant des améliorations visibles ou des métatypes marqués, ce sont les valeurs défendues par Evo. Gaby Montana affiche une grande confiance en elle ainsi qu'une empathie feinte avec ses interlocuteurs dont elle sait flatter l'ego. En revanche, elle devient de glace dès qu'on l'agresse verbalement ou qu'on exige d'elle des informations ou des concessions qu'elle n'est pas prête à donner. Si jamais elle se sent en danger, elle gagne du temps en instillant la confusion et le doute puis prend une personne en otage pour couvrir sa fuite.

se joint à vous. Le tailleur strict de Mme Johnson lui permet de se fondre avec élégance dans ce décor. Elle salue chacun d'entre vous personnellement avec un aimable sourire avant de s'asseoir.

Après les présentations d'usages, Mme Johnson leur présente le contexte de leur run :

« Je représente une compagnie à la pointe de la recherche dans le domaine médical. Récemment, un de nos brillants chercheurs a été malencontreusement contaminé par le sujet sur lequel il travaillait. Notre collègue est le directeur d'un laboratoire spécialisé dans le traitement de rejets d'augmentations et son savoir-faire, comme ses connaissances, en fait un employé difficilement remplaçable.

Par respect des protocoles sanitaires, la source de l'infection, en l'occurrence le sujet, a été éliminée immédiatement et le docteur a été placé en quarantaine. Afin de soigner notre estimé collègue, nous nous sommes intéressés de près à la personne qui l'a infecté. Nous avons identifié une autre personne ayant dans son sang des traces de la même contamination qu'elle. Mais, différence majeure, elle semble être désormais guérie.

Nous aimerions donc que vous découvriez comment cet individu a été contaminé, où et comment il a été soigné et que vous nous rameniez le traitement dont il a bénéficié pour le fournir à notre employé. Une fois guéri, ce dernier pourra achever ses recherches et lui-même sauver des centaines de vies. »

Une fois que les runners ont terminé de négocier et accepté la mission, Mme Johnson leur transfère le dossier de la patiente (Brenda Zimmer) et de l'individu guéri (Nick Bludgeon) sur leur commlink. Elle leur transmet aussi un minidisque de la taille d'une pièce de monnaie muni d'un bouton.

« Avant de nous quitter, notez bien que votre mission est contrainte par le temps. L'état de santé de notre brillant collègue se dégrade rapidement. Nous avons estimé qu'il dispose de 48 heures avant d'atteindre le point de non-retour. Si ceci devait arriver, le remède que nous vous demandons de retrouver

perdra largement de sa valeur et votre paiement en sera proportionnellement pénalisé. Cet ORA (objet de réalité augmentée) vous indiquera l'évolution de la santé du docteur.»

En l'allumant, un sablier verdâtre apparaît en RA. « Nous vous informerons si la situation se dégrade plus rapidement que prévu. »

Elle fait mine de se lever, mais se ravise, et ajoute : « Ne laissez pas ce facteur vous inciter à la précipitation. Il est essentiel que vous découvriez dans quelles circonstances miraculeuses Nick Bludgeon a été soigné et comment il a été infecté par la même souche que Brenda. L'interroger à l'emporte-pièce ou le capturer pour nous le livrer ne servira pas nos intérêts. Un patient guéri ne nous est d'aucune utilité. Un protocole de soins sans les médicaments non plus. Nous avons besoin du traitement et des instructions pour l'administrer... »

Si les runners veulent en savoir plus sur les expériences de Bernard Limescale, le chercheur contaminé, ou sur la maladie de Brenda Zimmer, la patiente infectée, Mme Johnson leur fait sèchement comprendre que c'est hors de question pour des raisons de confidentialité. En outre, elle insiste que cela n'influencera en rien leur enquête. S'ils sont convaincants (et réussissent un test opposé d'Influence (Négociation), voir p. 103, SR6), elle accepte de leur en dire un peu plus et leur transmet les données sur la souche de SFC au cœur de cette histoire. Ces données n'ont aucune valeur marchande, mais elles permettent de confirmer que la souche infectant Nick Bludgeon est bien identique à celle de Brenda, et donc de Bernard Limescale. Des runners craignant d'être contaminés seront rassurés par Mme Johnson qui leur expliquera que Bludgeon est guéri et donc n'est plus contagieux.

En observant attentivement leur interlocutrice pendant la discussion, les runners peuvent noter certains détails selon leur réussite sur test de Volonté + Intuition (jauger les intentions) :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| 1 | Sans être complètement honnête et transparente, Mme Johnson ne semble pas être malhonnête ou faire preuve de duplicité (en tout cas à leur égard), elle prête attention à ne pas leur donner trop d'informations, mais seulement afin de protéger l'anonymat de son employeur. |
| 2 | Dans son discours, Mme Johnson sous-entend que l'infection du directeur de recherche est accidentelle, et même peut-être sans lien avec son travail, mais c'est, au mieux, une demi-vérité. |
| 3 | L'usage de « estimé collègue » est sarcastique de sa part, même si elle le cache bien, elle n'a aucune sympathie personnelle à l'égard d'un pervers dans le genre de Bernard Limescale. |

ANALYSE SANGUINE ET LIENS FAMILIAUX

Certains joueurs pourraient trouver étrange qu'Evo, disposant d'échantillons du sang de Brenda Zimmer et de Nick Bludgeon ne puisse pas déterminer qu'ils sont parents. L'échantillon du policier ne présentait aucun intérêt à l'époque et a donc été détruit par CrashCart sans qu'un séquençage ADN, qui aurait pu relever le lien de parenté, ne soit réalisé.

TIME IS RUNNING

Afin d'éviter que l'histoire s'enlise et que les runners tournent en rond, utilisez le sablier virtuel. Mettez-les sous pression et forcez-les à prendre des décisions à propos des indices qui s'offrent à eux.

Si vous ne souhaitez pas vous embarrasser d'une nouvelle règle, mentionnez simplement à vos joueurs que l'ORA de sablier évolue et que suivre une piste trop loin peut à l'arrivée causer la perte d'un temps précieux.

Si vous voulez rendre les choses plus visuelles, utilisez des jetons, pièces ou bonbons. Mettez-en une grande quantité, une quarantaine par exemple, et retirez-les au fur et à mesure du temps qui passe du fait des actions, des déplacements et du repos des runners. Chaque indice est accompagné d'indications concernant ces jetons.

Quelle que soit votre méthode, ajustez la pression en ajoutant ou en soustrayant des heures au montant restant. Ce serait dommage, par exemple, que des runners n'osent pas explorer certaines pistes de peur de gaspiller leur temps. Justifiez ces variations par l'amélioration ou l'aggravation de l'état de santé du docteur.

PENDANT CE TEMPS...

... DANS LES ENVIRONS

Le lieu de rendez-vous est apparemment anodin et est naturellement bourré d'électronique. Il y a là des distributeurs, des caméras de surveillance, ou encore du matériel de karaoké. Toutefois, sous cette profusion se cachent des caméras et des micros extrêmement bien dissimulés par Evo : il s'agit de drones Horizon Flying Eye (p. 309, SR6). Un test de Perception + Intuition (5) (Difficile) est nécessaire pour les repérer. Cela démontre le niveau d'expertise technique de leur employeur et l'intérêt qu'il porte à la rencontre. Les réactions des runners sont en effet analysées pour déterminer à quel point ils sont pros et à quel point il sera nécessaire de vérifier ce qu'ils auront ramené de leur run. Aussi, notez bien leurs échanges avec Mme Johnson, car celle-ci pourra les utiliser en leur faveur ou en leur défaveur lors de la scène finale du scénario.

... DANS LA MATRICE

L'activité matricielle est assez intense, entre les différents décors disponibles en RA et les publicités envahissantes. Il y a de nombreux appareils branchés et des données sont échangées en tous sens. Toutefois, des decoders compétents et paranoïaques réussissant une action Percevoir la Matrice (Électronique + Intuition contre Volonté du rigger, soit 5 dés) détectent des micros et des caméras qui ne font pas partie de l'équipement standard d'un Bar'O'Matic. Les informations sont envoyées vers le serveur de données Evo le plus proche, où des employés sont en contact avec Mme Johnson, ce qui peut être découvert à l'aide de l'action matricielle Fureter (p. 184, SR6) après avoir obtenu l'accès Administrateur.

Mme Johnson dispose d'un commlink Transys Avalon de fonction (IA 6, T 1, F 3), c'est-à-dire sans données

personnelles, contenant juste le dossier qu'elle est autorisée à partager si les runners acceptent le job. Si les runners parviennent à pirater le commlink, ils y trouveront les deux dossiers sur Brenda et Nick Bludgeon, ainsi que les éléments sur le virus que Gaby est prête à leur céder s'ils insistent (voir plus haut). Il y a aussi le dernier morceau de Maria Mercurial (voir p. 71, *Streetpédia*) que Gaby a téléchargé et a écouté une heure auparavant à la salle de gym (son commlink a été initialisé juste avant cette session de gym).

L'ORA en forme de sablier ne permet pas de remonter jusqu'à l'identité du docteur. Tout au plus peut-on déduire que les serveurs qui l'alimentent sont maintenus par Evo.

... DANS LE PLAN ASTRAL

Il n'y a pas d'activité magique particulière dans le bar. L'aura de Mme Johnson montre une certaine tension qui s'explique simplement par de la concentration et une volonté de rester professionnelle et sereine pendant l'enregistrement de la rencontre. S'ils l'agacent pour une raison ou une autre, son aura change de « couleur », même si son langage reste poli.

Lorsqu'elle évoque son « estimé collègue », son aura prend une teinte étrange (elle est irritée). Un test d'Astral + Intuition (3) (difficulté Normale) permet à un personnage en perception astrale de se rendre compte qu'elle méprise en fait l'individu.

DURCIR LE TON

Dans ce quartier commercial corporatiste, la sécurité est assez élevée. Les runners, s'ils dénotent trop parmi les costumes-cravates, attirent l'attention des agents de l'ordre, surtout si leur comportement ne convient pas plus que leur look. Les runners sont normalement habitués à ce genre de détails, mais il est toujours bon de le leur rappeler de temps à autre.

Si vous voulez leur mener la vie dure dès le début, vous pouvez utiliser l'arrogance de quelques cadres ayant choisi le bar pour se détendre entre deux réunions difficiles. S'en prendre à des gros durs est plus facile quand ceux-ci tentent de paraître inoffensifs et que vous avez derrière vous une patrouille d'agents qui croiront tout ce que vous leur raconterez. Faites entrer dans le bar cinq collègues vêtus élégamment, chacun parlant plus haut que les autres et poussant des rires forcés. Ils se servent à boire et ne tardent pas à repérer les runners dont ils se moquent de plus en plus ouvertement, jusqu'à ce que la crise éclate. Au moindre éclat, des agents de sécurité du Mall viendront remettre de l'ordre, c'est-à-dire jeter les individus les plus suspects dehors.

EN RÉSUMÉ

La mission acceptée, les runners ont entre les mains le dossier de Sebastian Zimmer alias Nick Bludgeon. Les runners peuvent commencer par étudier les éléments des dossiers fournis et faire leurs propres recherches à l'aide de leurs contacts ou de la Matrice (Scène 2). Ils disposent de l'adresse de Brenda et Sebastian Zimmer, avant leur infection, et peuvent décider de la visiter à la recherche d'indices (Scène 3). Sinon, ils peuvent directement se lancer à la recherche de l'ork (Scène 4), malgré les conseils de prudence de leur employeur.

SCÈNE 2 : LE DOSSIER DE MME JOHNSON

EN BREF

Les runners se renseignent sur les acteurs de cette histoire : Gaby Montana (leur employeur), Brenda Zimmer, Nick Bludgeon et peut-être découvriront-ils l'identité de l'éminent scientifique, Bernard Limescale.

L'ENVERS DU DÉCOR

GABY MONTANA, MME JOHNSON CHEZ EVO

Une petite enquête sur Mme Johnson dévoile facilement qu'elle travaille pour Evo. Leurs contacts en lien avec Evo ou le monde de la recherche médicale parviendront rapidement à l'identifier. Sinon, une recherche matricielle permet de remarquer sa présence, discrète, à certains événements mondains organisés par Evo. De là, il ne faut pas longtemps pour découvrir son nom. Utilisez sa biographie pour donner des informations aux joueurs.

Sablier virtuel : de 1 (les runners ont un contact chez Evo) à 3 jetons.

BRENDA ZIMMER

Le dossier de Mme Johnson leur indique que Brenda Zimmer était une orke, employée par Evo dans leurs bureaux de Tacoma à une fonction administrative. Elle disposait d'un appartement à Tacoma. Le dossier contient une série de mémos des ressources humaines du bureau de Tacoma mentionnant plusieurs épisodes « maniaques » et d'autres comportements « inacceptables » et jugés « irrespectueux des idéaux de tolérance et de respect de tous en vigueur chez Evo ». Le dernier mémo remonte à J-35. Pendant ses crises, elle adoptait un profil violent et manipulateur, surtout à l'égard du corps médical.

Sablier virtuel : 2 jetons pour étudier le dossier (1 seul pour un runner avec une Connaissance appropriée) et 2 supplémentaires pour les recherches sur Sebastian.

NICK BLUDGEON

Nick Bludgeon est un flic ork, attaché au commissariat de Touristville dans Redmond. Il a été recruté par KE il y a près d'un mois. Le dossier de Mme Johnson indique qu'il loue un studio crasseux situé à Bargain Basement, depuis une période identique. Son dossier indique qu'il a été blessé, légèrement, après seulement une semaine chez KE, lors de l'arrestation de nains appartenant au gang des Red Hot Nukes. Avant KE, on peut trouver des traces, mais légères de Nick Bludgeon dans la Matrice (acte de naissance, lieux de ses études). Un personnage habitué aux fausses identités peut rapidement se rendre compte qu'il s'agit d'un faux SIN (de qualité, mais tout de même faux) (test étendu d'Escroquerie (8, 30 minutes) (relativement facile) si le personnage a une Connaissance appropriée). Une recherche poussée dans la Matrice est

plus longue, mais parvient au même résultat, en exhumant l'identité d'origine qui a servi à créer le faux SIN. Le véritable Nick Bludgeon est mort d'une overdose de tempo, et le médecin légiste a « omis » de publier l'acte de décès pour rendre service à ses amis du crime organisé...

Si les runners se demandent comment un ork au passé bidon a réussi à se faire engager par KE, un test de mémoire Très facile (Logique + Intuition (1)) pour les personnages avec une Connaissance liée à la police (ou un contact bien renseigné) leur apprend que pour assurer les effectifs de Redmond, la filiale d'Ares n'est pas très regardante...

La principale information à obtenir dans cette recherche est que Nick Bludgeon est une fausse identité et qu'il n'existait pas il y a encore un mois.

Sablier virtuel : de 1 (avec un bon succès au test d'Escroquerie) à 4 jetons (en explorant les recoins obscurs de la Matrice ou en s'appuyant sur ses contacts).

BERNARD LIMESCALE, LE CHERCHEUR INFECTÉ

Identifier le chercheur imprudent, Bernard Limescale, et la nature de ses recherches est plus compliqué. Un prérequis essentiel est bien entendu d'avoir compris qu'Evo se cache derrière la mission, soit en repérant les drones qui observaient leur embauche (Scène 1), soit en ayant identifié Gaby Montana.

Ensuite, il faut concentrer l'enquête sur cette corporation et sur des rumeurs à propos d'un directeur de laboratoire récemment écarté. Il y a plus d'un chercheur brillant chez Evo, donc il faudra un peu de temps aux contacts et aux recherches des personnages pour leur permettre d'identifier Bernard Limescale...

Voici les renseignements que l'on peut trouver à son propos, essentiellement via des contacts appropriés (notamment ceux s'intéressant à la recherche médicale ou à Evo) et diverses recherches matricielles avec des mots-clés pertinents :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|---|
| 1 | Quelques pistes de recherches médicales importantes qui pourraient aboutir et rapporter gros à Evo ou ses concurrentes avec quelques runs. |
| 4 | Bernard Limescale est un médecin compétent dont les expériences sur l'intégration des systèmes bio/nano sont prometteuses, sans pour autant en faire un spécialiste mondial. Cette identification peut provenir du recoupement de diverses rumeurs et nouvelles concernant Evo. Entre autres par des notes internes récupérées lors d'un run et mentionnant son nom à propos de recherches médicales importantes « sur le point d'aboutir » dans un centre d'étude à Seattle. |
| 5 | Cela fait un mois environ que Bernard Limescale retarde la publication d'un article annoncé comme « extrêmement prometteur » et il ne s'est pas présenté à une conférence à laquelle il était attendu. |
| 6 | Plusieurs notes peuvent également être découvertes faisant objet de comportements déplacés à caractère sexuel envers des collègues. Ces informations peuvent être obtenues par un shadowrunner ayant été engagé pour étouffer l'une de ces affaires. Le nom de Limescale est mentionné dans un forum anonyme du genre « balance ton porc ». Enfin, il est possible d'exhumer des anciennes « clauses de confidentialité » signées par des victimes. |
| 7 | Dans trois cas, ces comportements déplacés auraient eu lieu envers des patientes (ce qui est la cause réelle de sa contamination et pourquoi l'infection a été aussi rapide, mais ça, les personnages ne peuvent le découvrir à ce stade). |

Sablier virtuel : 10 à 12 jetons. Vous pouvez réduire ce coût de 1 à 4 en fonction des idées et des efforts des joueurs. Vous pouvez également les autoriser à sacrifier des succès pour réduire également le coût en jetons (4 maximum).

Les allusions à la maladie, à la spécialité de Bernard Limescale, et les extraits du dossier médical de Brenda Zimmer guident les runners sur la piste du « SFC » (voir p. 32, SR6). Si les joueurs ne connaissent pas cette maladie, leurs personnages, eux, en auront entendu parler. Ils ont peut-être déjà personnellement rencontré des victimes ou simplement entendu parler d'individus ayant radicalement changé de personnalité en quelques jours. D'autres informations sur le sujet sont facilement accessibles dans la presse ou dans les Ombres (contacts appropriés ou recherche matricielle). Ainsi, on sait que même si Celedyr a mis à disposition de la Cour Corporatiste un remède il y a peu, celui-ci a des limites, spécialement si le patient est déjà très infecté. Il existe donc toujours un « marché juteux » pour des traitements alternatifs.

Sablier virtuel : aucun si au moins un personnage a une Connaissance, un contact ou un historique approprié, 1 jeton sinon.

L'enjeu de ces recherches sur le docteur pour le scénario est que les joueurs se forment une opinion sur l'homme dont ils doivent sauver la vie. S'ils découvrent que Limescale est un odieux personnage, doublé d'un violeur, ceci peut influencer la décision qu'ils devront prendre à la fin du scénario...

EN RÉSUMÉ

Selon le résultat de leurs recherches, les runners disposent d'informations plus ou moins détaillées sur les protagonistes de ce scénario (Gaby Montana, Nick Bludgeon, Brenda Zimmer et Bernard Limescale). À partir de là, ils peuvent visiter l'appartement de Brenda (scène 3) ou s'intéresser directement à Bludgeon (scène 4).

SCÈNE 3 : AFFAIRES PRIVÉES

EN BREF

Les runners visitent l'appartement des Zimmer et y regroupent les différents éléments du puzzle : Nick Bludgeon est en fait Sebastian Zimmer, le frère de Brenda. Il a eu un accident et son bras a été remplacé par un implant cybernétique, ce qui a entraîné son changement de personnalité, ses engueulades subites avec sa sœur, Brenda, et enfin leurs disparitions successives...

L'ENVERS DU DÉCOR

PNJ : voisins, concierge.

Lieu : Brenda habite dans un immeuble à appartements minable dans un quartier populaire et ouvrier à Tacoma, non loin de Puyallup.

L'objectif de cette scène est que les joueurs réunissent assez d'éléments pour comprendre ce qui est arrivé à Sebastian, puis à Brenda. Les joueurs vont probablement décider de fouiller leur appartement, mais celui-ci ne leur révélera pas tout. Seule une bonne vieille « enquête de proximité », lente et laborieuse, auprès des voisins, leur donnera tous les éléments de l'histoire.

Présentez les lieux aux runners en leur lisant ceci :

L'immeuble modeste où résidaient Brenda et Sebastian Zimmer est situé au 15^e étage du bloc D d'une petite zone de six tours dans un quartier ouvrier et populaire de Tacoma. Les habitants travaillent dans les garages, fabriques et autres docks du district. D'après les informations disponibles dans la Matrice, une bonne partie d'entre eux est vieillissante et de nombreux retraités passent leurs journées à ruminer sur les voisins et à regarder la tridéo.

L'APPARTEMENT DES ZIMMER

Le petit appartement est composé d'une chambre, une salle de bain exiguë et un mini-living avec un coin cuisine et un canapé-lit. Des photos ici et là, des affaires qui traînent, montrent qu'il a été occupé, mais une pesante atmosphère et la poussière accumulée vous indiquent que cela remonte à quelque temps déjà.

Pour accéder à l'appartement, il vaut mieux passer discrètement, ce qui n'est pas facile vu que presque tout le monde se connaît dans l'immeuble (test de Furtivité + Agilité (3) (difficulté Normale)), ou utiliser un prétexte pour tromper les voisins et le concierge (test d'Escroquerie + Charisme (2) (Facile)). Laissez-les joueurs se lancer dans les stratagèmes les plus simples, comme les plus compliqués, prenez juste bien soin de décompter le temps perdu.

L'essentiel ici, n'est pas la manière dont ils atteignent l'appartement, mais qu'ils croisent l'un des voisins et qu'ils commencent à discuter avec lui, ne fût-ce que pour expliquer leur présence. À partir de là, les personnages peuvent faire le tour des voisins des Zimmer pour en apprendre plus...

Dans le « pire » des scénarios, les PJ ne prennent pas tant de précautions et leur entrée fracassante puis la fouille bruyante de l'appartement attire aussi l'attention des voisins qui appellent Knight Errant, ce qui ne laisse plus qu'une trentaine de minutes aux runners pour trouver des indices dans l'appartement et parler aux voisins, avec lesquels le dialogue risque de ressembler à un interrogatoire. Augmentez les difficultés, les réserves opposées ou les succès nécessaires le cas échéant pour refléter la précipitation et l'hostilité et tenez-en compte dans l'attribut d'Atout dans les tests sociaux (p. 102, SR6). Nous vous conseillons de ne pas changer le « coût en jetons » du sablier virtuel : il ne faut pas confondre vitesse et précipitation.

Voici ce qu'une fouille de l'appartement apprend aux runners selon les succès obtenus sur un test de Perception + Intuition :

SUCCÈS RÉSULTATS

- Il y a des débris de vaisselle dans le coin cuisine. À l'aide d'un test de Combat rapproché + Intuition (2), un runner réalise qu'il ne s'agit pas du résultat d'une altercation. Les débris ne sont que le résultat d'une crise de colère de Brenda.
Des holopics montrent des scènes de famille avec une orke rousse un peu boulotte (Brenda) et un grand malabar ork avec deux bras biologiques (Sebastian, son frère). Les photos correspondent à celles du dossier remis par leur employeur. La poussière commence à s'accumuler et il y a de la nourriture périmée dans le frigo.
- Holopics : les personnes apparaissent ici en meilleure santé tous les deux que dans l'image fournie par Johnson. Et mis à part le bras, Sebastian Zimmer ressemble furieusement à Nick Bludgeon.
Poussière et frigo : si les runners posent la question, ils peuvent estimer à environ un mois le dernier entretien effectué.
- Débris de vaisselle : les runners obtiennent l'information du test réussi de Combat rapproché plus haut sans avoir besoin du test.
Dans la chambre avec les vêtements masculins, on peut trouver quelques dossiers sous forme de puces. L'un d'eux concerne une psychopathe surnommée « Rix » (qui est à l'origine de la blessure au bras de Sebastian). Note : ne noyez pas les joueurs d'informations sur les nombreux dossiers de Sebastian. Demandez-leur combien de temps ils y consacrent. S'ils y passent au moins une heure, donnez-leur l'information sur Rix en disant « c'est le seul dossier qui marque vos esprits, même si vous ne voyez pas forcément le lien avec toute cette histoire ».
-

Sablier virtuel : de 1 (pour une fouille rapide) à 2 jetons pour les plus méticuleux (par exemple pour parcourir les dossiers de Sebastian et lire le dossier de « Rix »).

LES VOISINS

Sur le palier, les voisins directs sont un couple de nains ronchons, une jeune mère et son bambin infernal et un ancien militaire retraité suspicieux. Choisissez chez qui frappent les runners et mettez en scène la rencontre qui leur rapportera quelques indices. Puis poussez-les à poursuivre leur enquête en frappant à une autre porte et récompensez-les par de nouveaux renseignements.

LE COUPLE DE NAINS

Prenez les Bidochons, mais version Shadowrun. **Rupert et Hannah Porter** ont un âge indéterminé et un goût immodéré pour les cancans. Ajoutez à cela qu'ils passent leur temps à s'interrompre et à se contredire et vous aurez un couple de personnages hauts en couleur.

LA JEUNE MÈRE ET SON BAMBIN

Debbie Burt est une mère célibataire d'à peine 20 ans et son châtimement pour avoir simplement voulu vivre un peu a pris la forme de son fils, **Nicolas**, un petit diable de 5 ans. Debbie ouvre la porte, épuisée, et pose avec suspicion ses yeux cernés sur ses visiteurs. Aussitôt, son garmement arrive en hurlant. Interrompez la conversation par des remarques insolentes du gamin (« Pourquoi il pue, le monsieur ? », « La dame elle a plusieurs maris ? », « C'est vrai que les elfes ils sont plus intelligents que les [insérer le métatype du runner] ? »).

LE MILITAIRE À LA RETRAITE

Pedro Ribeira a terminé sa carrière comme mercenaire dans la guerre entre Aztlan et l'Amazonie. Il en a gardé des cicatrices, un pistolet qu'il porte constamment sur lui et une certaine paranoïa. Fixez un joueur tandis que vous répondez aux questions d'un autre. Posez vos questions (qui vous envoie ? depuis combien de temps êtes-vous sur cette affaire ?) avant d'échanger vos informations. Les runners peuvent soupçonner Ribeira, mais il finit par révéler sa vraie nature, celle d'un vieil homme fatigué.

En discutant avec les voisins, voici les indices que les runners peuvent collecter. Selon l'approche, utilisez un test d'Influence (p. 103, SR6) ou d'Escroquerie (p. 101, SR6) en n'oubliant pas l'attribution d'Atout (p. 102, SR6) :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| 1 | Brenda et Sebastian sont des orks, mais leur métatype ne semblent pas avoir affecté les rapports avec leurs voisins. On semble les apprécier. Sebastian est particulièrement costaud, mais sa carrure est trompeuse, il est d'un tempérament calme et posé. Sebastian utilisait l'appartement comme bureau pour son affaire de détective privé. Brenda, sa sœur, est très gentille. |
| 2 | L'appartement est vide depuis un mois environ, mais, avec son métier, Sebastian disparaît souvent pendant quelque temps. L'absence de Brenda est plus surprenante... Un voyage organisé par Evo, peut-être ? |
| 3 | D'après les voisins, depuis quelques mois (depuis l'altercation avec Rix), Sebastian est sous pression. Les rapports avec sa sœur se sont détériorés, et elle aussi a commencé à devenir étrange, agressive et violente. Le voisin interrogé prend un malin plaisir à ragoter, théorisant que Brenda a tué Sebastian, ou l'inverse, ou que l'un a décidé de quitter le domicile et que l'autre l'a suivi... (Note : attention ne laissez pas les joueurs prendre ses élucubrations sérieusement, elles doivent leur apparaître pour ce qu'elles sont : des âneries). |
| 4 | Sebastian a disparu depuis deux mois. Sa sœur pensait qu'il était sur une piste même si elle devenait inquiète avec le temps. Ils se disputaient beaucoup les derniers jours. Brenda elle-même était devenue nerveuse et prenait un ton brusque et violent qui ne lui ressemblait pas. |
| 5 | Il y a trois ou quatre mois de cela, Sebastian a dû subir une grave opération et se faire placer un bras cybernétique. La cause de l'accident était une mauvaise rencontre dans le cadre de son travail. On ignore où cette opération a eu lieu, d'autant plus qu'il n'avait pas les moyens de s'offrir une telle opération. (Le voisin ragote qu'il aurait vendu sa sœur à Bunraku, deux mois plus tard pour payer l'opération, ou qu'il aurait emprunté l'argent à la mafia, et une kyrielle d'autres idées aussi absurdes que contradictoires). |

Sablier virtuel : de 1 jeton pour une simple discussion avec un voisin (1-2 indices) à 4 jetons s'ils s'invitent à boire un soycaf pour évoquer les Zimmer en détail avec chacun des voisins.

L'objectif de cette enquête est de permettre aux joueurs de reconstruire ce qu'il s'est vraiment passé. En regroupant les informations de leur fouille, plus celles des voisins, ils peuvent reconstruire la séquence d'événements et comprendre que :

- Sebastian a vraisemblablement été infecté à la suite de l'installation de son bras cybernétique (en fait, non, Butch est un médecin précautionneux).
- Il a infecté sa sœur dans la foulée, avant de disparaître.
- Le comportement altéré de Brenda a probablement fini par la faire identifier comme une défractée par son

employeur. Si les joueurs ont appris qu'ils travaillent eux aussi pour Evo, ils devinent que la corporation a retiré Brenda de la circulation.

- Sebastian a disparu peu avant pour réapparaître un peu plus tard sous le nom de Nick Bludgeon.

Dans la **Matrice**, le système de surveillance et de maintenance de l'immeuble est plutôt archaïque (Serveur d'indice 2). C'est l'occasion pour les deckers d'épauler leurs compagnons sans prendre trop de risques. Outre le contrôle des caméras, systèmes d'éclairage et anti-incendie, alarmes ou encore distribution d'eau, la consultation d'archives est possible grâce à la réussite d'une action Percevoir la Matrice (p. 184, SR6) après avoir obtenu un accès sur le serveur.

Tous ces éléments doivent donner des pistes vers les informations présentées plus haut, telles que, par exemple :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|---|
| 1 | Images de Sebastian avant et après la greffe de son bras cybernétique. |
| 2 | Plainte de voisins pour tapage chez les Zimmer. |
| 3 | Enregistrement des caméras de sécurité montrant Brenda qui s'énervait violemment sur sa porte d'entrée avant de se calmer et retrouver ses clefs. |
| 4 | Dates précises de la chronologie jusqu'à la disparition de Brenda. |

Pour pousser, discrètement, les joueurs à s'intéresser aux voisins, n'hésitez pas à les faire apparaître (« *Peut-être que M. Ribeira pourrait nous en dire plus sur cette plainte pour tapage nocturne de sa part ?* »).

Note : les joueurs voudront peut-être se lancer dans ce type de piratage avant même d'approcher du lieu. Rappelez-leur qu'avec la distance vient le bruit (pp. 178-179, SR6). Les informations fournies peuvent aussi les inciter à creuser et ne montrent qu'une image partielle de l'histoire (images floues, etc.). Poussez-les à venir sur place.

Sablier virtuel : 1 à 2 jetons selon la rapidité et la discrétion du hacking.

Dans le **plan astral**, l'aura des voisins révèle des sentiments complexes (un test d'Astral + Intuition (1) permet de comprendre l'émotion dominante, des succès supplémentaires fournissant plus de détails). Les nains, Hannah et Rupert, sont en colère l'un contre l'autre. Debbie, la jeune femme, est surtout paniquée et perdue. Son fils est en colère (il lui en veut terriblement pour l'absence de son père qui les a abandonnés après de nombreuses disputes). Quant à Ribeira, le vieux soldat, il est hanté par une peur sourde et prégnante (celle de mourir). Si la perception astrale met à jour les émotions, les runners vont devoir déduire les informations entre parenthèses de cette lecture d'aura et d'autres sources d'information.

VENIR AVEC BLUDGEON

Il se peut que les runners prennent d'abord contact avec Zimmer/Bludgeon (**Scène 4**) et l'emmènent, avec ou sans son accord, à l'appartement pour tenter de réveiller ses souvenirs (**Scène 3**). Dans ce cas, la réaction des voisins sera, de prime abord, amicale.



EN RÉSUMÉ

Les runners ont à présent la confirmation que Bludgeon et Sebastian Zimmer ne sont qu'une seule et même personne. Ils ont peut-être aussi compris qu'il a été infecté par le SFC lors de la perte de son bras, qu'il a probablement infecté sa sœur Brenda, avant de disparaître sans explication il y a deux mois. Ils peuvent à présent faire connaissance avec lui, sous sa nouvelle identité de Nick Bludgeon, dans la **Scène 4**, afin de comprendre comment il a été soigné, ou décider qu'ils ont besoin de plus d'informations sur les protagonistes et passer à la **Scène 2**.

SCÈNE 4 : INTERROGER LE FLIC

EN BREF

Les runners enquêtent sur le frère de Brenda Zimmer afin de comprendre où il a disparu pendant un mois et d'où il est revenu guéri de son virus. Sebastian Zimmer est devenu Nick Bludgeon, un ork amnésique, qui mène une vie normale. Enfin, une vie de flic du Sixième Monde, tout de même.

L'ENVERS DU DÉCOR

Profil suggéré : patrouilleurs de la Lone Star (p. 214, *SR6*), brutes de Sons of Sauron (p. 213, *SR6*), soldats de la mafia (p. 215, *SR6*).

Lieux : poste de police Knight Errant à Touristville (Redmond), Barrens de Redmond, appartement miteux à Bargain Basement (Redmond).

Dans les informations remises par leur employeur, les runners disposent de deux moyens de retrouver Nick Bludgeon, le commissariat où il a été affecté à Redmond et l'adresse de son studio. Les sections suivantes décrivent successivement ces lieux puis la personnalité de l'ork ainsi que les indices qu'ils pourront découvrir pour les guider vers la clinique clandestine (**Scène 5**).

Cette partie du scénario est très ouverte, les joueurs pouvant décider de directement aborder Nick Bludgeon, en lui disant la vérité (ou en lui mentant) ou l'observer à distance pendant plusieurs heures. Cette scène n'a donc pas de déroulement précis, mais fournit un maximum d'informations pour vous aider à gérer les actions des personnages.

POSTE DE KNIGHT ERRANT, TOURISTVILLE, REDMOND

Pour décrire le lieu de travail de Bludgeon aux joueurs, lisez-leur ceci :

« Le poste où Nick Bludgeon travaille est situé en marge de Touristville, un endroit très fréquentable selon les critères locaux, mais aussi très fréquenté par des gangs, des organisations criminelles et des personnes aisées venues s'encanailler avec leurs gardes du corps. De nombreuses personnalités hautes en couleur et fortes en gueules transitent par le hall d'accueil et les cellules à toute heure du jour et de la nuit. Malgré cela, le poste est un des rares endroits relativement sûrs dans le coin. »

Chez Knight Errant, une affectation à Redmond n'est jamais considérée comme une promotion. Touristville est pourtant le poste le plus calme du district. Son rôle est principalement d'assurer la sécurité des visiteurs venus de Downtown ou Bellevue. Il s'agit d'un poste standard avec quelques cellules, une salle informatique, une salle de repos et des bureaux.

Son amnésie rend Bludgeon quelque peu suspect aux yeux de ses collègues. Les plus paranoïaques le soupçonnent d'avoir infiltré leur brigade pour préparer un mauvais coup ou pire que c'est un agent déguisé des affaires internes ! Toutefois, ces mêmes collègues qui le considèrent comme une étrange recrue, ne supportent pas qu'on s'attaque à l'un des leurs et le défendent avec ardeur s'il est menacé.

Quiconque ayant accès aux bases de données de KE via la **Matrice** (le serveur du commissariat, d'indice 6, pouvant déployer des CI Patrouilleuse, Traqueuse et Blaster, contient les informations nécessaires) trouve sans trop de difficulté le dossier de Nick Bludgeon. Il ne contient pas grand-chose à part une note expliquant que, en raison de son amnésie, le nouvel agent sera placé sous la surveillance de sa partenaire, l'officier Podejrzany.

Sablier virtuel : de 1 à 2 jetons pour les deckers les plus lents.

Knight Errant a protégé les locaux les plus sensibles de son poste par des barrières **astrales** de Puissance 4. Il y a toujours au moins deux mages et quelques esprits de garde (esprits de la Terre de Puissance 4). La lecture des auras démontre que les émotions des prévenus et des victimes sont extrêmement variées, mais en général assez fortes et négatives. Quant aux agents, ils alternent entre lassitude, mépris et peur.

FILER BLUDGEON

Vu sa description atypique, repérer Bludgeon parmi les agents Knight Errant ne requiert aucun test. Cependant, si les runners veulent éviter d'attirer l'attention des policiers, ils doivent réussir un test selon l'approche choisie (voir encart ci-contre).

Sablier virtuel : 1 jeton pour un simple repérage si les runners disposent de sa photo, jusqu'à 8-10 s'ils veulent le suivre dans sa journée.

ÉVITER L'ATTENTION DES POLICIERS

Passer sans être vus des policiers : Furtivité + Agilité contre Perception + Intuition des policiers (7 dés)

Se fondre dans la foule : Influence (Étiquette) + Charisme contre Volonté + Intuition des policiers (6 dés)

Se faire passer pour quelqu'un d'autre : Escroquerie + Charisme contre Volonté + Intuition des policiers (6 dés)

Une journée typique pour lui se déroule ainsi :

- 9h30 : Déjeuner dans un bar à nouilles en face du poste.
- 10h : Arrivée au poste et briefing par le sergent responsable de son escouade suivi des vérifications d'usage du matériel.
- 12h : Patrouille (voir plus bas).
- 14h : Retour au poste. Pause et repas.
- 14h30 : Travail administratif (rapports, etc.).
- 16h : Patrouille (voir plus bas).
- 19h30 : Retour au poste. Debriefing. Travail administratif et coup de main aux collègues au-delà de ses heures (officiellement fin à 20h).
- 21h30 : Passage dans un bar avec des collègues.
- 22h30 : Départ. Achat d'un repas préparé et retour dans son studio.

Pour le moment, Bludgeon est assigné à suivre son binôme dans des missions pourries au sein de quartiers où l'on ne s'aventure pas sans appréhension, ce qui ne manque pas à Redmond. Il est formé par sa partenaire et officier de formation : **Ray Podejrzany**. Sa mission est autant de lui apprendre les ficelles du métier que de tenir Bludgeon à l'œil.

Nick Bludgeon passe son temps entre le poste de police et son studio miteux. Ses horaires décalés et ses nombreuses heures supplémentaires lui laissent à peine l'occasion d'aller boire un verre avec ses collègues avant de rentrer chez lui. Il est apprécié pour son abnégation, mais il ne cherche pas à développer ses relations sociales et est plutôt renfermé.

Si les joueurs ne savent pas comment aborder Bludgeon, vous pouvez leur forcer la main. Alors qu'ils le surveillent lors d'une patrouille avec sa partenaire, leur voiture roule sur une mine placée là par les Red Hot Nukes. Leur voiture se retourne et les nains sortent de leur cachette afin de régler leur compte avec Bludgeon pour l'arrestation de leurs potes. Avec l'ork coincé sous la voiture, les personnes vont devoir intervenir.

Sablier virtuel : comptez de 1 à 3 jetons pour la patrouille, le combat et la prise de contact.

HOME SWEET HOME

Décrivez le lieu où vit Bludgeon aux joueurs en leur lisant ceci :

Nick Bludgeon crèche dans un studio minable dans Bargain Basement, à Redmond. Le studio fait partie d'un ancien appartement de trois pièces d'un cadre

LA PARTENAIRE DE BLUDGEON

Ray Podejrzany est une elfe qui travaille chez Knight Errant depuis 12 ans. Elle est du genre rentre-dedans et abuse parfois de son autorité pour asseoir son sentiment de supériorité. Elle a suffisamment de métier pour consulter systématiquement les avis de recherche des gens qu'elle croise. Les runners étant des criminels, ils ont de fortes chances de l'entendre proférer des réflexions du genre : « J'ai déjà croisé la tête de tes copains quelque part. » Ce qui peut déboucher sur une course poursuite imprévue et une difficulté accrue pour approcher Nick Bludgeon.

moyen. Comme le reste du quartier, le logement a perdu son lustre d'antan et trois familles se le partagent aujourd'hui. Un proprio curieux vous colle aux basques dès votre entrée.

Si les runners peuvent jeter un œil aux affaires de Bludgeon, un test de Perception + Intuition (2) leur permet de trouver une puce de données de Knight Errant (indice 1).

Indice 1 : Nick Bludgeon a emmené chez lui l'avis de recherche d'un suspect sous format d'une puce de données estampillée Knight Errant. Sans savoir pourquoi, il est persuadé d'avoir déjà rencontré ce type. Le suspect est en réalité Harry « Goodfellow » Dennys, le gangster bon samaritain qui l'a amené chez Butch. Pour Knight Errant, il est recherché pour une série de vols, faux témoignages et même attentats à la pudeur. Il a été signalé du côté de Puyallup, mais Knight Errant a d'autres chats à fouetter que ce menu fretin. Les runners faisant appel à leurs contacts ont une possibilité de le retrouver (test de Réseau + Réseau (2) (informations rapidement glanées)). Harry « Goodfellow » fait partie des Reality Hackers. Leurs contacts savent que Butch, une doc des rues ayant une clinique dans les parages, est en contact avec Goodfellow (voir Scène 5).

Sablier virtuel : comptez de 1 jeton pour la fouille de l'appartement, de 2 à 4 jetons pour identifier et prendre contact avec Harry « Goodfellow » Dennys et 1 jeton de plus pour le rencontrer et négocier avec lui.

ABORDER NICK BLUDGEON

Indication d'interprétation : Nick joue de son physique d'armoire à glace (blindée) pour imposer le respect. En apparence, il garde son calme en toute circonstance, mais lorsque la situation le nécessite, il est capable de réagir avec rapidité. Cela contraste avec les crises de violence envers sa sœur, notées dans le dossier d'Evo. Sous cette carapace, Nick est tourmenté. Il désire désespérément remplir le vide qu'il ressent en lui. Il craint de découvrir d'avoir été une mauvaise personne ou d'avoir abandonné des proches dont il était responsable. Il aimerait aussi trouver un coupable à sa situation et pouvoir se venger, mais il sent intuitivement que ce n'est pas si simple. Il compte effectuer des recherches sur son compte dans les données de Knight Errant, mais il se tient à carreau pour le moment, car il est encore en formation. Alors il prend son mal en patience en attendant de se voir titularisé.

Nick est donc relativement ouvert à toute explication pouvant l'aider à recouvrer ses souvenirs, tout en restant

suspicieux quand quelqu'un prétend vouloir l'aider. Le nom de Sebastian Zimmer, ou Brenda, ne lui dit rien. Il ne se souvient pas d'avoir été détective privé même si l'idée lui fait plaisir.

En prenant le temps de discuter avec lui et en construisant une relation de confiance, il peut apporter certains indices. Par contre, des runners choisissant la manière forte pour l'interroger se heurtent à un mur et provoquent une réaction de ses collègues.

Indice 2 : Bludgeon ignore totalement qu'il a été victime du SFC. Dans ses rêves, il se souvient d'une orke en blouse blanche qu'il associe à des maux de crâne lancinants et même à son bras artificiel. L'image d'une razor-girl cheloue le hante fréquemment (Rix, la fille à l'origine de l'agression qui lui a coûté son bras). Une séance d'hypnose, un sort de sonde mentale (voir plus bas), voire un pèlerinage sur des lieux connus, comme son ancien appartement (Scène 3) peut aider à faire remonter des souvenirs plus détaillés. Ainsi, il repense au dossier qu'il a ramené chez lui (Indice 1) et un peu oublié depuis.

Si on lui suggère que son bras artificiel est peut-être lié à son amnésie, il considère l'idée un instant et hoche la tête. C'est aussi son intuition (Indice 3). Concrètement, vous pouvez utiliser ces souvenirs pour guider des joueurs qui seraient perdus vers l'appartement des Zimmer (Scène 3) s'ils ne s'y sont pas encore rendus. Plus radicalement encore, vous pouvez mettre en scène un flash-back de Nick menant directement vers Butch et sa clinique en donnant le nom et l'adresse du docteur dans Puyallup. Tout ceci prend néanmoins du temps, et les runners sont pressés par Evo pour fournir des informations concrètes rapidement.

Sablier virtuel : le temps requis pour obtenir des informations de l'ork va dépendre de l'approche des runners. Une fois une certaine relation de confiance instaurée, estimez que 4 - 5h de discussion (en dehors de ses heures de service) permettent de débloquer l'indice 2. Prélevez autant de jetons par défaut, plus ou moins 1 en fonction du besoin de « pression » à ce stade du scénario.

Indice 3 : le bras cybernétique de Bludgeon a été greffé par Butch et les runners ont plusieurs moyens de remonter à elle grâce à lui :

- Un hacker ou un expert en électronique peut accéder aux informations de géolocalisation en réussissant un test d'Électronique + Logique (4) (difficile) et obtenir les coordonnées GPS à l'activation du bras.
- À l'aide du modèle, et de métadonnées accessibles, les contacts des runners peuvent leur indiquer que ce bras fait partie d'un lot d'augmentations « tombé » du camion et vendu à Butch (test de Réseau + Réseau (4) (rumeurs)). L'information est lâchée par le Yakuza qui a une dent contre le gang chargé de la sécurité de Butch, les Reality Hackers.

Sablier virtuel : de 2 jetons pour hackers les plus doués à 4 jetons pour les plus lents.

Knight Errant a fourni à Nick un commlink Renraku Sensei (IA 3, T 0, F 3, avec lecteur biométrique, configuré par un spider de KE (Volonté 5)). Il ne contient rien d'autre que des informations sur la vie de Nick depuis un mois, c'est-à-dire rien de palpitant à part quelques

recherches sur toute personne lui ressemblant et portée disparue et une certaine obsession pour des tridéos de détectives privés. Toutes les données liées à son travail sont directement stockées sur le serveur du poste de KE de Touristville (indice 6). Y accéder depuis le commlink de Nick nécessite de tromper le lecteur biométrique.

Quelqu'un qui analyse Nick depuis l'astral verra une aura fragmentée, comme s'il lui manquait des éléments. La plupart du temps, Nick est une personne calme et posée. Toutefois, il y a une inquiétude profondément ancrée en lui. Tout sort de lecture de l'esprit montrera que ses pensées ont été bouleversées juste avant sa réapparition et qu'il ne cache pas le secret de sa guérison volontairement. En revanche, il est possible de lire certains souvenirs enfouis (voir Indice 2).

DURCIR LE TON

Si vous voulez rendre le défi plus difficile, vous pouvez jouer sur les fragilités d'un amnésique. Même s'il désire retrouver la mémoire, Bludgeon peut trouver l'insistance et les motivations des runners suspectes. Il considère alors les photos de Sebastian Zimmer, son ancien appartement, et d'autres éléments de son passé comme une mise en scène par une corporation visant à le manipuler et le pousser à effectuer des actions qu'il n'aurait pas voulu faire. Sa paranoïa pourrait même lui faire penser que son amnésie a été orchestrée par les runners. Dans ce cas, les relations avec lui s'avèrent beaucoup plus délicates.

Si les runners suivent Bludgeon dans ses patrouilles, ils vont constater que sa vie est mise en danger quotidiennement. Comme il représente leur unique piste, il est fort probable qu'ils voudront intervenir pour lui sauver la mise. C'est l'occasion de mettre en scène une intervention de Knight Errant au milieu d'une fusillade entre deux groupes d'une demi-douzaine de mafiosi. Les policiers ont pour objectif de faire cesser le feu et si possible d'interpeller un ou deux porte-flingues avant que cela ne dégénère vraiment. Mais bien sûr, ils sont pris comme cibles par les deux groupes. Les criminels sont à pied, mais disposent chacun d'une moto. Les policiers sont équipés de leur véhicule de patrouille, blindé et armé, mais celui-ci ne suffit pas toujours à résister aux armes lourdes de leurs opposants. Leur tactique va consister à se rapprocher d'un des deux groupes et de les neutraliser avant de tenter de capturer d'autres suspects qui se seraient attardés. Les runners, s'ils participent à l'opération, sont eux aussi pris à partie. Faites-leur subir des tirs dès qu'ils s'approchent. Les policiers eux-mêmes leur tirent dessus si leur comportement est suspect. Toutefois, ils apprécient par exemple que les runners s'occupent de l'autre groupe.

Enfin, les indices tels que décrits dans cette scène mènent directement à la suivante via des tests réussis auprès de contacts. Si vous désirez développer les interactions avec les PNJ qui ont fréquenté Butch (Harry « Goodfellow » Dennys ou le runner ayant vendu le lot de prothèses), ajoutez des scènes de négociation dans des bars louches.

EN RÉSUMÉ

Qu'ils aient aidé Zimmer/Bludgeon à retrouver la mémoire ou simplement suivi les indices remontant jusqu'à la clinique, les runners savent où l'ork a été guéri, il est temps pour eux de s'y rendre et de rencontrer Butch (Scène 5).

SCÈNE 5 : QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

EN BREF

Qu'ils aient obtenu le numéro de Butch ou simplement l'adresse de la clinique, les runners se rendent finalement sur place. Mais ils ne sont pas les seuls à vouloir rencontrer la doc des rues orke et vont devoir l'aider à éliminer un commando envoyé par le Policlub Humanis. Après ce combat, ils ont à leur portée le traitement recherché et le docteur qui l'a découvert, mais ils doivent décider s'ils restent fidèles à leur employeur ou s'ils retournent leur veste.

L'ENVERS DU DÉCOR

PNJ suggérés : Butch (cf. Ombres Portées), gangers des Reality Hackers (utilisez les statistiques des collecteurs de données des Cutters, p. 213, SR6, et des riggers de sécurité Minuteman, p. 214, SR6), runners engagés par Humanis (utilisez les statistiques des archétypes de SR6 : Decker p. 85, Face p. 86, Mage de combat p. 87, Samouraï des rues p. 89 en n'oubliant pas qu'ils sont humains)

Lieu suggéré : clinique secrète d'une doc des rues dans un entrepôt transformé, Puyallup.

Cette scène est l'apogée du scénario. Il y a beaucoup d'éléments d'intrigue à gérer en parallèle et il faudra adapter la scène selon la manière dont les joueurs abordent la Butch et sa clinique. En outre, il y a deux retournements de situation :

- Les runners découvrent l'existence de la patiente de Butch, Martha, qui sera condamnée s'ils s'emparent du remède pour leurs employeurs.
- Une autre équipe de runners, engagés pour éliminer Butch, va débarquer au pire moment.

Cette équipe de tueurs est arrivée à la clinique juste avant les runners. Alors qu'ils s'infiltrent à leur tour, ou simplement quand ils se présentent pour discuter avec Butch, ces derniers vont découvrir un massacre dans la clinique et vont devoir résoudre la situation avant de pouvoir accomplir leurs propres objectifs. Ils vont alors découvrir la situation de Martha et discuter avec Butch.

PRÉLIMINAIRES À LA SCÈNE

Les runners ont peut-être obtenu le nom de Butch en plus de la localisation de sa clinique et peuvent vouloir se renseigner sur elle ou son repaire. Dans ce cas, ils apprennent qu'il s'agit d'une doc des rues émérite et une Jackpointeuse. Ils peuvent même obtenir un numéro où la contacter.

En réussissant un test d'Influence (ou Escroquerie, selon l'approche) + Charisme contre Intuition + Volonté de Butch (soit 10 dés, et Butch bénéficie d'une remise d'Atout, car le moment n'est pas du tout idéal pour elle), l'ork accepte l'idée d'une rencontre et leur demande de passer à la clinique immédiatement. Elle ne prolonge pas la discussion, car on évite de trop en dire au commlink dans les Ombres et ce, quels que soient les arguments des runners. En cas d'échec, ils n'auront d'autre choix que d'imposer leur présence.

Si les joueurs tentent de la rencontrer hors de sa clinique, ou attendent qu'elle en sorte, ils seront vite déçus.



Butch a plusieurs patients à traiter en urgence, elle ne quittera pas les lieux avant que l'état de Limescale ne se dégrade. Elle a d'ailleurs pris du Long cours pour rester éveillée et opérationnelle pendant plusieurs jours.

Au bout du compte, les runners doivent se rendre à la clinique. Libre à eux de frapper à la porte, de s'y infiltrer en douce ou de passer en force.

LA CONCURRENCE EST DANS LA PLACE

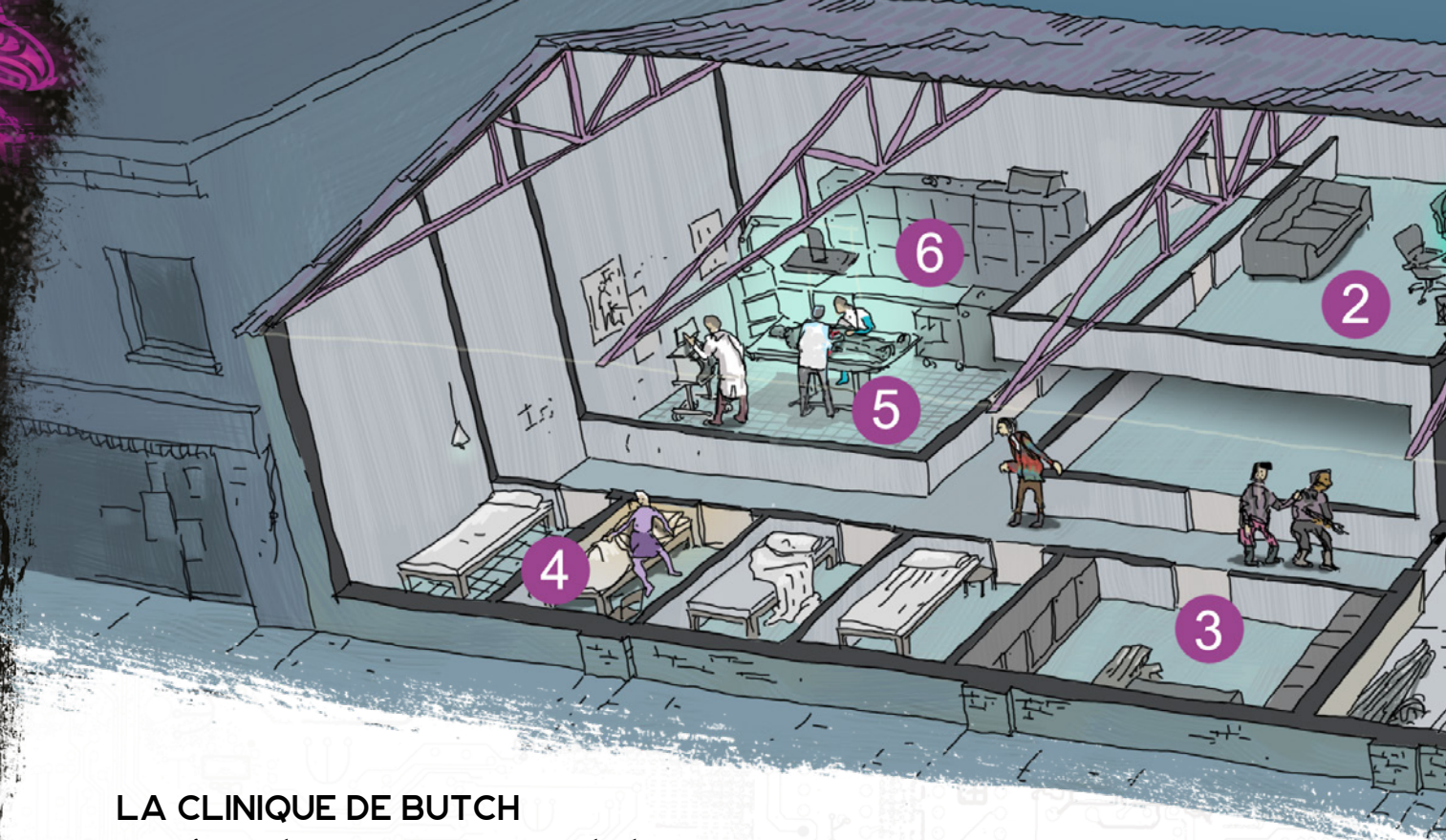
Butch n'a pas que des amis. Ainsi, le fait d'être une orke talentueuse suffit à rendre furax les organisations racistes qui cherchent à l'éliminer afin de dissuader ses semblables d'entreprendre des études et d'oser soigner des gens. C'est ce qu'une cellule du Policlub Humanis a décidé de mettre en œuvre ce même jour. Ils ont mandaté une équipe de shadowrunners aguerris connus pour leurs penchants anti-métahumains. Les tueurs sont passés par les égouts et ont surgi directement à l'intérieur de l'entrepôt, surprenant les gangers chargés de la sécurité de Butch.

Au moment où les runners pénètrent dans le bâtiment, les intrus terminent juste leur nettoyage et s'apprêtent à assiéger la salle d'opération où Butch s'est retranchée avec ses assistants. War Knife et Fuego sont de garde dans le hangar, à côté de la bouche d'égout par laquelle le groupe est rentré, Cable Tom est en charge des écrans de surveillance tandis que The Crooner, Target et Twinkle explorent méthodiquement les lieux, cherchant l'endroit où se terre leur cible. En cas d'alerte, Cable Tom et Target restent dans les bureaux situés en hauteur et le reste se redéploie en fonction des points d'entrée utilisés par les runners.

Notez que pour que l'effet de surprise au sein de la clinique fonctionne, les runners ne doivent pas repérer le commando Humanis avant son intrusion. Si jamais un joueur insiste pour vérifier l'existence d'une entrée souterraine, faites-les entrer par le toit ou toute autre issue qu'ils auraient négligé de surveiller dans les heures précédant leur opération.

Le commando compte au moins un personnage de plus que les joueurs. Mais vous pouvez en rajouter selon le nombre et l'expertise des runners. composez-le à partir des éléments suivants en vous assurant que le combat soit équilibré.

- **Eddie «The Crooner»** est le face et le leader du groupe, il ressemble à Elvis Presley quand il était jeune et ne lâche pas son chewing-gum.
- **Target** est un as de la gâchette afro-américain, fan des tridés et des jeux de snipers.
- **War Knife** est une adepte, fine comme une baguette et dangereuse comme un couteau.
- **Enrique «Fuego» Garzón** est un jeune samouraï des rues au tempérament fougueux. Il est armé d'un fusil d'assaut et de griffes rétractables.
- **Twinkle**, une femme d'une soixantaine d'années. Elle a invoqué des esprits pour les aider dans leur opération. Elle a à son service un esprit de l'Air et un esprit des Aînés (tous deux de Puissance 4 à 6 selon les compétences des personnages joueurs). Ils ont renforcé la discrétion du commando et neutralisé un des runners chargés de la sécurité.
- **Cable Tom** est le decker, à la calvitie prononcée et limite obèse. Il compense ces désavantages par une grande habileté dans la Matrice. Notez que les deckers étant plus difficiles à gérer si vous êtes débutant, vous pouvez le supprimer ou en faire un pistolero qui surveille les écrans de sécurité.



LA CLINIQUE DE BUTCH

Une fois que leurs personnages arrivent à la clinique, lisez le paragraphe suivant à vos joueurs.

Le quartier où se cache la clinique secrète de Butch est une banlieue délaissée par les corporations et la police. C'est une zone avec des bâtiments en ruines abandonnés aux squatters et aux gangs qui y font régner leur loi.

Votre cible est un ancien hangar industriel intégré dans un pâté d'édifices résidentiels qui le surplombent. Les panneaux d'affichage sont si abîmés qu'il est impossible de deviner à quelle société ils appartenaient. Il dispose de deux entrées donnant dans deux rues parallèles. L'une d'elles est assez large pour laisser passer des véhicules de la taille d'un camion, mais l'autre est destinée à des piétons. Vous sentez que vous touchez au but et que cet entrepôt délabré cache le secret de Sebastian Zimmer.

Les lieux sont sous la surveillance de drones contrôlés par les Reality Hackers, les gangers que Butch a chargés de la sécurité extérieure de sa clinique. Un comportement suspect entraîne leur intervention. Mais les Reality Hackers sont très occupés à régler des comptes avec le Yakuza et ne consacrent pas beaucoup d'attention à la clinique au moment de l'intrusion.

Même si les runners ont rendez-vous avec Butch, ils se trouvent devant une porte close et doivent rentrer par leurs propres moyens. Butch est en effet aux prises avec l'autre groupe de runners et bien incapable de leur ouvrir. C'est encore plus vrai s'ils tentent de s'infiltrer dans les lieux par effraction.

Les portes sont fermées électroniquement par un maglock (indice 4) (Assez difficile) à clé magnétique (voir p. 250, SR6) et des caméras sont actives pour prévenir la sécurité de toute intrusion. Une fenêtre du toit est moins protégée, mais y accéder demande des tests d'escalade soit depuis la rue (test d'Athlétisme (Escalade) + Agilité (4) (Assez difficile)), soit depuis une fenêtre d'un des appartements

bordant le hangar (test d'Athlétisme (Escalade) + Agilité (2) (Facile)). Dans ce dernier cas, les runners doivent d'abord convaincre les habitants des lieux de les laisser passer (un test d'Influence (ou Escroquerie selon l'approche choisie) + Charisme (2) (Facile). Au besoin, recyclez les voisins décrits dans la Scène 3 que les runners n'auraient pas croisés.

Dans la Matrice, l'ensemble des appareils (caméras et serrures, plus le matériel médical) s'exécute silencieusement et est attaché à un vieux serveur (indice 3). Si une intrusion est remarquée, un Reality Hacker débarque en RV dans le round qui suit.

Lors d'un repérage dans l'astral, les runners découvriront que l'assistant Éveillé de Butch a placé une barrière astrale de Puissance 6 autour de la clinique empêchant toute intrusion depuis ce plan. C'est une protection élémentaire pour éviter les esprits malveillants, tels qu'un Shedim qui voudrait s'emparer d'un patient tout juste décédé.

1. LE HANGAR

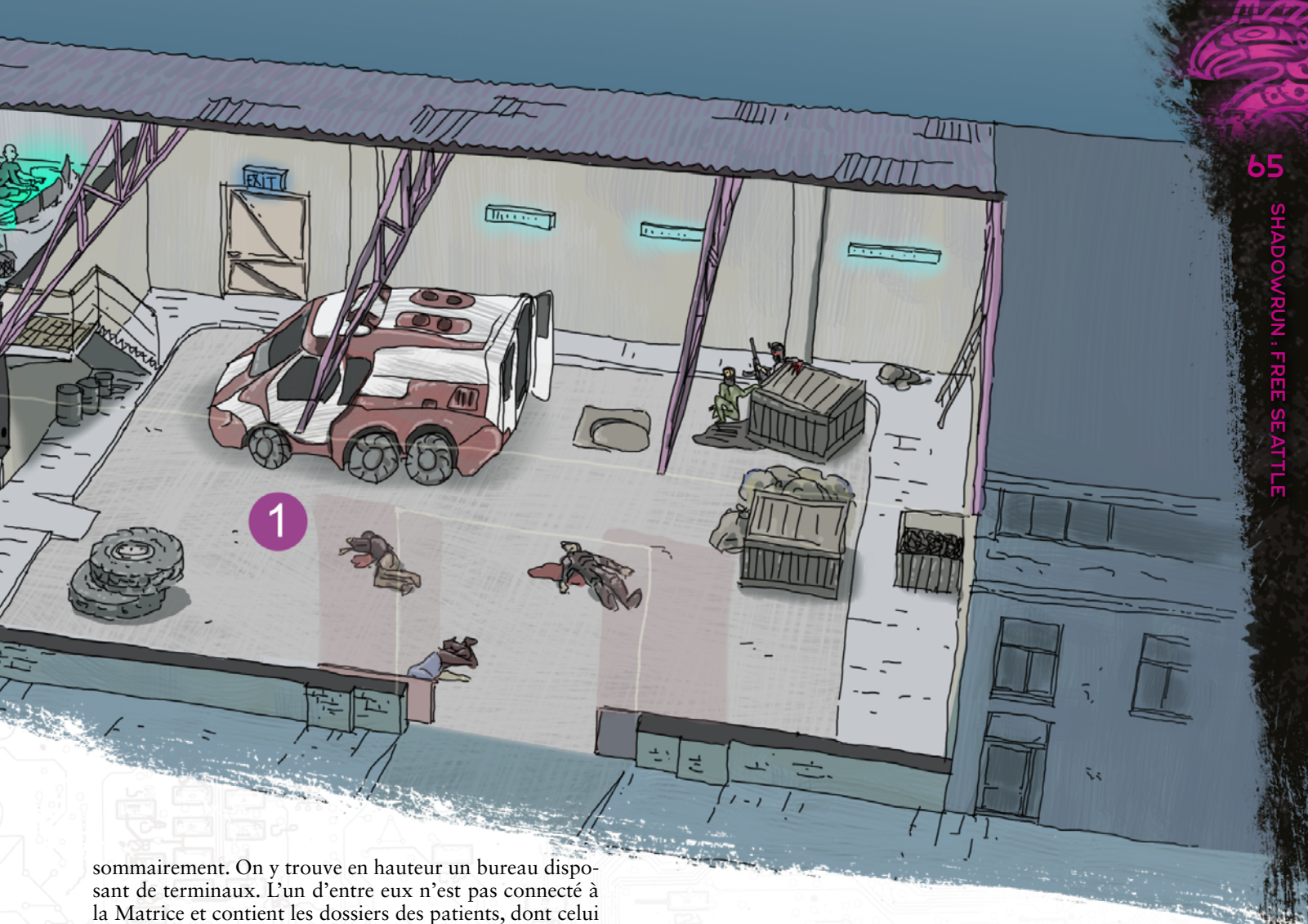
Le hangar contient un van transformé en ambulance de fortune et plusieurs caisses. Certaines d'entre elles sont aussi anciennes et poussiéreuses que l'entrepôt tandis que d'autres, plus récentes, proviennent de diverses corporations médicales. Les corps de trois gangers des Reality Hackers se trouvent au sol, criblés de balles. L'un d'eux, un troll, a subi l'acharnement des assaillants.

Certaines caisses ne contiennent que du bric-à-brac rouillé et la plupart des autres sont vides. Il y a également une grille ouverte donnant sur les égouts.

2. BUREAUX

En surplomb, d'anciens locaux administratifs accessibles par un escalier d'acier ont été transformés en bureaux. Plusieurs terminaux y sont connectés. Il y a aussi le cadavre d'un elfe.

La clinique proprement dite se trouve dans les anciens locaux administratifs qui ont été étendus et aménagés



sommairement. On y trouve en hauteur un bureau disposant de terminaux. L'un d'entre eux n'est pas connecté à la Matrice et contient les dossiers des patients, dont celui de Sebastian Zimmer. Les détails de son traitement y sont décrits (voir **Les informations recherchées**). Au moins un des membres du commando se trouve ici pour garder un œil sur les écrans de surveillance.

3. SALLE DE STOCKAGE

Une salle sert de stockage pour des prothèses cybernétiques de seconde main et du matériel médical, provenant en majorité de MCT. La qualité du matériel prouve que Butch a des relations.

Les runners peuvent récupérer des stimpacks. S'ils comptent emporter des petites pièces non encombrantes et les revendre au marché noir, ils en obtiendront un montant total de 5 000 nuyens. Butch n'est évidemment pas d'accord avec l'idée de transformer sa clinique en self-service et s'y oppose fermement si elle l'apprend.

4. CELLULES

Quatre cellules ont été aménagées sommairement pour accueillir des patients. Ces petites pièces sont fermées et insonorisées, mais un effort minimum pour le confort a été réalisé, avec les moyens du bord. Deux d'entre elles ont été sérieusement vandalisées. Il n'y en a qu'une d'occupée, par une femme d'âge mûr.

La femme est Martha, une victime de la même souche du SFC que Limescale qui attend que Butch ait deux minutes à elle pour lui administrer le même traitement que Sebastian Zimmer. Voir plus loin pour les informations sur ce personnage.

5 ET 6. SALLE OPÉRATOIRE ET PHARMACIE

Une autre pièce est placée au fond du hangar, transformée en salle opératoire. Elle dispose d'un bloc et des machines de base nécessaires aux opérations chirurgicales. Un local annexe renferme une pharmacie dans laquelle sont entreposés les composants du traitement recherchés.

Butch est dans la salle avec deux assistants, en plein travail. Sa silhouette impressionnante et son tablier éclaboussé de sang ne jouent pas en sa faveur, mais elle est occupée à placer une jambe cybernétique sur un malheureux gangster dont la dernière sortie s'est mal déroulée.

MARTHA

Martha a été amenée à Butch il y a quelques jours par ses proches. Ils ont compris à qu'elle était infectée par le SFC et l'ont amenée à la doc des rues afin qu'elle tente de la soigner. Les tests que Butch lui a fait passer lui ont confirmé que Martha est victime de la même IA que celle ayant infecté Zimmer/Bludgeon. Elle s'apprête à lui appliquer le traitement avec les dernières doses en sa possession, mais a été prise par des urgences.

Si les runners ont découvert le dossier de Rix, la fille ayant blessé et transmis le SFC à Sebastian lors de la **Scène 3**, ils reconnaissent en Martha la mère de la psychopathe.

Depuis sa cellule, Martha supplie les runners de la libérer. Elle se positionne en victime de Butch qui l'aurait kidnappée pour lui faire subir d'horribles opérations visant

à la transformer en un monstre surhumain. Ses actions sont confuses, tout comme son discours et son comportement. Son aura est tout aussi perturbée. L'IA qui contrôle le corps de Martha cherche à tout prix à éviter qu'elle soit soignée. Son objectif principal est de s'enfuir. Le second sera d'infecter de nouvelles victimes.

Jouez-la comme une manipulatrice dont la folie affleure à tout instant. Utilisez une voix nasillarde et désagréable. Martha alterne la douceur mielleuse et les hurlements haineux transformant ses traits. Elle n'est pas dangereuse physiquement, mais ajoute un élément perturbateur dans le feu de l'action. Elle les dénoncera à leurs adversaires s'ils tentent d'être discrets et voudra les monter contre Butch, qui insiste néanmoins pour la sauver et leur en voudra s'ils l'éliminent. La laisser enfermée provoque des cris hystériques incessants qui retentissent dans l'espace de l'entrepôt (qui peuvent donner lieu à des gains d'Atout si un personnage est plus à même d'y faire face).

CONFRONTER BUTCH

Sans espoir de sortie et en pleine opération chirurgicale, Butch continue à accorder la priorité à la santé de son patient, par rapport à sa propre sécurité. Elle s'est barricadée tant bien que mal dans la salle et les deux assistants sont fort nerveux à l'idée de devoir affronter les intrus.

Si la porte est forcée, l'orke saisit un énorme pistolet sur la table roulante où se trouvent ses outils de chirurgien et riposte. Elle peut aussi attraper une prothèse cybernétique et s'en servir comme d'une massue. Ses deux assistants n'ont pas le même sang-froid qu'elle, mais se défendent avec acharnement. L'un d'eux est un Éveillé et l'autre est un technomancien. De toute manière, elle exige qu'ils l'attendent au-dehors pendant qu'elle achève son intervention chirurgicale, ce qui dure encore un bon quart d'heure.

LES INFORMATIONS RECHERCHÉES

Selon l'approche des runners et les obstacles à surmonter, ils ont plusieurs façons d'accumuler les informations, que ce soit en récupérant les données sur le terminal dans le bureau, en fouillant la pharmacie ou en interrogeant Butch. Quelle que soit la manière, les éléments qu'ils peuvent trouver sont repris ci-dessous.

IMPLIQUER LES PERSONNAGES DANS LE DILEMME

Le rôle de la victime du SFC sera d'autant plus fort dans l'histoire si vous avez sous la main un personnage retors avec qui les runners ont déjà eu affaire par le passé et qui leur aurait échappé jusque-là. Remplacez Martha par ce personnage et accablez vos runners. Même s'il ne les reconnaît pas, utilisez la face maléfique de cet adversaire pour jouer avec leurs nerfs. Ils devraient avoir plus de difficultés à prendre position pour Butch si celle-ci insiste pour que leur vieil ennemi soit soigné au prix de leur mission pour Evo.

Si vous pensez que vos joueurs préféreront vendre les infos à Evo, inversez la stratégie et remplacez Martha par un proche ou un ami des personnages. Il sera moins facile de condamner ce dernier...

CONCERNANT LE VIRUS :

- La souche SFC responsable de la contamination de Sebastian Zimmer et celle de Martha sont identiques. Provenant d'une IA unique, cette souche est très virulente. La conscience numérique cherche à détruire les humains par la violence, en particulier le corps médical.

CONCERNANT LE TRAITEMENT :

- Un traitement est possible. Il nécessite l'injection massive d'un extrait de champignons kayeri qui permet de troubler la conscience de la victime, empêchant momentanément les nanites de prendre le contrôle du métabolisme et protégeant le corps de l'étape suivante. Ensuite une exposition à un champ magnétique important détruit les nanites qui sont enfin éliminées grâce à une décoction détoxifiante à base de scabieuse (*Scabiosa columbaria*) et de marrube (*Marrubium vulgare*). Ce traitement a été appliqué à plusieurs victimes du SFC et seules celles infectées par cette souche particulière ont réagi positivement malgré une amnésie plus ou moins grave. Les autres ont fini dans un état proche du champignon.
- Il ne reste en stock au médecin qu'une dose de champignons kayeri et trois de dépuratif sanguin. Ils se trouvent dans la pharmacie.

CONCERNANT BUTCH ET SES INTENTIONS :

- Butch tient à ce que ses patients soient soignés. Martha fait partie de ces derniers et elle insiste pour que la vieille folle soit la bénéficiaire du traitement. Elle refuse que les runners lui prennent le résultat de ses recherches, surtout pour les vendre à Evo.
- Si les runners veulent forcer Butch à leur donner le traitement malgré son opposition, ses assistants s'interposent physiquement, mais pacifiquement. Les runners vont devoir les neutraliser pour obtenir ce qu'ils cherchent. Ni Butch ni ses assistants ne risquent leur vie pour cela. En revanche, s'ils ne l'en empêchent pas d'une façon ou d'une autre, la doc des rues va alerter les Reality Hackers pour qu'ils interceptent les runners à leur sortie (voir **Durcir le ton**).
- Il se peut que dans le feu du combat, ou à la suite d'une perte de *self-control*, Martha soit éliminée. Si les circonstances jouent en faveur des runners, Butch est désolée, mais passe à autre chose. Son attitude envers eux dépend alors de leur intention d'abandonner leur mission ou de vendre leurs informations à Evo.

Sablier virtuel : pénétrer dans la clinique et éliminer les intrus devrait prendre entre 10 minutes et 1h. La discussion avec Butch nécessite de 1h pour l'échange des informations à 4h pour la préparation de fausses données.

DURCIR LE TON

Le quartier de la clinique est sous la surveillance des drones contrôlés par les Reality Hackers. Si vous décidez de compliquer la tâche des runners, vous pouvez

LES REALITY HACKERS

Les Reality Hackers sont des technogeeks des Barrens qui intègrent l'électronique dans tout ce qu'ils font, y compris eux-mêmes. Ils se livrent à de lourdes modifications cybernétiques (autant que chacun d'entre eux peut se le permettre, en fait) : des cybermembres élégants, des datajacks et des implants de communication dernier cri, des teintures corporelles complètes, des cyberyeux exotiques, des tatouages néo-lux... La couleur de leur gang est l'or, mais on voit surtout du chrome chez eux. Leurs compétences de hacking mêlées à leur maîtrise des systèmes de sécurité physique font de leur gang une ressource bien utile.

- Ils ont une dent contre le Yakusa qui les a utilisés dans un run suicide il y a plusieurs années. Si vous avez besoin d'un support dans la Matrice face à une Japanacorp, vous pourriez tomber pire.
- Pistons

mettre en scène l'intervention des gangers. Toutefois, sauf s'ils disposent de temps, de soins et d'une puissance de feu conséquents, veillez à ne pas les affaiblir inutilement avant le combat qui aura lieu dans la clinique de Butch. Alternativement, si vous trouvez plus amusant de confronter vos joueurs à une bande de riggers déjantés, vous pouvez choisir de muscler cette rencontre et de supprimer la présence du commando. Le défi sera alors de convaincre Butch après avoir décimé le gang chargé de sa sécurité.

Jouez les Reality Hackers avec un accent «de la rue» et des expressions argotiques. Ils sont chez eux et même si des shadowrunners sont un cran au-dessus dans l'échelle de la violence, ils ne craignent rien. Ils menacent, roulent des mécaniques et cherchent à s'amuser aux dépens des intrus. Les Reality Hackers sont des fondus de la Matrice et des implants cybernétiques. Ils vont donc tenter de hacker les commlinks et l'équipement connecté des runners, par exemple en éjectant les munitions d'une arme connectée ou en détournant systématiquement les recherches à partir du commlink vers des sites pornos. Notez qu'ils ne sont pas incorruptibles. Les vauriens ne préviendront donc pas forcément immédiatement Butch de la rencontre si celle-ci se passe bien de leur point de vue, c'est-à-dire si les runners tournent les talons après leur avoir laissé un pourboire. Si toutefois leur rencontre donne lieu à une bagarre, la clinique sera prévenue.

EN RÉSUMÉ

Suivant leurs actions, les runners disposent à présent de différents éléments pour recontacter Mme Johnson et se faire payer. Ils peuvent lui remettre la localisation de la clinique, le nom de Butch, les résultats des expériences menées et enfin les dernières doses de champignons kayeri et du dépuratif sanguin disponibles. Les runners peuvent aussi passer du côté de Butch abandonner la mission. En cas d'abandon, le scénario s'achève et les runners déclenchent la fureur d'Evo qui ne manquera pas de se venger.

ÉPILOGUE

Voici les différents cas de figure qui peuvent se présenter à la fin de la Scène 5 :

- Les runners peuvent rester loyaux à Evo et leur amener le traitement avant que l'évolution de l'état de santé du docteur Limescale ne lui soit fatale.
- Ils peuvent aussi rapporter le traitement, ou une partie, à Evo, mais trop tard pour sauver le docteur.
- Ou ils auront simplement privilégié Martha.
- Des runners aimant manger à tous les râteliers peuvent accepter de laisser Butch soigner Martha, mais néanmoins lui dérober des informations et les revendre à Evo.

En fonction de leur choix, les conséquences vis-à-vis de Evo et de Butch sont les suivantes :

EVO

Cas 1 : les runners n'apportent rien (ou seulement une partie des informations) à leur employeur, ou ils ont perdu trop de temps pour que le docteur Limescale puisse être sauvé.

Evo règle la facture minimum, mais ne fera plus appel à eux à l'avenir. En outre, cet échec aura un effet négatif sur leur Réputation dans les Ombres (Réputation -1). Notez bien que les informations sur le traitement seules, sans le remède, n'ont pas de valeur. Evo ne pourra pas sauver Limescale et la composition du remède est trop exotique pour avoir une exploitation commerciale.

Cas 2 : les runners ont permis que docteur Limescale puisse être traité et guéri.

Mission accomplie. Les runners reçoivent leur salaire.

Mme Johnson est satisfaite de la collaboration et de futurs runs sont envisageables.

NB : Si Mme Johnson ou Evo a des raisons de croire que les runners ont joués double-jeu, on leur en tiendra rigueur. Cela peut se traduire dans de futurs scénarios par des difficultés accrues avec certains contacts, voire des missions suicides qui leur seront confiées.

BUTCH

Cas 1 : les runners dérobent à Butch les ingrédients pour le remède et provoquent la mort de Martha.

Les personnages sont grillés auprès de la doc des rues et de ses amis shadowrunners. (Réputation -1)

Cas 2 : Butch se rend compte que les runners lui ont dérobé les données du traitement pour les transmettre à Evo même s'ils lui laissent de quoi sauver Martha.

En allant à l'encontre de la volonté de Butch, les runners se mettent à dos la doc des rues. Sans que les runners soient grillés auprès d'elle, Butch estimera qu'ils leur en doivent une si jamais ils sont à nouveau en contact.

Cas 3 : les runners abandonnent la mission de Evo et protègent Butch et Martha.

Butch ne peut pas compenser la perte financière des runners, mais accepte de les soigner. Ils gagnent un précieux contact. Martha démontre, elle, que son fichu caractère n'était pas uniquement dû à l'IA. (Réputation +1)

Quel que soit le choix des runners vis-à-vis de Butch et Evo, s'ils ont abordé Nick Bludgeon avec respect et l'ont aidé dans son travail de mémoire, celui-ci leur sera reconnaissant et ils gagnent un contact auprès d'un agent de Knight Errant (ou un runner avec un SIN criminel, si leurs actions avec lui ont compromis sa couverture).



BLOOD RUNNERS...

Type de run : exfiltration, action

Paie : ¥¥¥

Karma : 5

Mot-clés : VVHMH, Goules, Vampire, Horizon, Renraku, Everett, Gravity Bar, Space Needle

INTRIGUE

SYNOPSIS

Dans ce scénario, bourré d'adrénaline, les runners sont engagés pour enlever l'une des stars de la série à succès « Blood Runners ».

Le scénario commence par une rencontre avec un bien nerveux M. Johnson (Scène 1), qui les recrute pour enlever Grant, l'acteur principal de la série. Celui-ci est de passage à Seattle et les runners n'ont que quelques heures pour préparer son exfiltration avant que son avion atterrisse.

Ils ont une courte fenêtre de tir et ils doivent s'emparer de leur cible (Scène 2) entre l'aéroport, la Space Needle où l'acteur a rendez-vous et son hôtel, avant qu'il ne reparte directement le lendemain matin !

L'opération semble relativement simple, mais rien ici n'est ce qu'il paraît. L'employeur des runners n'est pas un

concurrent qui veut ajouter l'acteur à son écurie, comme on essaie de leur faire croire. En fait, il travaille pour un groupe de goules qui veulent transformer Grant en un « véritable Infecté ». Les pauvres créatures espèrent ainsi en faire un représentant (malgré lui) de la cause des victimes du VVHMH et utiliser sa popularité, ainsi que le succès de la série, comme une plateforme médiatique pour aider les victimes du virus.

Malheureusement, d'autres Infectés, au courant du plan des goules et membres de l'organisation terroriste vampirique *Fear The Dark* (voir encart), ont décidé de jouer les trouble-fête. Ils comptent utiliser Grant pour infiltrer la série et ses studios afin d'y commettre un odieux massacre. Ils attaquent les runners alors que ceux-ci se faufilent dans les rues de Seattle en pleine nuit, pour atteindre une partie désolée d'Everett (Scène 3) !

Après cette violente altercation, les runners ne sont pas au bout de leurs peines. Ils atteignent le point de livraison (Scène 4), mais y trouvent leur M. Johnson mort, dévoré par le groupe de goules. Ils découvrent à ce moment la véritable nature de leurs employeurs !

Inquiétées par la possibilité d'autres interférences, les goules insistent pour que les runners restent avec elles le temps d'infecter l'acteur. Mais est-ce que leurs consciences accepteront de cautionner à un tel acte ? Si elles objectent, ils trouveront des alliés providentiels en une équipe d'agents du Dawkins Group envoyée par Horizon (voir l'encart *Horizon et Grant*) venus à

"BLOOD RUNNERS" (CBC/RENRAKU)

Renouvelée pour une seconde saison, la série à succès « Blood Runners » suit les enquêtes du détective privé Jack Yeats et de ses partenaires Diane Oliver, une ancienne mage corpo et le decker autodidacte Greg McAdams. Ensemble, ils affrontent mages de sang, gangs, créatures paranormales, et une pléthore d'autres dangers improbables, le tout sans arrêter de mener leurs enquêtes !

Mais la série repose sur le noir secret de son protagoniste. En effet, Jack est un vampire, forcé de se nourrir de sang métahumain pour survivre ! Succombera-t-il à sa soif dévorante ou respectera-t-il sa promesse de ne jamais nuire aux innocents ?

Malgré ses allures de série B, « Blood Runners » est relativement bien écrite et réalisée, et bénéficie aussi d'un bon jeu d'acteurs. Par son thème, la série aborde souvent le sort des Infectés dans le Sixième Monde, mais son accueil parmi cette population reste mitigé. Si certains apprécient de voir leur vie difficile représentée dans les médias, d'autres supportent mal que Yeats oscille entre bête sanguinaire et haine de lui-même caricaturale. On reproche aussi à l'acteur de ne pas être un « véritable vampire » et donc de participer à une forme nouvelle d'appropriation culturelle...

la rescousse de l'acteur... Si les runners restent loyaux à leurs employeurs, c'est à ces agents de la AAA qu'ils devront faire face (Scène 5).

CHRONOLOGIE

Les runners rencontrent M. Johnson autour de 15h. Voici le déroulement du bref séjour de Grant à Seattle, en l'absence d'intervention des runners :

18h : Grant atterrit à Seattle, accueilli par ses deux gardes du corps. Il monte dans une Rolls-Royce Phaeton fournie par Wolverine et se rend directement à la Space Needle.

19h : Grant dîne à l'Eye of the Needle où il rencontre un producteur d'Ares Global Entertainment (AGE).

21h : Grant se rend au Warwick-Hilton Hotel, toujours dans sa Rolls-Royce de location.

22h : Une prostituée de luxe (en fait, une agente d'Horizon) le rejoint dans sa chambre (pour le débriefer).

1h : La jeune femme quitte sa chambre d'hôtel...

5h : Grant se réveille et se prépare à partir.

6h : Le taxi ADAV de Grant atterrit sur le toit de l'hôtel et emmène Grant à l'aéroport.

COMPLIQUER L'HISTOIRE

Le producteur d'AGE que rencontre Grant ignore bien évidemment que celui-ci vient afin de se faire débriefer par le Dawkins Group et que leur rendez-vous n'est qu'une couverture. Grant n'a que peu d'intérêt pour le projet qu'il lui propose, d'autant plus qu'il sait que ni sa corporation (CBC) ni ses maîtres-espions d'Horizon ne le laisseront y participer. Le producteur est aussi conscient qu'il y a peu de chance que Grant puisse se libérer et c'est

FEAR THE DARK

Fear the Dark est le nom attribué par les médias à une organisation terroriste faite de vampires et de banshees (elfes infectés par le VVHM de type 1) qui a fait son apparition en 2074, lors des « Halloween Killings ». Le 31 octobre, ces terroristes ont coordonné des attaques sur près de 11 grandes villes, partout sur la planète, suivie depuis par d'autres massacres. Néanmoins, traquée par les autorités, l'organisation s'est faite discrète après 2074. On soupçonne que le fondateur a été éliminé à cette période et que l'organisation s'est lentement reconstruite depuis. Dans tous les cas, elle a recommencé il y a peu à faire parler d'elle. Son modus operandi consiste à attaquer des cibles très médiatisées et de faire le plus de morts possibles, avec une mise scène destinée à exacerber l'impuissance de la métahumanité face aux capacités surhumaines des vampires.

HORIZON ET GRANT

À l'insu de son employeur CBC (Renraku) et contre son gré, Grant est une taupe d'Horizon. Le Dawkins Group a des informations compromettantes à son sujet et le force ainsi à collaborer. Son voyage à Seattle est l'occasion de le débriefer : à son hôtel, après le rendez-vous avec le producteur de chez AGE, il reçoit une prostituée de luxe qui s'avère être un agent du Dawkins Group.

Pour s'assurer de ne jamais perdre sa trace à Seattle, un autre agent du Dawkins Group a discrètement injecté à Grant un isotope radioactif lors de son départ de Los Angeles. Grâce à ce stratagème, ils suivent à la trace les runners, attendant juste qu'ils atteignent leurs véritables employeurs. Le Dawkins Group n'ose pas intervenir, pensant, à tort, qu'il s'agit d'une opération montée par Pathfinder, une autre division d'Horizon. Une fois qu'il est clarifié, en interne, que la division n'est pas impliquée, les agents de la AAA viennent à la rescousse de Grant.

pour ça qu'il a décidé de profiter de son passage à Seattle pour l'exfiltrer !

Dès son arrivée au Sea-Tac, Grant est filé par une autre équipe de runners. Ce n'est qu'une précaution, car leur plan d'extraction est déjà en place : le taxi ADAV qui doit venir récupérer l'acteur à son hôtel au petit matin doit être remplacé par celui des runners.

Ainsi, quand nos runners s'emparent de Grant, ceux engagés par le producteur viennent à la rescousse de l'acteur ! En bon mercenaire, ils ne se battent pas à mort et se replient si nos runners ont le dessus, mais ils reviennent en force, depuis le ciel de Seattle, avec leur Ares Venture modifié quand Grant est livré aux goules, après avoir échappé à l'embuscade de *Fear The Dark* (Scène 4).

Si les runners d'AGE parviennent à s'emparer de Grant, ils se planquent dans un garage à l'abandon près de Touristville à Redmond. Nos runners ont jusqu'au petit matin pour les localiser (à l'aide de leur contact ou d'autres moyens, tel que le pouvoir Recherche d'un esprit) afin de reprendre l'acteur de leurs mains avant qu'ils ne le livrent à Ares.

BLOOD RUNNERS

ONLY ON  CBC

MAY 6 AT 10 PM

EN VERSION FRANÇAISE...

À Paris, ce scénario s'inscrit dans le Grand Tour 2080 auquel Grant participe. Il passe à la capitale en coup de vent, juste le temps d'une soirée mondaine, dans laquelle il va rencontrer un producteur d'AGE, **Grégoire Chabrol**. C'est au restaurant le Jules Verne dans la tour Eiffel que se tient la soirée, très exclusive, à laquelle assistent Grant et le producteur d'AGE. L'acteur la quitte relativement tôt (vers 22h) pour rentrer à son hôtel, le George V, sur les Champs Élysées, prétextant être épuisé par le décalage horaire. C'est en réalité pour rencontrer sa correspondante au Dawkins Group, **Valentine** (p. 44, *Néo-Révolution*), qu'il revient si tôt dans sa chambre.

À l'inverse des lieux souvent très embouteillés de Seattle, rares sont les appareils autorisés à voler au-dessus de Paris. Pour repartir, Grant a donc prévu de reprendre sa limousine de location, qui viendra le chercher à l'hôtel pour l'emmener à Orly pour son vol suborbital à destination de Los Angeles.

Les clients des runners ne sont plus de simples goules, mais des grendels (une variation du VVHMH spécifique aux orks). Leur population a augmenté de manière exponentielle dans les catacombes de Paris au cours des dernières années malgré les efforts de contrôle mis en place par Neo-PD. Le rendez-vous avec l'intermédiaire (malgré lui) de ces créatures a lieu au café Le Dôme (voir p. 61,

Néo-Révolution) près de Port-Royal. L'endroit n'a pas été choisi au hasard, les Catacombes sont accessibles depuis la cave d'un immeuble proche.

À Paris, les runners livrent l'acteur au Cimetière du Montparnasse, situé derrière la tour du même nom. En effet, ici, leurs employeurs ont réussi à couper la surveillance constante de Marianne, avec l'aide d'Iz0bel75 et sa cellule d'« ultras » de Section 89 (voir p. 9, *Néo-Révolution*). Les révolutionnaires prennent en sympathie le sort des grendels, mais ne sont pas au courant de leur plan pour Grant, auquel leur conscience trouverait certainement à redire. Quoi qu'il en soit, le groupe *Fear The Dark* profite de cet angle mort dans la surveillance parisienne et attaque donc les runners dans le cimetière.

Une fois débarrassés de ces assaillants, les runners sont accueillis par leur intermédiaire, l'ork, toujours en vie dans cette version et toujours très nerveux, voire maintenant terrifié. Il les conduit, à l'aide d'un passage secret dans un caveau, au sein des Catacombes où ils vont rencontrer leurs véritables employeurs.

Malheureusement, arrivé sur place, il découvre, en même temps que les runners, que sa famille a été massacrée (par le même Karl qui tue normalement l'ork dans la *Scène 4*). La situation résolue d'une manière ou d'une autre, les runners discutent avec leurs employeurs, menés par la mystérieuse goule **Corbitt** (mentionnée dans *Anarchy*, p. 267), qui remplace ici le Roi Borgne. Les créatures leur

demandent là aussi leur assistance afin de sécuriser cette salle et les salles adjacentes, le temps d'infecter Grant, de peur que *Fear The Dark* ne vienne encore les attaquer.

Mais, c'est au tour d'Horizon de venir interférer avec les plans des grendels, avec un allié providentiel de poids : la Maison Saint-Joseph (voir p. 10, *Néo-Révolution*). Utilisant les canaux non officiels entre l'organisation criminelle et Horizon (voir p. 17, *Néo-Révolution*), Valentine et ses agents du Dawkins Group (voir p. 46, *Néo-Révolution*) ont négocié leur assistance afin de naviguer sans encombre dans les Catacombes. De leur côté, les criminels n'y voient que des avantages, l'assistance d'Horizon dans la guerre permanente avec les grendels pour le contrôle des souterrains de Paris arrange leurs affaires...

SCÈNE 1 : UN ORK BIEN NERVEUX

EN BREF

Les runners rencontrent leur client, un ork nerveux dont le comportement ne correspond guère l'image que l'on se fait du M. Johnson habituel. Pourtant, le boulot offert, lui, est des plus classiques : il s'agit d'exfiltrer, en vitesse, une star de la tridéo de passage à Seattle.

L'ENVERS DU DÉCOR

Démarrer la rencontre en lisant aux joueurs le texte ci-dessous :

Il a fallu graisser la patte du videur et vous mettre, autant que possible, sur votre 31 pour arriver à entrer ici. Le Gravity Bar n'est pas l'endroit le plus select de Seattle, mais ce n'est pas non plus un bar de runners. D'ailleurs votre client, un ork au costard cravate sorti droit du rayon prêt-à-porter bas de gamme d'un centre commercial, semble aussi peu à sa place que vous.

Alors que vous vous approchez, il vous sourit nerveusement, avant de se raviser, comme s'il venait de se rappeler soudain que vous êtes ici pour causer affaires et pas pour sympathiser. Vous prenez place autour de la table à son invitation. Agité et un peu maladroit, il renverse un verre d'eau lorsqu'il se lève pour vous saluer. Une serveuse vient immédiatement le ramasser alors que votre interlocuteur se rassoit.

Dieu qu'il ne semble pas à l'aise dans son costard. Vous avez rarement vu quelqu'un porter aussi mal ses propres habits ! Assis en face de lui, son haleine fortement alcoolisée vous frappe. Votre client a clairement bu un ou deux verres de whiskey bien tassé avant que vous n'arriviez. Voilà qui s'annonce bien, il n'est même pas 15h et il a déjà commencé l'apéro !

« Bien. Euh... Merci d'être venu. Faisons rapidement, ça sera mieux pour tout le monde, hein ? Mes.... Euh... Mes clients souhaitent que vous... Comment dire ? ». Il consulte un instant ses notes en RA. « Ah, oui, que vous aidiez un homme de talent à rejoindre leur... organisation. L'homme en question n'est pas au courant de cette... ». Il consulte à nouveau ses notes en RA : « ...de cette fabuleuse opportunité qui lui est offerte. Il vous faudra donc l'amener à eux... enfin, à mes clients, sans lui demander son

LE GRAVITY BAR

(NORTH 88TH STREET SW, EVERETT)

Le Gravity Bar est un restaurant de premier ordre qui offre une vue imprenable sur le Puget Sound, avec une carte de fruits de mer difficile à battre. Le bar incorporé sert également une large variété de boissons, ce qui en fait le lieu idéal pour des sorties nocturnes, d'autant plus qu'il attire souvent les célébrités en quête d'un endroit discret pour sortir.

Le propriétaire des lieux, un certain Vic Dullex, prend parfois un malin plaisir à utiliser son Talent pour faire flotter des verres ou des plats au travers du restaurant ou du bar, jusqu'aux tables des clients, souvent sous leurs applaudissements. Il possède de nombreux contacts dans les Ombres, ce qui tient à l'écart les requins corporos ou mafieux qui rôdent autour de son restaurant.

avis. Il sera de passage à Seattle dans quelques heures. Euh. Ah oui, il repart demain. Donc, euh. Euh. L'opération doit se faire rapidement ! »

Dans cette scène, vous devez incarner l'ork qui recrute les runners. À leur insu, il ne s'agit pas d'un intermédiaire, habitué aux usages des Ombres, mais d'un simple ouvrier du coin, forcé par les goules, à jouer ce rôle. L'homme est terrifié par les créatures, qui ont kidnappé sa femme et ses enfants, et fait de son mieux pour remplir la mission qu'on lui a imposée.

Ainsi, l'interprétation du personnage doit souligner sa nervosité et ses maladresses, mais tout indique qu'il est honnête et sincère avec eux. L'ork semble simplement stressé par cette rencontre, pour des raisons sans liens avec les runners. Ils concluront, à raison, que c'est la première fois qu'il fait office de M. Johnson.

L'ork n'a pas envie de faire traîner la rencontre, et n'a que faire de négocier. Il veut sauver sa famille, pas l'argent des goules. Lancez quelques dés, derrière votre écran, pour simuler son maigre effort de négociation, mais laissez les runners obtenir jusqu'au double de leur paiement habituel, sans difficulté (ce qui est le maximum que les goules lui ont instruit de proposer).

Les runners vont sans nul doute remarquer le comportement étrange de M. Johnson et essayer de comprendre pourquoi et ce qu'il cache. Ils peuvent pour se faire tenter de jauger ses intentions (test d'Intuition + Volonté).

Voici les quelques éléments à transmettre selon ce que les runners cherchent à savoir :

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|---|--|
| 1 | Le costume bas de gamme qu'il porte lui va bien, mais il n'est pas à l'aise dedans, il ne porte clairement pas ce genre d'habit tous les jours. |
| 2 | L'ork n'a pas le vocabulaire d'un agent corporatiste, mais pas non plus d'un gangster ou d'un mafioso. |
| 3 | L'ork lit un prompteur plus qu'autre chose, il ne maîtrise pas les éléments du dossier et en parle comme si on lui avait expliqué ce qu'il devait dire sans être vraiment au courant des tenants et aboutissants. |
| 4 | À chaque mention de ses « clients », il semble frémir. Il ne fait aucun doute qu'il a très peur de ses employeurs, mais rien n'indique une quelconque forme de duplicité envers les runners ou même qu'il essaie de leur jouer un sale tour. Les Éveillés peuvent aussi se rendre compte de cela en lisant son aura (test d'Astral + Intuition (3)). |

Une fois la mission acceptée, l'Ork rentre, de manière chaotique, dans les détails :

« Votre, euh, cible réside au Warwick-Hilton Hotel. Enfin, non, il va d'abord atterrir à l'aéroport de Sea-Tac. Voici un ORA avec son numéro de vol. Ah non, désolé, c'est pas ça. Voici le bon ORA. Euh, quoi d'autre ? Ah oui, mes clients vous signalent que votre cible, Grant, est la star de la tridéo "Blood Runners". Il vient à Seattle incognito. Pour rencontrer... » — Par la Grande Danse des Esprits, il consulte encore ses notes ! — « ... afin de rencontrer un producteur, je crois. Enfin, mes clients pensent. Ah oui, bien évidemment, Grant ne doit pas se faire péter... Euh, je veux dire la cible ne doit subir aucun, euh, préjudice physique. Il est... » (encore ses foutues notes) « ... essentiel qu'il puisse reprendre son activité dans l'industrie du cinéma, comme si rien ne s'était passé... Ah oui, le rendez-vous avec le producteur, ce soir, c'est à la Space Needle. Après, il ira à l'hôtel. À moins qu'il n'y passe d'abord, se rafraîchir ? Bref, je ne sais pas, mais, voilà, vous avez les informations et ce commlink pour me joindre une fois Grant est, euh, entre vous mains. Allez, au revoir, maintenant. »

Vous êtes à peine levé qu'une serveuse lui apporte un nouveau verre de whiskey sur lequel il se jette.

Notez que les goules se moquent de l'état dans lequel les runners vont leur livrer Grant, tant qu'il est en vie. La remarque du M. Johnson à cet égard fait partie de l'écran de fumée qui cherche à faire croire aux runners qu'ils travaillent pour un autre studio intéressé par Grant.

Les runners peuvent poser des questions et demander des précisions, mais leur interlocuteur n'a pas d'autres informations à leur donner. Il semble soulagé que la discussion soit terminée et attend leur départ pour continuer à boire. Si les runners insistent, il leur rappelle que l'horloge tourne :

« Euh, l'avion de Grant atterrit bientôt et il repart demain matin... Vous ne devriez pas, euh, vous y mettre ? »

Les runners n'obtiendront pas beaucoup plus de l'ork. S'ils cherchent à le suivre ou l'observer afin d'en savoir plus sur leur véritable employeur, ils vont être déçus. L'ork reste au bar dans les heures qui viennent, jusqu'au moment où les runners l'appellent pour lui annoncer que Grant est entre leurs mains. Là, il prend un cachet pour annuler les effets de l'alcool avant de se rendre au lieu de livraison, à l'aide d'un taxi.

Au moment de la rencontre, il ignore le lieu de livraison. Ce n'est que peu après l'atterrissage de Grant que les goules lui envoient un message depuis un commlink jetable, éteint lors du rendez-vous, afin de lui communiquer le point de livraison.

L'ORK NERVEUX, INTERMÉDIAIRE MALGRÉ LUI

DESCRIPTION

L'intermédiaire que les runners rencontrent au début du scénario est un ork trentenaire au visage assez quelconque. Assez costaud et sec, l'homme est robuste et

ses mains calleuses. Ce n'est pas un employé de bureau, mais un homme qui a une « saine » activité physique. Ses seuls signes distinctifs sont ses beaux yeux bleu ciel et le chrome couleur violet des prises de ses datajacks (une modification esthétique très à la mode, il y a quatre, cinq ans).

HISTORIQUE

L'ork est un simple employé dans une usine d'Everett. Il n'a vraiment rien fait pour mériter d'être utilisé ainsi par les goules. Celles-ci l'ont enlevé la veille alors qu'il sortait, bien bourré, d'un bar. Au matin, à peine remis de ses excès, il a découvert que sa famille était désormais entre les mains des goules et il a rapidement accepté de faire ce qu'on lui demandait, sans poser de questions, en échange de sa liberté et de celle des siens.

Profil : utilisez les statistiques de la Brute d'Humanis (p. 212, SR6).

UN PEU PLUS DE DÉTAILS...

INFORMATION

Personne dans le bar ne connaît leur client, il n'a même jamais été vu ici avant. Il a d'ailleurs failli ne pas pouvoir entrer. Il a donné un créditube de 100 nuyens au videur pour arranger les choses (ce qui est beaucoup trop et l'ork n'a même pas négocié).

À peine arrivé, l'ork a commandé deux whiskeys qu'il a ingurgités l'un après l'autre.

Leur interlocuteur ne semble avoir aucun garde du corps ou sécurité dans les environs.

L'ork dispose d'un commlink, mais celui-ci ne contient que les informations qu'il a données aux runners. Ses notes sont néanmoins bien écrites et mieux organisées que son briefing.

Une comparaison entre sa manière de parler et le texte des notes souligne qu'il n'en est pas l'auteur.

La seule augmentation visible sur lui est son datajack, dont le modèle et l'installation remontent à plusieurs années, d'ailleurs, si on le pirate, le logiciel du datajack signale que plusieurs mises à jour, payantes, sont recommandées et préconise surtout l'installation d'un modèle plus récent.

Leur client n'est pas Éveillé.

L'ork n'est pas du tout à l'aise, il joue un rôle qui n'est pas le sien, il est complètement dépassé par les événements (il ne garde un semblant de calme qu'à l'aide de l'alcool dans son système). Il est très inquiet, un peu pour lui, mais aussi pour autre chose (sa famille).

MOYENS DE L'OBTENIR

Discuter/acheter le videur, la serveuse ou le barman.

Test de Perception + Intuition (3) pour remarquer l'absence de sécurité, mais 5 succès sont nécessaires pour en être absolument sûr.

Commlink Sony Emperor (IA 2, T 1, F 1)

Remarquer que le datajack est la seule augmentation apparente ne requiert aucun test, mais que le modèle est ancien et demande un test de Perception + Intuition (2) avec la Connaissance appropriée.

Un test de mémoire (Logique + Intuition (2)) avec une Connaissance liée aux corporations indique que les esclaves corpos voient leur datajack mis à jour régulièrement.

Lecture d'aura pour la liste d'augmentations.

Test d'observation astrale (Astral + Intuition (1)) pour déterminer qu'il est ordinaire et inquiet.

Test pour Jauger les intentions (Intuition + Volonté). 2 succès pour déterminer qu'il est dépassé par les événements, 4 pour comprendre qu'il n'a pas seulement peur pour sa personne.

EN RÉSUMÉ

Une fois la mission acceptée et le briefing, chaotique, terminé, les runners commencent à préparer l'exfiltration de Grant et faire les recherches préliminaires à cette opération (Scène 2).

SCÈNE 2 : COMMENT ATTRAPER UNE "STAR" ?

EN BREF

Les runners ont quelques heures pour préparer le plan d'extraction de leur cible. Ils ont à leur disposition un vague itinéraire, fourni par leur client, et à peine plus d'une douzaine d'heures pour réaliser l'opération.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si l'action de cette scène est limitée dans le temps et dans sa géographie (aéroport, le restaurant et l'hôtel), les joueurs sont libres d'effectuer l'exfiltration où et quand ils le désirent. Cette section décrit donc tous les éléments nécessaires pour que vous puissiez gérer la scène selon les décisions et actions des runners.

INDICATIONS DE JEU

Laissez les joueurs monter un plan rapidement et, pour peu que celui-ci ne soit pas déraisonnable, laissez-le se dérouler sans trop d'encombres. L'objectif est que les joueurs s'amuse à concevoir et à exécuter leur plan et aient la satisfaction que, pour une fois, tout se passe comme ils le souhaitent.

Notez aussi que cette scène n'est que le début du scénario, elle ne doit pas laisser l'équipe à plat pour la suite. Rappelez-leur que l'Atout n'est pas un plan d'épargne à long terme si les choses risquent de déraiper à cause d'un jet malchanceux. N'hésitez pas éventuellement à leur faire une fleur (par exemple, Knight Errant tarde à intervenir) ou à privilégier les complications gênantes et comiques (inspirez-vous des complications et échecs critiques sociales, p.237, SR6) plutôt qu'handicapantes pour la suite.

LES INFORMATIONS À LEUR DISPOSITION

Voici les éléments à la disposition des runners :

- Leur cible est Grant, la star de la série « Blood Runners ».
- Il atterrit au Sea-Tac Airport, à l'autre bout de la ville dans deux heures (18h).
- Il a rendez-vous, ce soir, au restaurant de la Space Needle (Downtown) à une heure inconnue.
- Il passera la nuit au Warwick-Hilton Hotel (Downtown).
- Il quitte Seattle demain matin, mais les runners ne savent ni quand ni comment.

D'une manière générale, il y a beaucoup d'inconnues, spécialement sur le moyen de transport et la sécurité de Grant. Les runners n'ont que quelques heures pour se renseigner, pendant lesquelles ils seront en déplacement

en direction de l'aéroport (du Gravity Bar au Sea-Tac il y a entre 45 minutes et 1h30 de temps de trajet selon le véhicule et le trafic). Il est donc peu probable qu'ils puissent en apprendre beaucoup plus ce qui les forcera à improviser.

SE RENSEIGNER UN PEU

Si les runners tentent de se renseigner sur leur interlocuteur, l'ork nerveux, ils n'apprendront rien par des recherches classiques sur un Johnson ou personnage des Ombres. Personne ne le connaît et même si leur intermédiaire (celui qui a organisé le rendez-vous) se porte garant du boulot, mais il ne connaît pas l'ork. C'est normal, c'est un employé d'une usine à Everett, et non un réel « habitué des Ombres ». En soi, il ne serait pas impossible d'identifier leur employeur, si les runners pensent à chercher parmi les « gens normaux » d'Everett. Mais ces derniers chercheront probablement ailleurs, dans les Ombres, les milieux criminels et autres fanges corporatistes, ce qui rend peu probable qu'ils puissent l'identifier, ou en tout cas, assez rapidement pour découvrir son identité avant d'exécuter le run... Si jamais toutefois les runners réussissent à l'identifier au détour d'une recherche hors des Ombres, vous pouvez nourrir voire faire naître des doutes : « Pourquoi un type comme ça se retrouverait Johnson ? », « Ça doit être une fausse piste, il a dû se grimer pour qu'on tombe là-dessus si on cherche à l'identifier. »

Se renseigner sur leur cible, en revanche, apporte beaucoup (trop) d'informations. Utilisez celles données plus haut sur la série « Blood Runners » pour broder les détails, mais n'hésitez pas à noyer les joueurs d'informations *people* en tout genre, de rumeurs d'amourette avec ses co-stars (l'une comme l'autre), son départ supposé pour telle ou telle autre corporation, les rumeurs qui en font de lui un véritable vampire, etc. Si besoin, inspirez-vous de faits divers du monde Hollywoodien d'aujourd'hui afin nourrir l'actualité autour de Grant.

Cependant, veuillez bien à insérer dans cette masse d'informations les éléments suivants :

- Des rumeurs l'accusent, tour à tour, d'être un membre de *Fear The Dark* ou l'une de ses cibles privilégiées (c'est l'occasion d'introduire l'organisation terroriste aux joueurs).
- D'autres rumeurs indiquent que Grant intéresserait beaucoup Pathfinder (une branche d'Horizon) et que le Dawkins Group travaillerait d'arrache-pied à organiser son extraction. Ce qui est complètement faux, mais c'est une rumeur que le groupe diffuse justement afin de masquer le fait que Grant est une taupe. Cette information est aussi l'occasion d'introduire Horizon et le Dawkins Group si nécessaire auprès des joueurs.

Dégoter des informations sur la sécurité et les moyens de transport de Grant est difficile. C'est un voyage privé pour lequel Grant a contracté sa propre sécurité et s'est occupé lui-même des arrangements. Pirater son commlink fournirait toutes les informations, mais il est inutile de dire que l'identifiant de celui-ci n'est pas public.

Si les runners n'ont pas réellement moyen de se renseigner sur la sécurité qui accompagnera leur cible, ils peuvent cependant apprendre que Grant n'a pas de table réservée à la Space Needle, mais qu'un producteur du nom de Grégoire Berlanti a une table réservée pour deux à 19h. La réservation pour deux personnes implique que

74

SHADOWRUN : FREE SEATTLE

ses gardes du corps resteront à l'extérieur du restaurant. (Notez qu'une simple recherche sur le nom des réservations indique aux runners que Grégoire Berlanti est le seul producteur de cinéma présent)

LA SÉCURITÉ DE GRANT

Pour assurer sa sécurité, Grant a engagé Wolverine, une filiale d'Ares, dont les méthodes expéditives satisfont leur clientèle, à défaut d'être irréprochables. Deux gardes du corps viennent donc l'accueillir au Sea-Tac. Ils montent avec lui dans sa limousine de location, l'accompagnent jusqu'au restaurant, mais restent à l'entrée. À l'hôtel, ils restent tous les deux devant la porte de la chambre et ont un canal de communication avec la sécurité des lieux. Ils ont tous les deux pris du long cours (p. 129, SR6), donc ils assureront la mission sans faire aucune pause.

- **Nika** : une ancienne petite célébrité de Combat urbain, chromée à mort et connue pour son penchant à déchiquer ses adversaires avec ses griffes. Utilisez les statistiques de la Spécialiste en armement (p. 91, SR6) en remplaçant son électromembre par des griffes rétractables et en ne l'armant que d'un Ares Predator VI et d'une Uzi V.
- **Cain Marko** : un ork massif à la musculature impressionnante. Utilisez les statistiques du Samouraï des rues en en faisant un ork (baissez sa Constitution de 1, augmentez son Agilité de 1, il perd ses dépôts dermiques, sa vision devient nocturne et son trait Robuste est au niveau 1). Il est lui aussi uniquement armé d'un Ares Predator VI et d'une Uzi V.

Avec ce service de protection vient un véhicule approprié : une Mitsubishi Nightsky dont l'Autopilote a été amélioré à 5. Elle n'a aucun pilote, présent ou à distance, c'est le GridGuide qui conduit le véhicule. Cependant, elle est équipée d'un mécanisme de prise en main manuelle, associé à une empreinte biologique, qui permet au client (Grant) comme à ses gardes du corps de reprendre le contrôle du véhicule en cas de problème.

La magie est un point faible de la sécurité de Grant. Certes, un esprit des Aînés de Puissance 4 a été invoqué par un chaman de Wolverine et suit la star depuis l'astral. Il prévient les gardes du corps au moindre danger, mais son invocateur n'est pas d'astreinte et ne pourra venir en renfort. Il doit juste notifier les gardes du corps et le QG en cas de problème. L'esprit doit protéger Grant de tout sortilège nuisible (attaque, comme manipulation mentale) à l'aide de défense augmentée (p. 146, SR6), et rapporter l'utilisation de magie contre Grant ou ses deux gardes

du corps. En cas d'attaque, il doit se matérialiser pour aider Nika et Marco. Dans l'astral, l'esprit suit les gardes du corps, jusqu'à ce qu'ils soient rejoints par Grant et à partir de là, il reste toujours aux alentours de l'acteur (et non de ses gardes du corps).

En fait, la sécurité de Grant est là pour empêcher qu'on l'agresse, pas pour repousser une équipe d'exfiltration. Si les runners parviennent à être rapides entre le moment où leurs actions sont repérées et l'arrivée des renforts (de Wolverine et/ou Knight Errant), soit quelques minutes, l'extraction se passe sans difficulté.

L'ITINÉRAIRE DE GRANT

Voici le programme détaillé des déplacements de Grant pendant son passage à Seattle. À 18h, il atterrit à Sea-Tac où il est accueilli par ses deux gardes du corps qui l'escortent jusqu'à la limousine. Une fois à bord, il se rend directement à la Space Needle pour son rendez-vous avec le producteur, **Gregory Berlanti**. Le repas dure deux heures et, à 21h, Grant quitte les lieux et reprend la limousine pour seulement quelques rues afin d'atteindre son hôtel. Ses deux gardes du corps l'escortent, avec prudence, du parking situé dans un bâtiment juste derrière celui de l'hôtel directement jusqu'à sa chambre, sans passer par la réception. Les gardes du corps vérifient que la chambre est vide avant de laisser Grant entrer. Une fois la vedette dans sa chambre, Nika et Marco restent devant sa porte pour surveiller le couloir. La limousine, elle, est renvoyée au garage de Wolverine le plus proche.

Une heure plus tard, une prostituée de luxe (du moins en apparence) se présente aux deux gardes du corps. Au courant de la visite de courtoisie, ils ne bronchent pas. Ils ne savent toutefois rien sur elle, et se contentent donc de la fouiller, sans vérifier réellement son identité. C'est Nika qui s'en occupe, mais la tenue de la jeune femme ne se prête guère à dissimuler quoi que ce soit. La garde du corps, agacée par le regard chafouin et amusé de la visiteuse, la laisse rapidement rentrer dans la chambre.

Il n'y a aucune caméra dans la suite, mais si les runners parviennent à observer l'intérieur de la chambre, ils auront la surprise de découvrir que Grant est loin de faire des galipettes. En fait, il se fait méthodiquement debriefer par la plantureuse jeune femme, dont le comportement n'a plus rien de celui d'une travailleuse du sexe agi-cheuse. Sa posture, sérieuse et concentrée, et son attitude détonent d'ailleurs de manière presque burlesque avec son accoutrement « sexy ».

L'acteur ne s'amuse pas du tout et lui révèle, péniblement et avec beaucoup de détails, de nombreux secrets de sa propre corporation CBC et sa maison-mère Renraku. Rigoureuse, la jeune femme le questionne sur tout, l'amenant, pour sa plus grande exaspération, à se répéter souvent et ajouter de nombreux détails à son récit.

Vers 1h du matin, elle repart, lançant un petit sourire chafouin en direction de Nika, juste pour continuer à jouer le rôle qu'elle s'est donné et elle lui demande si elle souhaite la fouiller à nouveau. Agacée, Nika décline pendant que Marco pouffe de rire.

À cinq heures du matin, le commlink de Grant sonne et un petit-déjeuner lui est apporté dans sa chambre par le staff de l'hôtel. À 6h, un ADAM de luxe se pose sur le toit de l'hôtel, et Grant monte à bord pour repartir directement en direction de Los Angeles. Enfin, s'il a échappé aux runners...

UNE LIMO À L'OEIL !

Note à destination des joueurs qui confondent jeux vidéo et jeu de rôle : la limousine a une valeur marchande de plus 250 000 nuyens, néanmoins, parce que c'est un véhicule d'exception, elle est très difficile à revendre, et vu sa valeur, Wolverine mettra les moyens pour la retrouver. Les runners, à l'inverse peut-être de leurs joueurs, en sont conscients et devraient abandonner le véhicule à la première occasion, au lieu de chercher désespérément à le revendre à un tiers (qui ne paiera, au mieux, que 5 % de la valeur d'achat du véhicule qui sera difficile à refourguier).

EXFILTRER GRANT

Cette section évoque les éléments de jeu liés à l'exfiltration de Grant à selon l'étape de son itinéraire. L'exfiltrer sur le chemin ou à l'hôtel sont les deux options les plus pragmatiques, cependant les joueurs peuvent avoir une bonne idée pour effectuer l'opération ailleurs ou profiter de son passage dans les autres endroits pour glaner des informations.

... À L'AÉROPORT

Probablement une mauvaise idée, car l'endroit est truffé de caméra et les runners auront à faire, en plus des gardes du corps, à la sécurité des lieux. Y effectuer une infiltration, en moins de deux heures, de manière à atteindre Grant avant qu'il ne retrouve ses gardes du corps est irréalisable.

En revanche, en observant les lieux avant son atterrissage, les runners peuvent remarquer la Nightsky. En cherchant un véhicule de luxe, ils notent que cette limousine arrive une demi-heure avant le vol de la star et se gare

SEA-TAC

SEATTLE-TACOMA INTERNATIONAL AIRPORT PERIMETER ROAD (INDICE DE SÉCURITÉ : AAA À L'INTÉRIEUR, B AUTOUR)

Plus de trois dizaines de compagnies et d'opérateurs aériens atterrissent ou décollent du Seattle International Airport, ou « Sea-Tac », comme on l'appelle ici. À leur arrivée, les voyageurs passent les contrôles de sécurité avant de descendre au rez-de-chaussée, où ils récupèrent leurs bagages, identifiés par des marqueurs RFID. De là, les voyageurs peuvent atteindre le parking ou monter au premier étage par les escalators ou les ascenseurs afin de prendre les transports en commun, les navettes ou les taxis. Les services de taxis aériens et de vols courts sont pris en charge par la sécurité du terminal.

Les voyageurs en partance passent par le premier étage et enregistrent leurs bagages à l'un des nombreux guichets avant de passer par les contrôles de sécurité et d'entrer dans le terminal pour atteindre leur porte d'embarquement. Ceux qui n'emportent que des bagages à main peuvent automatiquement s'enregistrer grâce au système de l'aéroport, AirCare™, à l'aide des préférences paramétrées dans leur commlink.

Les contrôles standards de sécurité à passer pour entrer dans le terminal comportent des scans astraux, avec un « renifleur », en charge de remarquer tout problème dans l'aura d'une personne. Être magiquement actif n'est pas (encore) un crime, mais les objets Éveillés ne sont pas acceptés à bord des avions sans permis ou autorisation valable. Par précaution, les passagers magiquement actifs sont marqués en RA à l'attention du personnel de bord.

Sea-Tac héberge toute une variété de restaurants et de boutiques pour rendre le voyage agréable, ainsi que de bonnes affaires à faire pour acheter rapidement un dernier petit souvenir local.

La Garde du métroplex a la charge de la sécurité de l'aéroport, mais elle manque toujours de personnel et s'offre souvent les services de Knight Errant, de Federated-Boeing et du Conseil corporatiste unifié (qui ont tous une bonne foutue raison de garder l'aéroport sûr, après tout). Cette stratégie crée souvent des failles exploitables dans les protocoles de sécurité du Sea-Tac, car toutes ces compagnies ne jouent pas en équipe.

juste devant la sortie associée à son vol. Si l'on pirate le véhicule, le plan de route de Grant, déjà enregistré, confirme qu'il s'agit de sa voiture.

Les runners ont peu de temps pour le faire, mais ils peuvent tenter de remplacer les gardes du corps. C'est un plan audacieux, surtout que Wolverine a déjà communiqué à Grant les dossiers complets de Nika et Marco. Il faudra donc parvenir à le rouler dans la farine pour que l'acteur n'appelle pas immédiatement à l'aide lorsque les runners se présenteront à lui.

Si les runners se rendent au Sea-Tac, voilà quelques éléments qu'ils peuvent glaner :

- Aucun taxi ou transport n'a été associé au billet de Grant. C'est un aller simple (Grant a répondu à un questionnaire en cochant l'option « autre moyen de retour à la ville de départ »).
- La Mitsubishi a été programmée par le responsable du parc automobile de Wolverine avec l'itinéraire complet (restaurant et hôtel) et elle appartient à Wolverine, comme le souligne une publicité discrète, sous forme d'ORA.

... AU RESTAURANT

Là encore, c'est loin d'être le plus simple. Le restaurant se situe au haut de la Space Needle, et dispose d'une excellente sécurité. En cas d'incident, le temps de réponse de la Knight Errant sera très court. Le producteur y a réservé une table pour deux, à son nom, de 19h à 21h.

La limousine dépose Grant devant l'ascenseur qui le mène en haut de la tour et il est accompagné par Nika et Marco, sur le qui-vive. Lui sauter dessus à ce moment précis est une option, mais celle-ci va déclencher une course poursuite dans les rues de Downtown avec plusieurs voitures de la KE, rapidement rejointes par des drones et des hélicoptères.

Cela étant dit, le restaurant offre aussi une opportunité aux runners : les gardes du corps seront séparés de leur cible. Des runners astucieux peuvent utiliser cette opportunité pour se débarrasser, de manière discrète et habile, des deux gardes du corps qui attendent à côté de la limousine à quelques pas de là (il n'y a pas de parking souterrain ni extérieur, ainsi Grant a payé le prix fort pour garer sa voiture de location dans les parages).

LA SPACE NEEDLE

410 WEST THOMAS STREET (INDICE DE SÉCURITÉ : AA)

Ce célèbre monument est le symbole de Seattle depuis plus d'une centaine d'années. La tour de métal de 185 mètres comporte un pont panoramique, deux restaurants et trois bars.

Le restaurant le plus réputé de la Space Needle est l'Eye of the Needle, situé juste en dessus du pont panoramique. Le restaurant tourne doucement sur lui-même, prodiguant ainsi une extraordinaire vue à 360 ° sur le métroplex durant le repas.

Le trajet en ascenseur doré jusqu'au pont panoramique vous coûtera 5 \$, qui valent bien la vue si vous ne décidez pas de rester pour le dîner, qui coûtera lui plusieurs centaines de nuyens. C'est un endroit très prestigieux, au « dress code » drastique, qui est fréquenté par quelques Johnson qui apprécient sa sécurité irréprochable.

WARWICK-HILTON HOTEL

4TH AVENUE & LENORA STREET
(INDICE DE SÉCURITÉ : AA)

Cet hôtel de 20 étages apparaît dans toute son élégance typiquement XX^e siècle. Il fut largement rénové à la fin des années 2040 pour restaurer son charme originel. Idéal pour une escapade romantique, il propose une grande variété de chambres de charme avec spa, pour les invités.

... À L'HÔTEL

L'hôtel n'est pas idéal, mais c'est de loin la meilleure option. Certes, il dispose aussi de sa propre sécurité, comme la Space Needle, mais il offre l'avantage, pour les runners, de pouvoir mieux se préparer et de disposer d'un créneau d'intervention plus long (de 22h à 5h du matin). Il est assez simple pour eux de s'y introduire (il suffit d'y réserver une chambre ou d'y prendre un verre, tout du moins si leurs fausses identités ne sont pas remarquées).

La sécurité de l'hôtel est assurée par la Lone Star (Omnistar). Il n'y a que quelques gardes armés, qui ne sont habitués qu'à remettre en place un client énervé ou empêcher des voyous de semer la zizanie dans l'entrée, pas à repousser une équipe de runners. Pour le reste, le système de surveillance est là pour notifier immédiatement le commissariat de Knight Errant le plus proche. Leurs agents arrivent à la rescousse en 1d6 minutes.

L'accès aux étages n'est autorisé qu'au personnel et aux clients, tous dotés de marqueurs RFID qui leur permettent d'ouvrir les portes des chambres et de déverrouiller l'ascenseur. Même la cage de l'escalier de secours, dont les portes sont bien visibles depuis la réception, ne s'ouvre que si l'on dispose d'un marqueur RFID. Néanmoins, en cas d'incendie ou autre, ces portes s'ouvrent automatiquement. À l'inverse, n'importe qui, moyennant un faux SIN correct, peut accéder à la réception, au bar et au restaurant. Il est cependant possible de se faufiler derrière quelqu'un, mais il faut être discret pour ne pas attirer l'attention de la sécurité ou du personnel de l'hôtel (test de Furtivité + Agilité (3)).

La réception, le bar, le restaurant, les couloirs et autres parties communes sont surveillés par des caméras asservies au serveur de l'hôtel (indice 5). Les portes et l'ascenseur sont eux aussi asservis au serveur de l'hôtel.

La sécurité magique est assurée par une rune, dissimulée dans les sous-sols, qui maintient une barrière astrale de Puissance 6 pour assurer la confidentialité astrale des hôtes. La société contractée pour établir cette rune notifie l'hôtel en moins d'une minute en cas d'effraction astrale. La sécurité de l'hôtel n'a pas d'Éveillé parmi les siens, mais notifie KE en cas d'intrusion astrale ou si elle constate des activités magiques illicites (dans ce cas, une procédure standard serait d'envoyer un éclaireur astral sous la forme d'un esprit, ou magicien en projection, à minima un veilleur).

... SUR LA ROUTE

Enlever Grant alors qu'il est dans la limousine est aussi une bonne option, spécialement entre le Sea-Tac et le centre-ville, car sa voiture emprunte l'autoroute 509, pendant une demi-heure environ. Toutefois, il faudra soit agir vite, afin de disparaître avant que KE ne débarque (et

aussi échapper à la surveillance constante de ses drones dans les cieux de Seattle). Ou alors, trouver un moyen habile pour amener Grant à s'arrêter (et le cas échéant, quitter la 509). Notez bien qu'une fois la voiture à l'arrêt, quelle que soit la qualité de l'escroquerie des personnages joueurs, Marco et Nika sont sur le qui-vive (en termes de jeu, ils ne sont pas surpris si les runners les attaquent).

GRANT ALIAS JACK YEATS

DESCRIPTION PHYSIQUE

Grant a le physique parfait pour le rôle de vampire torturé que la série Blood Runners lui a donné. Beau ténébreux au regard mystérieux, c'est un bel homme dans sa trentaine, mais doté d'un visage qui trahit (l'illusion) une vie difficile qui l'a marqué. Il a toujours l'air soucieux, mais lorsqu'il se fend d'un sourire ou d'un rire, il devient réellement charmant et sympathique.

HISTORIQUE

Grant est un pur produit d'Hollywood, à la sauce Renraku. Ses parents travaillaient déjà pour CBC et il est donc né dans la corporation. Avec ses premiers rôles, arriva l'argent, mais aussi les fêtes et les frasques de jeune star. De manière presque clichée, Grant, après une « grosse » soirée, a renversé et tué un citoyen d'Horizon avec sa voiture de collection toute neuve. Le Dawkins Group a alors sauté sur l'opportunité et lui a offert de « faire disparaître cette triste histoire » en échange de son aide. Depuis, il est devenu un espion récalcitrant exemplaire. Aussi doué soit-il pour ce genre de chose, la situation le désespère, il n'en peut plus d'être l'esclave de deux maîtres (CBC et Horizon) et cherche une porte de sortie. Malheureusement, il est le produit de son environnement et surtout habitué à un grand confort de vie. Ainsi, l'idée même de simplement rejoindre les Ombres ne lui viendra jamais à l'esprit, ce qui est regrettable, car il ferait un excellent face...

LE COMMLINK DE GRANT

Ce Transys Avalon (IA 6, T 3, F 1) contient beaucoup d'informations qui peuvent servir aux runners, mais suivant les directives de Wolverine, Grant est très prudent avec. Il est éteint quand il quitte l'avion et il ne le rallume qu'après l'atterrissage.

Voici les informations qu'il contient :

- Dossier complet de Nika et Marco, plus spécifications sur la limousine et le contrat passé avec Wolverine.
- Son itinéraire complet ainsi que son départ prévu par ADAV directement depuis l'hôtel.
- L'information qu'il recevra une visite « de courtoisie » à 22h à l'hôtel.
- Les échanges avec Wolverine mentionnent plusieurs menaces potentielles (une série de fans névrosés, d'autres corporations souhaitant « bénéficier » de ses talents, et aussi *Fear The Dark* et plusieurs autres organisations liées aux victimes du VVHMH).

Note : ce commlink ne lui sert que pour sa visite à Seattle. Il ne s'agit pas de son commlink personnel, qui lui est resté à Los Angeles afin d'éviter que Renraku ne découvre la véritable raison de sa venue à Seattle, bien protégé des regards indiscrets par un serveur de Renraku.

GÉRER ET INTERPRÉTER GRANT UNE FOIS CAPTURÉ PAR LES RUNNERS

Si les runners ne l'ont pas simplement assommé, Grant va essayer de se tirer de ce mauvais pas en négociant directement avec eux. L'acteur est un beau parleur, habitué aux âpres négociations du monde Hollywoodien, auquel s'ajoute l'expérience acquise dans son rôle forcé d'agent double. Une fois un peu acclimaté à sa situation, il n'est pas si désarmé qu'on pourrait le croire. Il va d'abord tenter d'obtenir des runners qu'ils lui disent pour qui ils travaillent. Si ce n'est que pour vérifier que, par pur hasard, ceux-ci ne lui conviendraient pas parfaitement. Qu'ils le laissent sans réponse, qu'ils lui mentent ou qu'ils lui disent « on bosse pour Horizon » (ce à quoi il ne croit pas, car il travaille déjà pour eux en secret), Grant décide rapidement que c'est un guet-apens et qu'il ferait mieux de s'en tirer.

Il commence alors à essayer d'acheter les runners et leur offre le double de ce qu'on leur a promis. Mais c'est une demi-vérité : il a certes les fonds, mais en jetons de sa corporation. Il faudra les transformer en « véritables » nuyens (voir p. 74, *Streetpédia*, pour plus de détails).

Notez que, étrangement, Grant fait plutôt confiance aux runners (sauf si son exfiltration a été une boucherie), car il sait que c'est leur intérêt de le conserver en « bon état ». Néanmoins, après l'altercation avec les vampires (voir Scène 3), il réalise que de véritables victimes du VVHMH sont impliquées, et il panique. Il fait alors tout (et surtout n'importe quoi) pour essayer de s'enfuir. L'acteur est bien conscient de la réception de sa série parmi la plupart des victimes du virus et il se doute que rien de bon ne l'attend, quoi qu'en disent ou en pensent les runners. Et le run lui donnera raison.

Profil : utilisez l'archétype du Face (p. 86, *SR6*). Une fois qu'il est enlevé par les runners (ou d'autres), il ne peut plus gagner d'Atout sur les tests sociaux (c'est stressant d'être enlevé !).

DEBUGGING

ET SI LE PLAN DES RUNNERS ÉCHOUE ?

Il y a beaucoup d'inconnues dans le déroulement de cette scène, qui peuvent court-circuiter le scénario. Gardez en tête les points suivants :

- Les gardes du corps ne sont pas là pour se battre à mort, ils opéreront immédiatement pour un repli stratégique, en essayant de mettre leur client à l'abri. Ils maugréeront, à la première blessure grave, qu'ils ne sont pas « payés assez cher pour ces conneries » !
- Seattle est une ville violente, et la capture d'un seul individu (même une star) peut être éclipsée par une descente de go-gang tel que les Halloweeners dans les parages (retardant l'intervention des forces de l'ordre).
- Malgré le fait qu'elles appartiennent toutes deux à Ares, les rapports entre Knight Errant et Wolverine ne

L'AGENT DU DAWKINS GROUP

Selon les actions des runners dans cette scène, il est possible qu'ils interagissent avec cet agent d'Horizon, qui réapparaîtra de toute manière lors de la dernière scène (sauf si les runners l'ont éliminée ou capturée, dans ce cas, c'est son second qui dirige les forces d'Horizon).

Quelques indications pour l'interpréter dans cette scène : si sa couverture n'est pas compromise (les runners la prennent pour une simple prostituée de luxe), elle joue ce rôle à la perfection et se laisse même intimider (par exemple si les runners l'interceptent et décident de la remplacer pour avoir accès à Grant). Elle sait qu'elle n'est pas en mesure d'arrêter une équipe de runners et il est plus important pour elle de préserver le secret de la nature d'espion de Grant.

Au contraire, si les runners débarquent en plein briefing, elle se carapate immédiatement en sautant par la fenêtre (elle dispose d'augmentations qui vont lui permettre de descendre le long du mur) ! Grant la maudit immédiatement, car il ignore qu'Horizon est tout à fait en mesure de le suivre à la trace.

Dans tous les cas, elle prendra soin de noter le plus possible d'informations sur les runners (à l'aide de ses yeux et oreilles cybernétiques) afin de pouvoir faire des recherches sur eux, avant de monter une opération pour venir à la rescousse de leur agent double.

sont pas au beau fixe, et c'est encore plus vrai entre Knight Errant et la Lone Star ! Ces tensions entraînent un manque de coopération.

Néanmoins, si vous avez recours à ce genre de stratagème, faites bien comprendre que ce n'est qu'un répit. Rapidement, ces forces de l'ordre vont se coordonner, sous la pression de CBC (qui rappelle alors son appartenance à la AAA Renraku), le gang va battre en retraite, et les gardes du corps, remis, reviennent à la charge.

Bref, les runners s'en tirent pour le moment, mais ils n'ont que quelques heures pour se débarrasser de leur « précieux colis » avant que l'enfer ne se déchaîne réellement sur eux.

ET SI LES RUNNERS ACCEPTENT L'OFFRE DE GRANT ?

Si les runners se laissent convaincre par Grant et acceptent de le libérer, pas de panique ! Commencez par faire intervenir *Fear The Dark*, si possible avant la fin des négociations, et passez ainsi à la scène suivante. Une fois que la poussière est retombée, si Grant est encore entre leurs mains, inversez le rôle d'Horizon et des goulés dans la dernière scène : Grant appelle son contact chez Horizon et lui demande de l'extraire.

Le Dawkins Group donne un point de rendez-vous (un autre chantier de construction, aussi à Everett) et Grant demande aux runners de l'escorter jusque-là. Alors qu'ils arrivent pour le livrer, le Roi Borgne les appelle sur leur commlink et tente de les rallier à sa cause... Vos joueurs pourront ainsi profiter des deux dernières scènes.

DURCIR LE TON

Donnez la chasse aux runners ! Les drones de sécurité qui hantent les cieux de Seattle traquent leur véhicule, des hélicoptères se déploient dans au-dessus, à chaque carrefour, une voiture de la KE ou de Wolverine surgit !

Attention, néanmoins à ne pas condamner vos joueurs à l'échec ! Si la situation dérape, n'oubliez pas que les flics ne se battent pas à mort et préfèrent se replier le temps que des renforts arrivent.

EN RÉSUMÉ

Les runners ont improvisé un plan pour capturer Grant et selon comment celui-ci s'est exécuté, ils ont plus ou moins de monde à leurs trousses. Il leur faut maintenant livrer Grant, avant qu'on ne les rattrape (Scène 3).

SCÈNE 3 : UN PLAN "SANG À CROC"

EN BREF

Les runners obtiennent de leur intermédiaire le point de livraison, là encore situé à Everett. Alors qu'ils s'en approchent, un groupe de vampire de *Fear The Dark* les attaque ! Renseignés par un sympathisant parmi les goules, les terroristes veulent s'emparer de Grant afin de s'en servir comme informateur pour infiltrer les studios de la série « Blood Runners » et y commettre un odieux massacre.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le sympathisant des vampires leur a indiqué le lieu du rendez-vous, mais ceux-ci, prudents, préfèrent attaquer avant la livraison de Grant. À leur avantage, les alentours sont très peu fréquentés, deviner quel véhicule est celui des runners n'est donc pas difficile. Ils ont déployé à cette fin une douzaine de microdrones pour surveiller les parages et se préparent à attaquer tout véhicule susceptible d'être le leur.

Autre avantage pour les vampires, leur nature duale leur permet aussi de surveiller l'espace astral en plus du plan physique.

LE PLAN DES VAMPIRES

Une fois les runners identifiés, les vampires utilisent un esprit de la terre, qui se matérialise sous la forme de golem de pierre afin de leur bloquer la route subitement et de forcer leur véhicule à l'arrêt (ou au crash).

Le véhicule des runners à l'arrêt, les vampires restent à couvert autant que possible et ils attaquent à distance afin de masquer leur véritable nature. Ils sont fiers d'être des buveurs de sang, mais ils veulent garder l'avantage stratégique que leurs capacités leur confèrent.

Après un ou deux rounds de combat à canarder les runners, l'un d'eux (le « coureur » voir plus bas), utilise sa vitesse surhumaine pour atteindre leur véhicule afin de s'emparer de Grant.

Les vampires sont puissants et fanatiques, mais capturer Grant n'est pas une raison suffisante pour mourir. Si le

« coureur » échoue ou si l'un d'eux est mis hors combat par les runners, ils s'enfuient sans demander leur reste, en utilisant leur pouvoir de forme brumeuse pour disparaître à travers les grilles d'égout (ce qui révèle leur véritable nature).

Le puissant esprit de la Terre n'a pour seule mission que d'empêcher les cibles de s'enfuir (dont les runners, et évidemment la véritable cible, Grant). Il n'intervient pas dans le combat et il disparaît dès que le vampire mage est mort ou inconscient ou si les assaillants décident de fuir.

Dans la Matrice, les vampires sont relativement bien équipés et préparés. *Fear The Dark* est un groupe terroriste habitué à la clandestinité qui, dans le Sixième Monde, va de pair avec une bonne maîtrise de son électronique. Le leader du groupe (le mage) dispose d'un commlink de bonne qualité et a engagé un Reality Hacker (p. 67, utilisez les statistiques du collecteur de données des Cutters, p. 213, SR6) pour surveiller et protéger son PAN qui gère l'ensemble de leurs armes et appareils. Tous leurs appareils s'exécutent en mode silencieux.

Bien évidemment, lire l'aura des vampires révèle immédiatement leur véritable nature.

COMPOSITION DU GROUPE DES VAMPIRES

Il y a un vampire de moins que le nombre de joueurs (minimum de deux) :

- Le mage et aussi le chef du groupe et celui dont le commlink exécute le PAN. C'est lui qui invoque l'esprit de la Terre destiné à arrêter le véhicule des runners, et ils disposent aussi du sort Boule de Mana qu'il utilisera sur le groupe (et Grant), une fois leur véhicule à l'arrêt. Conscient du fait qu'il sera la cible privilégiée des runners, il se positionne, au début du combat, en haut d'un petit immeuble et tente de rester à couvert autant que possible.
- Le « coureur » est un vampire, mais aussi un adepte, et doté d'une armure de combat légère afin de lui donner une chance d'atteindre le véhicule des runners sans se faire cribler de balles.
- Les autres vampires n'ont pas de particularités et se positionnent de manière à prendre le véhicule des runners entre deux feux.

Profil suggéré : utilisez les caractéristiques des vampires (p. 223, SR6) avec une compétence Armes à feu 3. Ils sont dotés d'Ingram Smartgun XI (p. 264, SR6) et de combinaisons caméléons (p. 274, SR6). L'attribut Magie du mage est de 6 au moment de la confrontation, de plus augmentez sa Logique et sa Volonté à 5, ainsi que les compétences Conjurateur et Sorcellerie à 6 et donnez-lui les sorts suivants : Barrière physique, Confusion, Éclair mana, Sens du combat et Sphère mana. Le « coureur » est un adepte et dispose des pouvoirs Augmentation d'attribut 2 (Agilité), Compétence améliorée 2 (Athlétisme), et Course sur les murs.

EN RÉSUMÉ

Après avoir repoussé l'attaque des vampires, les runners se dirigent vers le point de livraison, idéalement avec Grant toujours entre leurs mains.

DEBUGGING

Si les runners ont du mal à venir à bout des vampires, faites-les se replier lorsqu'une sirène de flics de Knight Errant retentit. Une patrouille converge vers leur position, mais les runners ont le temps de quitter les lieux avant qu'elle n'arrive.

Si les vampires s'emparent de Grant, les runners le retrouvent entre les mains des goules à leur arrivée. Leur informateur était un agent double et les vampires, déjà affaiblis par les assauts des runners, sont tombés dans le guet-apens des goules juste après. Néanmoins, leurs employeurs sont loin d'être satisfaits de leur prestation et ils exigent d'eux qu'ils restent sur place afin de faire office de sécurité, sans bonus à leur paiement, en guise de compensation (voir Scène 5).

SCÈNE 4 : UN ACCUEIL PAS TRÈS GOULE...

EN BREF

Les runners arrivent au point de livraison, seulement pour découvrir que leur intermédiaire, l'ork nerveux, est mort et que leurs véritables employeurs sont en fait des goules ! Les créatures leur expliquent leur plan (infecter Grant afin d'en faire symbole de leur cause) et leur demandent de rester sur place afin de faire office de service de sécurité supplémentaire, en échange d'un bonus sur leur paiement.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène expose la véritable nature de leurs employeurs aux runners et est, essentiellement, une discussion entre les goules et eux. Elle sera tendue, car lorsque les runners arrivent, ils découvrent que leur intermédiaire, l'ork nerveux de la première scène, gît au sol, fraîchement massacré par l'une des créatures. Cette dernière vient finalement de céder à la folie de la faim cannibale qui l'habite et est donc devenue complètement sauvage. Heureusement, le chef des goules, le Roi Borgne, calme et diplomate, va tout faire établir un dialogue avec les runners.

ET LÀ... C'EST LE DRAME !

Lorsque les runners arrivent au point de livraison, lisez ou paraphrasez le texte suivant pour leur donner une idée du cadre du rendez-vous :

Le point de rendez-vous pour livrer Grant est au sein d'un chantier de construction, en bordure du Puget Sound. Normalement un portail de sécurité interdit l'accès, d'autant plus que le vaste chantier est suspendu, mais ce soir, il est ouvert. Une fois à l'intérieur du chantier, c'est au sein d'un bâtiment

dont la construction est à peine entamée que vous avez visiblement rendez-vous. Seule l'armature a été construite, il n'y a donc qu'une sorte d'ossature, qui attend de recevoir sa façade.

Mais alors que vous vous approchez, vous tombez sur une scène de carnage !

À ce stade, cessez de lire et montrer aux joueurs l'illustration associée à la scène. Insistez oralement sur les éléments suivants :

- Au premier plan, gisant au sol, leur **employeur**, l'**ork nerveux**, **mort**, le visage déchiqueté ;
- Quelques mètres derrière, une **goule enragée** (Karl), la bouche pleine de sang et de chair, péniblement retenue par deux autres goules ;
- Au fond, une **douzaine d'autres goules** qui assistent, inquiètes (ou affamées ?) à la scène ;
- Enfin, près du corps de leur employeur, l'air embêté, mais étrangement calme, une autre goule, dont l'attitude indique qu'il s'agit du **chef** de ce petit collectif.

Une fois que les joueurs ont parfaitement intégré la situation sur laquelle leurs personnages viennent de tomber subitement, mais avant qu'ils ne décident de leurs prochaines actions, poursuivez :

Alors que vous découvrez avec stupeur cette scène atroce, celui qui semble être le chef des goules s'exclame à l'intention des autres : « Voilà qui est désastreux ! Nous allons devoir interagir avec ces runners directement. Ils ne vont pas tarder d'ailleurs, ceci va rendre nos discussions bien plus compliquées. Vite, nettoyez ça avant qu'ils arrivent. Ah, et emportez Karl au loin. Nous verrons quoi faire de lui plus tard... Quel imprévu bien malheureux ! »

À moins que les runners ne réagissent très rapidement, ils sont bientôt remarqués par les goules. Vous pouvez alors lire le texte suivant :

Le chef des goules vous dévisage, l'air embarrassé, mais en contrôle de ses émotions. Il est clairement pris au dépourvu par votre arrivée, mais il s'y adapte promptement : « Mesdames, messieurs, je ne puis que déplorer la situation dans laquelle vous nous trouvez. N'ayez crainte, nous ne sommes là en aucun cas pour vous porter atteinte, loin de là. Nous sommes en fait vos employeurs. Malheureusement, notre intermédiaire est tombé victime d'un... accès de démence de l'un d'entre nous. Vous savez probablement que certaines des... victimes du Virus, finissent parfois par sombrer dans la folie à cause de la Faim dévorante qui ne cesse de tester les limites de notre volonté. »

Laissez les joueurs décider s'ils veulent écouter ce que les goules ont à leur dire ou les attaquer immédiatement. Néanmoins, pour ne pas les induire en erreur, soulignez deux points importants à leur intention :

- Il y a presque une quinzaine de goules présentes, l'issue d'un combat n'est pas garantie, loin de là. Sans compter les risques d'infection qui viennent avec une altercation avec ce genre de créatures.
- Le chef des goules fait tout son possible pour que la situation ne dégénère pas plus qu'elle ne l'a déjà avec le décès de l'ork.



LE ROI BORGNE, LE CHEF DES GOULES

Description : bien habillé, élégant et parlant avec un haut niveau de langage, le Roi Borgne détonne clairement parmi ses confrères goules. La chair de son visage est très endommagée et donne l'impression (erronée ou non) que c'est une goule très ancienne.

Historique : le Roi Borgne est une goule mystérieuse, dont l'apparence, l'attitude et le comportement laissent entendre qu'il vit depuis très, très longtemps. On a même parfois l'impression qu'il a connu le Cinquième Monde. Libre à vous de décider si ceci n'est qu'une apparence que se donne le personnage ou si le Roi Borgne est bien une créature puissante et immortelle que ne vit parmi ses goules qu'afin de servir son propre agenda (voir l'encart « Un final de série B », p. 83).

Conseil d'interprétation : le leader des goules, le Roi Borgne, est un homme bien éduqué, au parfait contrôle de soi et beaucoup plus vieux que son visage, pourtant meurtri par son affliction, ne laisse entendre. Lorsque vous l'interprétez, parlez lentement, posément, en utilisant un vocabulaire plus approprié à une soirée mondaine qu'à une rencontre illicite, en pleine nuit, dans un chantier et devant un cadavre tout frais !

Notez aussi que le Roi Borgne n'utilise jamais l'acronyme VVHMH et y réfère toujours par le terme « le Virus » et que la majuscule au mot virus se sent dans sa manière de le prononcer (de même quand il parle de la « Faim »).

POURPARLER AVEC LE ROI BORGNE

Le Roi Borgne se montre sous un jour raisonnable et honnête. Pour montrer sa bonne foi, il leur explique l'incident qui a conduit à la mort de l'ork. Karl, la goule devenue sauvage, avait déjà des difficultés de contrôle depuis quelque temps. Cependant, leur collectif ne pensait pas que la situation était devenue si grave. Avec le recul, le Roi Borgne ajoute que Karl a probablement dissimulé une partie de ses symptômes.

Cependant, ce n'est pas toute la vérité sur cet incident. Certes, Karl a dissimulé à ses compagnons l'ampleur de ses symptômes, mais ce n'est pas la cause directe de sa frénésie soudaine. En effet, c'est à lui que le Roi Borgne avait confié la responsabilité de surveiller les otages (la famille de l'ork). Malheureusement, Karl a cédé à ses instincts et a dévoré femme et enfants, peu avant que l'ork n'arrive sur le site pour accueillir les runners. À bout de nerfs, leur M. Johnson a exigé du Roi Borgne qu'il lui prouve que sa famille était encore en vie, sans quoi il ordonnerait aux runners de ne pas livrer Grant.

Le Roi Borgne ignorant tout des actes répréhensibles de Karl, il a simplement demandé à ce dernier d'aller chercher les otages. Là, la goule, toujours extatique de son dernier repas, eut un sourire mauvais, dont l'ork n'eut aucun mal à comprendre la signification. Pris d'un accès de colère, il s'est jeté sur Karl et l'a violemment frappé à

la tête, le faisant basculer immédiatement dans une frénésie mortelle. La goule lui a dévoré une partie du visage avant que ses compagnons ne puissent l'arrêter...

Le Roi Borgne n'est pas un habitué du mensonge, mais il pratique à la perfection l'art du double langage et de l'omission. Ainsi, afin de réaliser qu'il ne dit pas toute la vérité sur ce qui s'est passé, il faudra réussir un test d'Intuition + Volonté contre 9 dés pour le Roi Borgne.

Que les runners le croient ou non, le Roi Borgne poursuit (à moins qu'ils ne décident d'attaquer les goules) :

« Parlons de ce qui nous a réunis ici ce soir : Monsieur Grant ici présent. Vous avez accompli la mission que nous vous avons confiée et j'imagine que vous souhaitez désormais être réglé de votre dû. Nulle inquiétude à avoir sur ce sujet, il n'est aucunement de notre intention de ne pas respecter nos accords. »

À partir de là, le Roi Borgne va donc chercher à sécuriser la livraison de Grant. Il réalise bien que la mort du M. Johnson compromet le deal avec les runners. Si ceux-ci semblent récalcitrants, il utilise la proposition de prolonger leur contrat (qu'il compte faire de toute manière) pour les inciter à lui livrer Grant :

« Nous avons des raisons de croire que des éléments, disons contestataires, au sein de notre communauté souhaitent interférer avec nos plans. Nous aurions donc besoin de vous pendant les prochaines heures, afin d'assurer que rien n'interfère avec notre grand projet. Bien évidemment, nous ajouterons une prime en conséquence au paiement convenu. »

Sur ce point, le Roi Borgne est absolument honnête, il n'a aucune intention de jouer un mauvais tour aux runners et il compte bien les payer, une fois le travail achevé.

QUID DES VAMPIRES DE FEAR THE DARK ?

Si les runners mentionnent l'altercation avec les vampires, le Roi Borgne hoche la tête et indique que ceci confirme ses inquiétudes. Même s'ils ont mis leurs assaillants en déroute, la goule craint que *Fear The Dark* se manifeste à nouveau et insiste donc pour que les runners restent afin de les protéger.

LE PLAN DES GOULES

Si les runners sont curieux des plans du Roi Borgne à l'égard de Grant, la goule est étonnamment transparente :

« Notre plan est simple et élégant. Nous souhaitons transmettre le Virus à l'acteur. Une fois des nôtres, celui-ci pourra bien sûr retourner auprès des siens et de sa corporation, sans subir plus de mal. Nous espérons alors qu'il deviendra le porte-parole parfait pour notre cause. Sa popularité et son émission de divertissement seront ainsi une... quelle est l'expression en vogue de nos jours ? Ah oui, une parfaite plateforme pour raviver les sympathies envers les victimes que nous sommes du Virus. Comme vous le voyez, nous ne souhaitons pas porter atteinte à la santé de M. Grant. »

Si les runners font remarquer, à juste titre, qu'infecter une personne avec le VVHMH présente de grands dangers pour la santé (tout runner disposant de la compétence Biotech ou d'une Connaissance appropriée en est conscient), le Roi Borgne ajoute :

« Vous avez entièrement raison, c'est une opération bien dangereuse ! Certains n'y survivent simplement pas, d'autres, comme nous, en ressortent sans être pour autant devenus des esclaves du Virus. Mais rassurez-vous, nous avons amené tout un équipement médical afin d'assurer non seulement sa survie, mais une transformation la moins douloureuse possible. Plus important encore, je vais mener un rituel magique, à l'aide de mes compagnons, afin d'assurer que le Virus remporte son combat contre le système immunitaire de M. Grant. Sa survie, comme sa transformation et sa santé mentale sont donc garanties ! »

L'HEURE DE LA DÉCISION

À ce stade, les runners ont des décisions à prendre. Ils peuvent décliner le travail de sécurité, mais livrer Grant comme convenu. Ils sont alors payés et invités à quitter les lieux (une fois dehors, les agents du Dawkins Group les contactent, voir la Scène 5). S'ils n'acceptent pas de livrer Grant, le ton monte rapidement. Le Roi Borgne ne les laissera pas quitter les lieux avec l'acteur et la scène tournera vraisemblablement au combat. Dans tous les cas, vous pouvez passer à la scène suivante.

La décision d'aider ou non les goules de devrait pas être facile pour les runners. D'un côté, laisser Grant se faire infecter est cruel, mais ce n'est pas une condamnation à mort (enfin en quelque sorte). Trahir leur employeur, aussi goules soient-ils, risque d'avoir un impact très négatif sur leur réputation.

De l'autre, quid de leur réputation si l'on sait qu'ils n'ont aucun mal à travailler avec des goules et aucun état d'âme à leur livrer des métahumains en pâture ? Leurs offres de boulot risquent de devenir systématiquement des contrats d'assassinat et de provenir d'organisations peu ragoûtantes, comme Tamanous. Est-ce vraiment la direction que les runners veulent prendre ?

Donnez une chance au Roi Borgne de convaincre les runners de la justesse de sa cause en l'interprétant avec passion. Le sort des victimes du VVHMH a été oublié par les habitants du Sixième Monde. On les stigmatise et on les chasse au lieu de les traiter comme les victimes, les patients qu'ils sont ! Les mégacorporations dépensent des millions de nuyens pour une série tridéo telle que « Blood Runners » et une misère, en comparaison, à la recherche d'aliments de substitut ou même de traitement palliatif qui pourraient améliorer leurs conditions de vie. Infecter Grant ne serait finalement qu'un petit mal pour un grand bien !

Mais jouez aussi l'avocat du diable à l'aide de Grant, s'il est conscient (il l'est si vous en avez besoin). L'acteur défend cher sa peau. C'est un habile négociateur qui sait utiliser ce qui tient à cœur à ses interlocuteurs pour les convaincre de l'aider (galvanisé par sa situation, il ne subit plus sa pénalité d'Atout). Il saura faire appel à la nature libertaire des runners (« Vous, électrons libres dans un monde d'oppression, comment pouvez-vous cautionner un acte qui ne respecte pas le plus fondamental de nos droits inaliénables ! ») cherchant à faire contrepoids aux arguments du Roi Borgne.

REEMPLACER L'ORK NERVEUX PAR UN CONTACT (OU PROCHE) DES RUNNERS

Le destin de ce nerveux commanditaire est de mourir dans la **Scène 4** afin de placer les runners dans une position un peu difficile (continuer à travailler pour les goules, malgré la mort brutale de cette victime des événements). Il est possible de rendre ce dilemme encore plus poignant en remplaçant l'ork nerveux, par un contact des runners. Ainsi, si vous pensez que vos joueurs seront enclins à accepter l'offre des goules, la mort d'un contact, plus proche d'eux, ajoutera un peu plus de tension à la scène.

Attention, cependant, n'oubliez pas que les contacts font partie, en termes de jeu, de la « fiche » d'un personnage. Si vos joueurs se sentent « volés », n'hésitez pas à leur indiquer que le Roi Borgne ou Grant pourrait très bien remplacer ce contact perdu. Reste à voir lequel les joueurs préféreront avoir à leur disposition.

Attention tout de même à ne pas insister au point que les runners, excédés, finissent par simplement décider de tuer tout le monde ! L'important est juste que les joueurs ne prennent pas la décision à la va-vite, mais en étant pleinement conscient de ses ramifications. C'est un choix pénible, sans réelle bonne solution, juste des options aux conséquences différentes...

Des runners spécialement retors peuvent très bien décider de prétendre accepter l'offre des goules afin de mieux leur planter un couteau dans le dos lors de la prochaine scène. Ou simplement, par peur de perdre la bataille avec les créatures, ils acceptent l'offre en espérant avoir une opportunité de retourner leur veste. Dans tous les cas, ce stratagème, en termes d'impact sur leur réputation, ne se différencie pas de celui, plus opportuniste, qui consiste à accepter l'offre d'Horizon, au début de la prochaine scène.

Quelle que soit la motivation derrière leur décision, il est temps de passer à la scène suivante.

EN RÉSUMÉ

Les runners ont découvert que leurs véritables employeurs sont des goules. Leur chef leur a demandé de rester ici pour les protéger pendant qu'ils se préparent Grant à être infecté par le VVHMH. Selon leur décision, les runners déclenchent un combat avec les créatures ou se préparent à sécuriser le périmètre.

SCÈNE 5 : C'EST L'HEURE DU GOULASH !

EN BREF

Les agents du Dawkins Group contactent les runners et leur demandent leur assistance afin de sauver Grant. Avec les renforts d'Horizon, les runners ont une chance face aux goules. S'ils refusent, il reviendra à eux d'empêcher Horizon de faire échouer les plans de leurs employeurs.

L'ENVERS DU DÉCOR

UN COUP DE TÉLÉPHONE D'HORIZON

Si les runners ont pris le parti des goules, les agents du Dawkins Group qui viennent à peine d'arriver sur place vont essayer de les rallier à leur cause. Alors que le rituel mené par le Roi Borgne commence à peine, les runners reçoivent un message sur leur commlink qui commence par un simple montant en nuyens (le double de la somme proposé par le Roi Borgne à la scène précédente), suivi de :

« ... en échange de votre assistance pour libérer M. Grant immédiatement. Répondez rapidement, sans quoi notre contingent en déploiement à votre proximité n'aura pas d'autre choix que de vous considérer comme des hostiles. »

Bien sûr, si les runners ont croisé l'agent du Dawkins Group lors de son passage à l'hôtel, vous devrez peut-être adapter le message. Selon son interaction avec eux, elle peut aussi simplement décider de lancer l'assaut sans tenter de les acheter.

Notez aussi qu'elle est prête à négocier, par commlink, mais l'échange doit rester bref, chaque minute qui passe rapproche Grant du point de non-retour. Elle n'a pas le loisir de tergiverser.

À L'ASSAUT !

Cette scène est une vaste bataille entre les runners et leurs alliés contre ceux qu'ils auront choisis comme ennemis. Nous allons donc présenter la tactique de combat des goules et d'Horizon qu'il vous faudra adapter selon leurs relations avec les runners.

Avant ceci, notez un point important : l'échelle de cette bataille n'est pas habituelle. En fait, il ne s'agit pas d'une escarmouche au pied d'un bâtiment en construction, mais d'un conflit qui recouvre l'ensemble du quartier en réfection. En effet, qu'elles soutiennent ou qu'elles attaquent les runners, les forces d'Horizon commencent l'assaut à près d'un kilomètre. Leurs troupes sont équipées d'armes à longue portée et elles n'hésitent pas à profiter de cet avantage ! Pensez bien à vérifier la portée des armes (ou des sorts) utilisées !

Si les runners s'occupent de leur sécurité, les goules se réfugient sous une large tente installée à même le sol encore nu du bâtiment en construction. La toile de cette dernière est normalement conçue pour mettre des patients en quarantaine, pas pour arrêter des tirs d'armes automatiques (Structure 2, voir p. 116, SR6). Le Roi Borgne mène un rituel complexe aidé des goules magiquement actives, pendant que les autres s'affairent à surveiller les appareils médicaux installés autour de Grant. Les runners sont laissés seuls face à l'assaut d'Horizon (au moins au début).

Horizon : bien à l'abri d'une unité mobile déguisée en semi-remorque, les agents du Dawkins Group vont déployer une douzaine de drones volants, tous équipés de fusils de précision ou d'assaut. Ils sont suivis d'un commando doté d'autant de membres que le nombre de runners. L'objectif est d'éliminer les défenseurs (goules ou runners) et de parvenir à obtenir une ligne de tir sur la

tente. À partir de là, les drones effectuent des tirs précis à travers la tente pour abattre un par un les individus autour de Grant. Comme il faut à tout prix éviter ce dernier, cette ligne de tir requiert des drones, comme des commandos, d'avoir la « bonne position ».

L'unité mobile est asservie à une Console de Commande Transys Eidolon (IA 6, T 7, F 6), qui protège le camion (utilisez les statistiques de l'Ares Roadmaster, p. 305, SR6), les drones et aussi l'équipement des commandos. Pour les drones, cette console exécute les autosofts Acquisition 6, Furtivité 6 et Acuité 6. Le rigger a donné leurs instructions aux drones depuis le camion, puis les laisse agir de manière autonome, se contentant de surveiller via leurs senseurs et de communiquer avec le reste de l'équipe les informations pertinentes.

Une fois en position au-dessus du chantier, les drones dotés de fusils de précision tentent d'éliminer leurs cibles, en priorité les goules, quitte à tirer à travers les parois de la tente. Les drones dotés de fusil d'assaut cherchent à se positionner sur les chemins des commandos déployés par Horizon afin de soutenir leur avancée à l'aide de tir de suppression.

De leur côté, les commandos, équipés de tenues caméléons, investissent les lieux par groupe de deux, et sous différentes directions, afin d'éliminer toute menace pour les drones. Si leurs opposants ne les repèrent pas, ils se glissent derrière afin de les éliminer avec leurs mitraillettes équipées de silencieux.

Les goules : si les runners se retournent contre elles, le Roi Borgne repousse ou interrompt le rituel. Ils auront donc affaire à lui, un puissant mage, ainsi qu'à une quinzaine de goules. Pour le Roi borgne, utilisez les caractéristiques d'une goule (p. 222, SR6), en augmentant sa Magie à 4 et en lui ajoutant Sorcellerie à 6 ainsi que les sorts Armure, Augmentation de réflexes, Barrière physique, Déflagration, Éclair Mana, Lance de Glace, Soins, Stabilisation, ainsi qu'un focus de pouvoir Puissance 2 et deux focus de maintien (dans lesquels il lance Armure et Augmentation de Réflexes). Pour aggraver la situation, le Roi Borgne a invoqué un esprit des aînés Puissance 6 qui va se matérialiser dès le début du combat.

DEBUGGING

Si les runners ont opté pour s'en prendre aux goules, mais qu'ils ne dominent pas le combat, faites intervenir les agents du Dawkins Group.

Si ce sont les hommes d'Horizon qui ont le dessus sur les runners (restés fidèles aux goules), leurs employeurs abandonnent leur rituel afin de venir en renfort. Le Roi Borgne peut même se fendre d'un ou deux sorts opportuns (une boule de feu bien placée ou un sort de soins sur un runner en piteux état).

DURCIR LE TON

Quel que soit le camp choisi par les runners, si vous voulez rajouter une dose de violence, faites revenir les vampires de « Fear of Dark » à l'assaut. Profitant du chaos, ils débarquent et, selon les choix des runners, tentent d'éliminer Grant (s'ils ont choisi d'aider les goules), de s'en prendre à eux par pure vengeance (s'ils dominent le combat) ou d'éliminer leurs alliés d'Horizon (si leur aide est justement précieuse).

GÉRER LES OPPOSANTS PENDANT LA BATAILLE

N'hésitez pas à narrer les actions des différentes factions sans jeter les dés si l'idée d'une bataille avec plus d'une vingtaine d'intervenants vous effraie, même avec les règles sur les groupes de figurants (p. 118, SR6). Faites ça systématiquement pour les actions entre PNJ, qui n'ont pas d'impact direct sur les runners.

UN FINAL DE SÉRIE B

Si vous souhaitez avoir un ultime rebondissement et un final amusant, même si assez peu dans le ton de Shadowrun, vous pouvez décider que le Roi Borgne est un fait un immortel serviteur d'une force obscure. Vénérateur des « Grands Anciens », entité cosmique ou planaire qu'on désigne plus souvent sous le nom de Terreurs (p. 37, *Streetpédia*) dans le Sixième Monde, le Roi Borgne a un tout autre plan que la transformation de Grant en goule. Le rituel magique qu'il exécute n'a pas pour but d'assurer que l'acteur survive à sa transformation, mais de le sacrifier, lui et les autres goules qui y participent.

À l'aide des conseils d'un mystérieux ouvrage, le Nuctéméron (ouvrage occulte déjà évoqué dans le Topos « Le Nuctéméron », p. 267, *Shadowrun : Anarchy*), le Roi Borgne ouvre un portail à travers les plans alors que la bataille fait rage. Soudain, de gigantesques tentacules en surgissent et essaient d'attraper toute personne, runners compris, pour l'attirer dans le portail, sous le regard jubilatoire et dément du Roi Borgne. Aux runners d'abattre le vil sorcier avant d'être envoyé dans un autre plan d'existence !

Même si vous n'optez pas pour ce final, il formera tout de même la fin de l'épisode de « Blood Runners » inspiré par le récit de Grant (s'il survit au scénario). Selon la manière dont les runners auront joué sur son destin, leurs alter ego dans l'épisode seront plus ou moins grotesques et finiront, ou non, dans le ventre de l'entité tentaculaire...

EN RÉSUMÉ

Selon leurs décisions, les runners ont dû affronter leurs employeurs et/ou les agents d'Horizon. S'ils ont prévalu dans la bataille, ils sont maintenant en mesure de réclamer leur dû auprès des maîtres qu'ils se sont choisis. Quoi qu'il en soit, l'impact de cette mission sur leur réputation ne sera pas neutre, car, dans les Ombres, tôt ou tard, tout se sait :

- -2 s'ils ont trahi leur employeur (les goules) au profit d'Horizon.
- -2 s'ils ont livré Grant aux goules.
- +2 s'ils ont sauvé la vie de Grant, +1 s'il est Infecté malgré les efforts des personnages pour le sauver.



SACRÉ FILS

Type de run : escorte

Paie : ¥¥

Karma : 5

Mot-clés : Chaman, Amérindiens, Outremer, Magie toxique
« Comment peut-on acheter et vendre le ciel ou la chaleur de la terre ? Cette manière de penser nous est étrangère. »
Chef Seattle

INTRIGUE

CONTEXTE

Daniel Red Feather est un chaman nootka traditionnelle. Perturbé par l'invasion des Anglo souillant la terre de ses ancêtres avec le chancre du métroplexe, il tomba peu à peu sous l'influence pernicieuse d'un puissant esprit libre toxique surnommé l'Impur. Celui-ci lui souffla des envies de vengeance puis lui donna les moyens de la réaliser. Il lui confia des fétiches toxiques maudits qui étaient autant de bombes astrales. Il lui expliqua que ces figurines grimaçantes sculptées dans un bois sombre, une fois liées à un lieu ou à une personne, ne pouvaient plus en être retirées sans un rituel précis. L'énergie des artefacts gagnait alors en puissance en se nourrissant des êtres vivants alentours, comme des larves affamées. Arrivés à un

certain stade, les fétiches toxiques allaient « exploser » et contaminer les victimes qui auraient le malheur de se trouver à proximité. Ces personnes se transformeraient à leur tour en porteurs de ces « spores » et deviendraient des bombes vivantes. Bien entendu, l'Impur persuada Red Feather que les véritables Américains d'origine seraient épargnés, ce qui n'était qu'un mensonge. Originaire des îles d'Outremer, le chaman sélectionna avec soin les lieux où placer les fétiches afin de contaminer un maximum de victimes non amérindiennes, mais aussi en référence à d'anciens villages de pêcheurs de la région d'avant la colonisation. Il espérait aussi que l'incident affaiblirait suffisamment le gouvernement de Seattle pour que la ville soit absorbée par le Conseil Salish-Shidhe.

Mais les manigances de l'Impur ne passèrent pas totalement inaperçues. Un marchand de talismans salish, Lazy Owl, s'inquiéta des discours haineux de Red Feather et du nombre grandissant d'acolytes qu'il rassemblait autour de lui. Il partagea le résultat de ses investigations avec deux amis fidèles, Patrick Strong Arm, un fier guerrier makah, et Peter Dancing Elm, un chaman salish. Ce dernier interrogea son esprit mentor, Ours, sur la conduite à tenir. Il reçut ainsi des visions lui dévoilant les plans de Red Feather. Les bombes provenant de l'Impur, le chaman toxique ne pourrait pas être pisté dans l'astral et son élimination physique ne suffirait pas à supprimer la nocivité des figurines. La solution proposée par Ours consistait à faire appel à un puissant esprit des aînés

afin de transférer les statuettes maudites sur le chaman. Ensuite, Dancing Elm quitterait le plan physique définitivement et se rendrait dans un métaplan avec les bombes toxiques. Courageusement, le chaman accepta le sacrifice et partagea le secret avec ses compagnons. Ils décidèrent de monter discrètement une mission en engageant des shadowrunners pour prendre en charge leur sécurité physique pendant qu'ils effectueraient le rituel.

La raison de leur discrétion tenait tout autant au souhait de ne pas attirer l'attention de Red Feather et de ses sbires trop tôt, qu'à la certitude que la mère de Peter, Mary Rain Walker, une personnalité connue dans la communauté salish de Seattle grâce à sa boutique d'antiquités de Snohomish, le Totem Falls Antiques, risquait d'intervenir pour sauver son fils malgré lui. Afin de la préserver et d'éviter que son ennemi ne s'en serve comme d'un levier contre lui, Peter s'arrangea pour que des personnes de confiance la mettent à l'abri dès que la mission commence.

MAGIE TOXIQUE POUR LES NULS

Sans vouloir détailler trop avant les particularités de la magie toxique, voici quelques indications qui peuvent aider à la comprendre dans le cadre de ce scénario. Dans le Sixième Monde, la magie provient essentiellement de la nature. Lorsque l'environnement d'un lieu est fortement pollué (et cela arrive tous les jours où la technologie et la production à outrance génèrent de la pollution) l'espace astral subit aussi une sorte de corruption. Ces lieux sont répugnants et certains mages, rendus fous par la magie mutante de la zone, s'y révèlent et embrassent une nouvelle voie, cherchant alors activement à étendre la pollution. Cette pollution touche aussi les adeptes et les esprits. On murmure même que des esprits mentors toxiques incarnant les sombres penchants du genre humain guident et forment des mages ayant succombé à cette voie. L'Impur, un puissant esprit libre toxique, s'est pris au jeu et se fait passer pour l'un d'eux.

SYNOPSIS

Ce scénario est volontairement linéaire et emmène les personnages dans un trajet préétabli qu'ils découvriront étape par étape. Bien que centré sur la magie chamanique, il n'est pas obligatoire que le groupe comporte un Éveillé en son sein. Il comporte plusieurs situations de combat et il vaut mieux que votre groupe y soit préparé.

La rencontre avec M. Smith au Café sport à Downtown plonge les runners dans l'ambiance et la culture Salish-Shidhe (Scène 1). Il se présente comme un chaman et leur demande de l'accompagner, ainsi que ses assistants, dans une expédition à Bainbridge Island, en Outremer, où il s'attend à ce que leur vie soit menacée. La première étape de ce voyage les conduit dans la cour d'une école, auprès d'un arbre isolé tandis que M. Smith entame un rituel mêlant esprits et énergie toxique dont il ressort assez ébranlé (Scène 2). En arrivant au deuxième lieu, une usine agroalimentaire, les runners doivent intervenir, car Daniel Red Feather, le chaman toxique à l'origine de la menace, leur tend une embuscade pour défendre son piège avec acharnement (Scène 3). Une fois le danger écarté, leur employeur effectue le même rituel que précédemment puis titube vers le véhicule qui les amène à l'étape suivante. Sur la route,

un vieil Amérindien, Bernie Old Horse, arrête le groupe et s'entretient avec M. Smith (Scène 4). Il est envoyé par la mère de celui-ci, Mary Rain Walker, pour le convaincre de renoncer au rituel. Mais M. Smith exige de poursuivre jusqu'à la destination finale, une clairière sacrée située à Fox Island. Pendant que le chaman se prépare à réaliser la dernière phase du rituel, les runners sont contactés par deux personnes différentes, le chaman toxique et la mère de M. Smith, qui tentent de les convaincre d'arrêter leur employeur (Scène 5). Un refus de leur part déclenche les hostilités tandis que le chaman ouvre une porte vers l'astral où l'attend un exil définitif et douloureux.

CHRONOLOGIE

- J-30 : Daniel Red Feather reçoit les fétiches maudits de l'Impur et les place dans les lieux sélectionnés.
- J-15 : Harry Lazy Owl partage son inquiétude sur le fanatisme des acolytes de Red Feather avec ses amis. Peter Dancing Elm contacte Ours qui lui transmet des visions expliquant la menace et le sacrifice qui permettrait de l'éviter. Avec l'aide de Patrick Strong Arm et de quelques autres complices, la préparation du rituel commence.
- J-1 : Après de longues discussions, les trois amis décident de faire appel à des shadowrunners pour assurer leur sécurité. Lazy Owl appelle ses contacts.
- Jour J :
 - 20h-21h : Les runners rencontrent Peter Dancing Elm, alias M. Smith, au Café Sport, Downtown.
 - 23h30 : Arrivée à Bainbridge Island, dans une école. Peter Dancing Elm conjure un puissant esprit des aînés pour l'épauler. Avec son aide, il extrait un fétiche renfermant la première bombe toxique.
 - 1h : Arrivée sur le second site de Bainbridge, une usine agroalimentaire, et combat avec les envoyés de Daniel Red Feather.
 - 1h30 : Rituel pour extraire le second fétiche piégé.
 - 2h30 : Rencontre avec Bernie Old Horse, un envoyé de la mère de Peter, avant de quitter Bainbridge. Dancing Elm rejette la proposition de sa mère.
 - 3h : Le bateau de Strong Arm conduit le groupe vers Fox Island. Daniel Red Feather contacte les runners et leur propose de trahir Dancing Elm.
 - 3h30 : Arrivée à Fox Island. Les personnages traversent l'île pour rejoindre la loge chamanique installée dans la forêt centrale. Ils sont traqués par les motards des Revving Injuns.
 - 4h30 : Dancing Elm entame la dernière phase du rituel et selon la décision des runners, un combat et un sacrifice peuvent avoir lieu.

COMPLIQUER L'HISTOIRE

Les bombes astrales toxiques placées par Daniel Red Feather intéressent au plus haut point Aztechnology, dont certaines recherches secrètes pourraient être accélérées si la corpo pouvait étudier leur fonctionnement et éventuellement mettre la main dessus. Comme les statuettes ne peuvent être ôtées des lieux où elles sont installées, la méga-corporation a choisi l'observation. Les deux zones infectées sont sous étroite surveillance via des esprits veilleurs

et des drones. Des équipes interviennent dès qu'il devient clair qu'un rituel est en cours pour enlever les fétiches. Elles ont pour mission de sécuriser les lieux et d'enlever Peter Dancing Elm. Si les personnages tardent trop à récupérer le premier fétiche, les agents les rejoignent pendant le rituel en cours à l'école (fin de la **Scène 2**). Sinon, elles lancent l'opération d'exfiltration de M. Smith dans l'usine de Puget Sound Shellfish (**Scène 3**). Cependant, la rivalité entre les Américains d'origine et Big A est telle que Red Feather et ses alliés se mettent temporairement aux côtés de Dancing Elm et de ses compagnons en cas de confrontation avec les équipes aztlanes. Les personnages peuvent tenter de profiter de la lutte entre leurs adversaires pour effectuer le rituel et obtenir les figurines. Comme Aztechnology ignore le plan de Dancing Elm, ses agents peuvent être semés lorsque l'équipe de M. Smith quitte Bainbridge. Sauf maladresse des runners ou des acolytes de Red Feather, la mégacorporation ne devrait donc normalement pas intervenir lors de la **Scène 5** sur Fox Island.

EN VERSION FRANÇAISE

En France, l'histoire se transpose sur les côtes de Bretagne. Nos chamans deviennent donc des druides. Ce n'est pas un esprit toxique qui murmure à l'oreille de **Daniel Le Guyader**, mais la Brume elle-même — enfin c'est ce qu'il croit. Proche de la mouvance de Société du Soleil (voir p. 23, *Néo-Révolution*), il ne jure que par une Bretagne complètement indépendante et pense, à tort, que la Brume devrait être utilisée comme une arme mortelle pour chasser Rohan, corporations, korrigans et autres sbires à la solde de l'odieux gouvernement de France. On ne parle plus ici de bombes astrales, mais de rituels destinés à attirer la Brume.

Ses manigances sur la petite île de Houat attirent l'attention d'un marchand de talismans basé à Quiberon qui visite régulièrement le marché magique de la rue de la Soif à Rennes (voir p. 25, *Néo-Révolution*), **Henri Guénégan**. Il sollicite donc l'aide de deux autres druides, **Patrick le Goff**, un solide brumeur qui connaît bien les parages de Quiberon et **Pierre Le Quéré**, un druide presque « urbain », basé à Rennes. Ce dernier, horrifié par le récit de Henri, s'empare de la cause et décide de tout faire pour empêcher les machinations de **Daniel Le Guyader** de permettre à la Brume d'engloutir l'île de Houat.

Après un conciliabule avec quelques korrigans avec lesquels il est en bons termes, Pierre et ses compagnons adaptent de vieux rituels, utilisés par les fées, afin d'annuler les effets de ceux de leur inconnue némésis. Conscient de l'existence d'une intelligence derrière ces machinations, le trio engage donc les runners pour les protéger. La rencontre a lieu dans l'un des nombreux bars de la Rue de la Soif à Rennes, le soir d'un jour de marché aux telesma. Les runners traversent donc les étals des marchands de talismans, en train de ranger leurs produits, avant de rencontrer les deux druides (**Scène 1**).

L'île de Houat n'est pas une destination facile à atteindre. Englouti par la Brume à son apparition, le retrait du phénomène magique (en 2028) a laissé l'île dénuée de vie et occupée par de bien agressifs korrigans et autres créatures issues du métaplan de Brocéliande. L'île n'est donc plus habitée et les autorités y interdisent l'accès. Dans le cadre de la refonte de l'infrastructure de surveillance de la Brume, ce sont donc aujourd'hui des navires militaires de Dassault qui assurent le respect de cette

interdiction. Nos runners devront donc être discrets pour atteindre Houat à bord du bateau de Patrick Le Goff.

La première étape du voyage les conduit au Menhir de Parc-er-Menhir où Pierre Le Quéré entame un rituel qui le laisse ébranlé (**Scène 2**). Les runners réaliseront peut-être alors que le rituel qu'il vient d'exécuter semble être en lien avec la magie du Sang et en connexion avec la Brume ! Une impression qui peut les inquiéter et les faire s'interroger, à tort, sur les réelles bonnes intentions de leurs employeurs.

Le lieu du second rituel est les ruines de l'église dédiée à Saint Gildas, qui servent d'habitation à un gigantesque champignon (un *Kayer'i*, voir p. 25, *Néo-Révolution*). Il faudra une difficile négociation avec la créature féérique avant que les druides ne puissent entamer leur rituel, qui sera, de toute manière, interrompu par l'embuscade tendue par les alliés de Daniel Le Guyader (**Scène 3**). En effet, un groupe de korrigans est prisonnier de l'île de Houat. Transportés depuis le plan de Brocéliande par la Brume, ils ne peuvent ni quitter l'île, à laquelle ils sont surnaturellement liés, ni retourner dans leur métaplan d'origine. Daniel a donc trouvé en eux de parfaits alliés pour sa cause !

Une fois le danger écarté, leur employeur effectue le même rituel que précédemment puis titube vers le véhicule qui les amène à l'étape suivante. En chemin, il croise ce qu'il pense être un vieux druide, Ferdinand Le Roux, qui arrête le groupe et s'entretient avec Pierre (**Scène 4**). En fait, il s'agit de l'Ankou qui a pris l'apparence d'un druide pour approcher le groupe. Sollicité par la mère de Pierre, il vient confronter leur employeur, essayant de le dissuader de suivre le chemin du sacrifice qu'il suit. En effet, l'entité lui apprend que s'il finit son projet, à sa mort, il deviendra lui-même un Ankou. La nouvelle fait hésiter Pierre... Est-ce que les runners prendront son parti et se joindront aux deux autres pour le convaincre de se sacrifier pour une île dénuée de vie et à l'abandon ?

C'est à la pointe d'En Tal au nord-est de l'île, près des ruines d'un fort du XIX^e siècle que le dernier rituel a lieu. Pendant les préparatifs, les runners sont contactés par la mère de Pierre et leur adversaire, Daniel, chacun essayant de les convaincre d'empêcher Pierre de se sacrifier (**Scène 5**). Marie les supplie de sauver son fils, pendant que Daniel essaye d'abord de les acheter, avant de chercher à les intimider en leur expliquant qu'ils trouveront la mort avec leur client s'ils ne quittent pas les lieux. Si le dernier rituel a lieu, il prend place dans les restes du Réduit du Béniguet, qui a l'avantage de protéger les trois druides de l'assaut brutal mené par Daniel et ses alliés, qui émergent des eaux environnantes et attaquent depuis la plage les runners.

Si Pierre accomplit son œuvre, un portail s'ouvre brièvement l'emportant sur le métaplans de Brocéliande où il sera condamné à devenir un Ankou...

OMBRES PORTÉES

PETER DANCING ELM (M. SMITH)

Description : contrairement à ce que son statut le laisserait supposer, Peter Dancing Elm est un jeune amérindien (il a 26 ans) de petite taille et légèrement replet. Il est vêtu d'une tenue moderne même si les matériaux semblent naturels. Lors des rituels, Peter enfle un chapeau traditionnel salish en paille tressée. Malgré un air débonnaire, sa personnalité est profonde et inflexible.

Background : fils de Mary Rain Walker, Peter Dancing Elm a grandi entre Seattle et le Conseil Salish-Shidhe. Profondément nourri de la culture salish, il est devenu chaman et a été choisi par Ours. Mais en parallèle, Peter a toujours apprécié la richesse de la multiculturalité du métroplexe. Quand il a eu vent des sombres desseins de Red Feather, il s'est renseigné pour savoir comment éviter la catastrophe. Et il n'a pas fléchi quand Ours lui a dit que son sacrifice serait indispensable.

Indication d'interprétation : souriez calmement et laissez un blanc entre chacune de vos phrases. Exprimez-vous si possible de façon imagée et énigmatique, en utilisant des métaphores mettant en scène des animaux ou une nature personnifiée. Même dans les moments les plus douloureux, gardez cette attitude digne et mystique.

Dans l'astral : la forme astrale de Peter est celle d'un homme-médecine. À partir de la fin de la Scène 2, les fétiches maudits incrustés dans sa poitrine irradient d'une aura malsaine affaiblissant fortement leur porteur.

Profil : archétype Chaman urbain (p. 84, SR6), Esprit mentor Ours au lieu de Chat, et remplacez les sorts Confusion, Contrôle des pensées, Masque supérieur et Sens du combat par Antidote, Augmentation d'attribut, Résistance à la douleur et Stabilisation. Il dispose d'un esprit protecteur ressemblant au Chef Seattle (Esprit des Aînés Puissance 6, avec les pouvoirs Sort inné [Soins] et Mouvement, et 4 services restants).

HARRY LAZY OWL

Description : Harry Lazy Owl est plutôt petit et maigre. Il a 34 ans. Vêtu avec des habits occidentaux à la mode, il secoue ses colliers de gris-gris avec des gestes amples lorsqu'il s'exprime. Il est très bavard et parle pour trois. Il accompagne le rituel en chantant d'une voix monocorde et lancinante.

Background : Lazy Owl est à l'origine de la croisade de Peter. C'est lui qui a découvert le plan de Red Feather. Il s'en veut un peu de sa responsabilité dans la décision fatale de son ami et craint le courroux de sa mère, une faiblesse qui pourrait être comprise et exploitée par ses ennemis. Lazy Owl a malgré lui laissé échapper des indices auprès de la communauté salish de Seattle, ce qui permet à la mère de Peter Dancing Elm de deviner leur projet.

Indication d'interprétation : vous êtes le porte-parole de Peter Dancing Elm. Vous essayez de prendre des tournures de phrase simples pour expliquer à de pauvres Angloles les instructions nécessaires à la mission. Malheureusement pour vous, vous avez un cheveu sur la langue, ce qui nuit à votre crédibilité.

Dans l'astral : l'aura de Lazy Owl trahit son trouble et sa nervosité.

Profil : marchand de talismans (p. 246, SR6). Augmentez tous ses attributs de 1, ajoutez-lui la compétence Sorcellerie 3 et les sorts Éclair étourdissant, Sens du combat, Soins et Sphère de force.

PATRICK STRONG ARM

Description : comme son nom l'indique, Strong Arm est un fier guerrier makah dont le bras et le regard ne

tremblent pas. Les cicatrices qu'il arbore fièrement sur ses bras et son visage témoignent de son courage au combat.

Background : fidèle compagnon de Peter Dancing Elm, Patrick trouve la mission qu'ils se sont fixée extrêmement noble. Il est prêt lui aussi à se sacrifier pour garantir sa réussite. En revanche, il trouve absurde l'idée de faire appel à des Angloles pour les aider.

Indication d'interprétation : vous êtes l'archétype du fier guerrier indien. Impassible dans la douleur et impitoyable dans le combat. Les interactions sociales ne sont pas votre fort et vous préférez rester silencieux plutôt que de risquer de vous ridiculiser. Si vous êtes forcé de parler, vous vous emportez facilement, surtout face à des Angloles.

Dans l'astral : l'aura de Strong Arm prouve sa détermination.

Profil : archétype Adeptes (p. 83, SR6) avec le trait Esprit mentor (Loup).

DANIEL RED FEATHER

Description : Daniel Red Feather est de taille moyenne et un peu voûté. Il a un visage anguleux, taillé au tomahawk. Son torse est criblé de scarifications. C'est un orateur hors pair et sournois.

Background : d'origine nootka, Daniel Red Feather était un chaman respecté auprès de la société amérindienne de Seattle. Toutefois, sa haine envers les Angloles grandit avec le temps et l'influence pernicieuse d'un puissant esprit libre, l'Impur. Aussi, lorsque ce dernier lui souffla le moyen de placer des bombes magiques pour saper le gouvernement local, Daniel se laissa submerger. Dans son esprit dérangé, combiné aux mouvements indépendantistes, son action aidera Seattle à rentrer dans le Conseil Salish Shidhe. Il perçoit sa conversion en chaman toxique comme un sacrifice pour pouvoir servir une grande cause.

Indication d'interprétation : adressez-vous à votre interlocuteur comme si vous le connaissiez intimement avec une voix rauque. Vous utilisez ses faiblesses (appât du gain, violence, peur) que vous avez le don de deviner instinctivement pour l'influencer. Si vous êtes poussé dans vos retranchements, vous êtes impitoyable.

Dans l'astral : l'aura de Red Feather montre une décomposition avancée dont il ne semble pas vraiment conscient.

Profil : archétype Chamane urbaine (p. 84, SR6), augmentez ses compétences Conjurateur et Influence à 5 et remplacez le sort Éclair mana par Flot acide.

L'IMPUR

Description : son apparence d'un vison au pelage sombre et au menton blanc rend l'Impur sympathique au premier abord, ce dont il aime jouer (le vison est une créature tricheuse et fautrice de trouble pour les tribus de la côte nord-ouest américaine). Mais l'Impur peut aussi augmenter de taille jusqu'à atteindre celle d'un taureau et excréter une substance nauséabonde et toxique. Sans parler de ses dents et de ses griffes acérées qu'il utilise pour rapidement lacérer ses victimes quand il est en colère.

Background : l'Impur a été invoqué sur le plan physique dans une forêt où avaient eu lieu plusieurs crimes

sordides. Son conjurateur n'ayant pas survécu à sa colère, l'Impur a décidé de rester sur terre en tant qu'esprit libre afin de manipuler les humains qu'il jugeait amusants. Pour cela, il se fait passer pour un esprit mentor toxique. Il a trouvé en Daniel Red Feather une marionnette à son goût et lui a fourni les fétiches maudits.

Indication d'interprétation : vous êtes joueur et rusé. Vous pouvez décider d'un coup de tête d'abandonner votre allié précédent si vous jugez qu'il n'en vaut plus la peine. Des crises de colère vous poussent parfois dans une rage irraisonnée. Quand la situation devient trop menaçante, vous fuyez.

Dans l'astral : si l'apparence physique d'un vison peut attirer la sympathie, la forme astrale de l'Impur est beaucoup plus menaçante. Sa silhouette est malsaine, son pelage est miteux et sa peau est couverte de croûtes suintantes.

Profil : esprit des bêtes libre (p. 224, SR6. Étant libre, il n'est pas forcé de retourner dans son métaplan après un lever et un coucher de soleil) de Puissance 8, avec les pouvoirs Arme naturelle et Souffle nocif).

SCÈNE 1 : CONSEIL DE GUERRE

EN BREF

Les runners arrivent au rendez-vous de M. Smith dans l'ambiance typique amérindienne du Café Sport à Downtown. Ils sont engagés pour escorter leur employeur, un chaman salish nommé Peter Dancing Elm, lors d'un voyage nocturne qu'il doit effectuer dans les îles d'Outremer.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'objectif de cette scène est de faire connaissance avec Dancing Elm et Lazy Owl. Les deux Amérindiens ne sont visiblement pas habitués à traiter avec des shadowrunners ni même avec des Anglo. Leur maladresse peut paraître suspecte, mais aussi les rendre attachants aux personnages qui prendront plus à cœur leur rôle de protecteurs.

Les personnages ont reçu une invitation à dîner au prestigieux Café Sport, à Downtown, via un de leurs contacts habituels. C'est un restaurant haut de gamme, qui propose de la cuisine locale salish et des plateaux de fruits de mer, le tout dans un décor cosy évoquant une loge amérindienne. Lisez le paragraphe suivant à leur arrivée :

L'endroit, assez chic, est décoré avec de nombreux objets salish, telles des lances ou des couvertures brodées. La plupart des objets doivent être synthétiques, mais vous ne seriez pas étonnés si on vous apprenait que ce magnifique bouclier, par exemple, est authentique. Des fumets délicieux de plats à base de poisson vous accueillent. À votre entrée, le garçon vous guide dans une salle privée où vous pénétrez en soulevant une natte de roseau tendue, comme pour pénétrer dans une maison longue traditionnelle. Assis à une table basse, deux hommes vous attendent, solennels. L'un d'eux vous salue en remuant ses multiples

colifichets. Et à ses côtés, son jeune compagnon au visage rond vous sourit calmement.

Pour les deux hommes, cette scène est un peu gênante. Ils n'ont pas d'expérience de négociation avec des shadowrunners et ne savent pas comment se comporter. Ils invitent donc les personnages à partager un repas en signe de bienvenue et diffèrent la discussion à plus tard. C'est ce que leur indique Harry Lazy Owl qui se présente comme porte-parole de M. Smith, le jeune homme (Peter Dancing Elm). Pendant le repas, Lazy Owl répond à leurs questions sur la culture salish tout en se taisant sur le contenu de la mission. Dancing Elm les observe et intervient de temps à autre avec bonhomie pour les interroger sur leurs vies quotidiennes.

Vus de la Matrice, les deux chamanes ne sont pas très intéressés par les technologies de pointe et leurs commlinks sont faiblement sécurisés (T 1, FW 1). Une fois qu'un accès Utilisateur a été obtenu sur un commlink, un test de Percevoir la Matrice (contre la Volonté de 6 de Peter Dancing Elm) permet de trouver les informations suivantes :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| | On peut y trouver leurs noms. Ils ont gardé aussi leurs discussions à propos de l'engagement d'Anglos (position défendue par Peter Dancing Elm qui avance leur connaissance de la ville moderne, leur capacité d'adaptation et leur professionnalisme pour gérer des menaces physiques). |
| 1 | |
| | En cherchant bien, on peut découvrir plusieurs allusions à une potentielle catastrophe humaine et magique et à une décision irrévocable de Dancing Elm pour l'éviter. |
| 2 | |
| | Il y a également une conversation avec un certain Strong Arm qui a posté une diatribe féroce envers « celui qui s'est allié à l'Impur » et une référence à une légende salish mettant en scène un homme-médecine qui s'est sacrifié pour sauver son peuple de l'agression de créatures magiques. |
| 3 | |
| | Peter Dancing Elm est le fils de Mary Rain Walker, propriétaire d'une boutique d'antiquités, le Totem Falls Antiques, à Snohomish. Il semble vouloir lui cacher ses activités récentes alors qu'elle lui pose des questions de plus en plus précises. |
| 4 | |
| | Une commande a été très récemment créée sur le commlink de Dancing Elm. Son activation envoie un mot (« Tortue ») à un numéro correspondant à un commlink jetable. Il s'agit du code activant la mise à l'abri de sa mère par des amis. |
| 5 | |

En perception astrale, la silhouette ronde de Dancing Elm est surmontée par une forte aura démontrant sa puissance sur ce plan. Sa couleur indique un calme parfait une fois la discussion engagée. Lazy Owl apparaît comme étant plus troublé.

À la fin du délicieux repas, Lazy Owl jette un œil à son ami et après un signe de tête de Dancing Elm, il tient ce discours d'un ton très solennel, tranchant avec celui, plus détendu, qui a prédominé auparavant :

« Mesdames et messieurs, nous vous avons demandé de venir, car nous allons avoir besoin de vous. Nous devons nous rendre cette nuit dans les îles d'Outremer, à trois endroits différents afin de réaliser... certaines choses. Nous avons la certitude que des forces adverses tenteront de nous empêcher d'aller jusqu'au bout de nos actions, usant de ruses et même de violence. Autant que possible, nous aimerions privilégier les solutions non violentes et non létales. Pourtant, il est vital que nous puissions compléter l'ensemble de

notre plan pour éviter une catastrophe. C'est pour quoi nous vous demandons de nous servir d'escorte. Votre rôle sera de garantir notre sécurité, et particulièrement de celle de M. Smith, ici présent, jusqu'à la fin de la troisième tâche. Nous sommes persuadés que vos talents euh... appropriés nous mèneront là où nous devons aller et nous permettront d'accomplir ce qui doit être. Nous préférons garder secret l'ensemble du trajet et nous ne vous dévoilerons l'étape suivante qu'au moment de quitter chaque lieu. »

Certains joueurs se sentiront en position de force pour négocier face à un M. Smith débutant et pressé. En fait, le rituel pourrait être déplacé d'un jour ou deux sans autre conséquence que d'augmenter le risque que les factions opposées soient informées plus tôt et soient mieux préparées. D'autre part, l'honneur et la réputation ne sont pas des mots vides de sens pour leur employeur. Il insistera pour que les personnages comprennent la valeur de leur engagement à ses côtés. Enfin les ressources dont dispose leur employeur ne sont pas très élevées. M. Smith ne devant plus être présent à la fin de la mission, il est prévu que ce soient ses acolytes qui versent le salaire des runners.

M. Smith refusera de rentrer dans les détails des lieux à visiter, des tâches à accomplir et de l'opposition qui risque de se manifester. Depuis la révélation du complot, le secret n'est partagé que par trois compagnons et, à leurs yeux, c'est une clef de leur réussite, connaissant les moyens de Red Feather pour sonder les âmes. C'est bien sûr disproportionné, mais ils ne sont pas prêts à s'ouvrir à des gens qu'ils ne connaissent pas plus que cela.

Une fois un accord trouvé, les deux compères semblent visiblement soulagés.

Lazy Owl vous donne quelques indications supplémentaires :

« Le premier lieu où nous devons nous rendre est la Capt. Johnston Blakely Elementary School, à Bainbridge Island, Blakely Avenue NE. Nous avons calculé que nous devrions y être avant minuit. Nous devons y célébrer une sorte de cérémonie de purification. Un bateau piloté par un ami nous y emmènera. »

EN RÉSUMÉ

Les runners sont engagés par un chaman salish et son assistant pour assurer sa protection dans les heures qui vont suivre. Un voyage en 3 étapes dans les îles d'Outremer les attend et la première destination de leur employeur est une école située à Bainbridge (Scène 2).

SCÈNE 2 : BACK TO SCHOOL

EN BREF

Après avoir rejoint le troisième membre du trio et son bateau, le groupe se rend à Bainbridge Island. Là, dans la cour d'une école qu'ils ont infiltrée, M. Smith et ses amis effectuent un rituel auprès d'un arbre afin d'appeler un esprit et de récupérer une statuette de bois chargée d'énergie magique toxique.

L'ENVERS DU DÉCOR

PNJ suggérés : concierges (utilisez les statistiques du barman, p. 244, SR6) et agents corporatistes (patrouilleurs de la Lone Star, p. 214, SR6), chiens de garde (p. 220, SR6).

L'objectif de cette scène est de planter le décor de la cérémonie avec une première étape qui se déroule sans anicroche. C'est aussi l'occasion pour les runners de sympathiser, ou non, avec les chamans. Normalement, les seuls obstacles auxquels les runners seront confrontés seront de nature logistique (comment gérer les trajets, comment pénétrer dans l'école). Ils se poseront sans doute des questions sur l'objectif réel de M. Smith, mais les trois Amérindiens leur paraîtront toujours de bonne compagnie.

Des runners qui cherchent des renseignements sur les lieux qu'ils visitent trouveront des rapports signalant un nombre anormalement élevé d'enfants malades dans l'école. Ils peuvent également apprendre qu'un ancien village squamish s'élevait à cet endroit, mais il y a une dizaine de tels sites sur Bainbridge et cela ne devrait pas sembler suspect.

LA TRAVERSÉE DU PUGET SOUND

M. Smith et son acolyte dirigent les runners vers le port de plaisance de Thunderbird situé à Downtown (Fairview Ave E). Là, un troisième compagnon, un Amérindien sévère du nom de Patrick Strong Arm les attend auprès d'un bateau de croisière familial, un Mitsubishi Waterhome nommé Sea Wolf. Indifférent au métatype des personnages, il accueille plutôt froidement ceux qui ne sont pas de culture indienne d'origine. Avant de partir, M. Smith envoie un message. Il s'agit d'un mot (« Tortue ») destiné à un ami qui doit mettre Mary Rain Walker à l'abri. Puis il éteint son commlink.

Quand tout le monde est installé et que le bateau démarre, lisez ce qui suit aux joueurs.

Le Puget Sound est l'énorme baie qui baigne Seattle. Auparavant, c'était la source de nourriture des tribus de pêcheurs qui vivaient sur ses berges.

SE SÉPARER POUR MIEUX SE PRÉPARER ?

Pour une mission d'escorte telle que celle-ci, des runners prudents (c'est-à-dire avec une meilleure durée de vie) peuvent choisir de séparer leur équipe. Des éclaireurs se rendent sur les lieux visités et préparent le terrain. Une arrière-garde surveille les alentours tandis que le reste de la bande ne perd pas de vue celui ou ceux qui doivent être protégés. Dans d'autres cas, il est même possible d'imaginer un leurre empruntant un autre itinéraire. Mais il est fort probable que votre équipe n'est pas assez nombreuse pour un tel déploiement. Elle peut donc adapter sa stratégie et se contenter de suivre l'employeur ou sacrifier une partie de la prime pour engager des renforts. Si les personnages ne voyagent pas dans le bateau de M. Smith, ils peuvent se rendre de Downtown à Bainbridge en ferry (comptez 1 heure au total, dont 30 minutes de traversée), en taxi aérien ou ADAV loué (une demi-heure de voyage dont 15 minutes de vol).

C'est aujourd'hui le point d'arrivée des navires amenant marchandises et voyageurs depuis le monde entier. Tandis que les moteurs du bateau propulsent celui-ci hors du port, vous ne pouvez éviter de songer avec appréhension aux créatures Éveillées que les eaux noires ont la réputation de cacher.

Après une traversée qui se passe sans encombre (sauf si vous décidez de Durcir le ton), Strong Arm vient amarrer le bateau à la marina de Eagle Harbor, un petit port touristique en face des barres d'immeubles de l'île. De là, il emmène le groupe dans un van loué jusqu'à l'école élémentaire Capitaine Johnston Blakely.

LE RITUEL

La Capt. Johnston Blakely Elementary School est située dans une banlieue résidentielle. À la fin du XIXe siècle se dressait ici le village de beh-beh-HOO-dee (endroit où l'on danse). L'école est principalement fréquentée par des familles de classe moyenne au service des riches corporatistes habitant dans les luxueux gratte-ciel de la côte. Les runners n'ont sans doute pas eu le privilège de suivre une éducation dans un environnement tel que celui-ci. Les cours sont donnés dans des petits pavillons dispersés dans un cadre naturel avec arbres et pelouses. La sécurité de la zone n'est pas aussi élevée que dans les quartiers chics, mais la population est néanmoins suspicieuse envers les inconnus qui rôdent la nuit. Des personnages qui ne sont pas discrets (test de Furtivité + Agilité [3]) provoquent l'intervention d'une patrouille de Knight Errant un quart d'heure après la dénonciation.

BAINBRIDGE ISLAND

Bien que connectée par un pont au Conseil Salish-Shidhe, Bainbridge n'est pas vraiment un refuge naturel pour les Amérindiens du métroplexe. Au contraire, l'île a prospéré grâce à l'intérêt que Mitsuhamu lui a récemment porté. En seulement 6 ans, Bainbridge a vu croître des tours massives d'où des hélicoptères et des ADAV atterrissent et décollent sans arrêt. Comme des abeilles dans une ruche, ils transportent les membres de l'échelon supérieur des entreprises, du gouvernement, et des milieux criminels de Seattle vers le métroplexe continental.

Les citoyens de Bainbridge étaient déjà isolationnistes et élitistes à l'extrême. Ils considéraient l'île comme leur propre nation privée, à l'abri des hordes crasseuses de Seattle. Un point de vue dont MCT s'est jouée en construisant les gratte-ciel de la côte est de l'île, face à Downtown. Bainbridge est, par essence, une série de logements d'entreprise qui offrent à une clientèle exclusive un endroit où vivre, bien au-dessus et bien loin des masses populaires.

Les tours sont situées le long du premier kilomètre environ de la côte est, face au centre-ville, mais le domaine urbain s'étend à l'ouest sur un autre kilomètre avec des bâtiments de plus en plus petits. Il débouche alors sur des banlieues sinueuses puis sur les étendues sauvages de la nature le long de la côte ouest face aux terres des Salish-Shidhe. Bien que l'on pense maintenant principalement à ses tours urbaines, l'île appartient toujours plus à la nature qu'à l'homme.

L'école est bien évidemment fermée à l'heure à laquelle arrivent les runners. M. Smith compte sur eux pour pénétrer dans la cour de récréation. La sécurité est assurée par un couple de concierges réputé pour sa sévérité envers les enfants turbulents et son amour pour les chiens. Ils ont trois molosses qu'ils tiennent enfermés la journée, mais qu'ils lâchent dans la cour durant la nuit. Des détecteurs d'intrusion sont activés aux portes d'entrée et quelques caméras balaient le bâtiment principal et les allées entre les pavillons, mais personne n'est de garde devant les écrans de surveillance. Tous ces équipements sont asservis au serveur d'indice 2 de l'école.

Si l'alarme est déclenchée ou si les chiens repèrent une intrusion, un des concierges vérifie l'alerte en se déplaçant ou en prenant le contrôle des caméras. En cas de confirmation du danger, un signal est envoyé pour appeler la sécurité de MCT. Ce sont en effet principalement des employés, même mineurs, de la corporation qui ont leurs enfants ici et celle-ci ne veut laisser aucun détail au hasard. Il est possible, mais difficile de repérer et d'intercepter ce signal (action Fureter après avoir obtenu un accès administrateur sur le serveur, voir p. 184, SR6). Sinon, MCT envoie une équipe de quatre agents dans la demi-heure.

Une fois les chiens et la sécurité neutralisés, M. Smith et ses compagnons se rendent auprès d'un vieil arbre au bord de la cour de récréation. Il s'agit d'un érable de 30 mètres de haut. Avec la lumière nocturne, il dégage une impression malsaine. Sous perception **astrale**, on peut remarquer que son aura vénérable est polluée et que la source se situe dans un creux de son tronc, à environ 10 mètres du sol. Les trois Amérindiens s'installent autour de l'arbre, autour duquel ils dessinent un cercle en déposant des petits cailloux polis, des os et des animaux séchés (lézards, souris, etc.). Ce sont les réactifs de leur rituel avec lesquels ils tracent une loge magique temporaire. Ils allument un feu à l'aide de branches mortes récupérées dans les allées. Ils sortent ensuite des petits tambours de peau et se mettent à scander des mélodies répétitives sans plus prêter attention au monde qui les entoure. Dans le creux de l'arbre se trouve un fétiche figurant un vison grimaçant taillé dans un bois rouge. Il est impossible de l'ôter de l'arbre comme s'il y était incrusté.

Au bout de 10 minutes, M. Smith, qui dansait comme un automate, s'écroule, en transe. Strong Arm signale aux runners de ne pas intervenir. Une perception **astrale** dévoile plusieurs esprits tournant autour des chamans, dont un majestueux homme-médecine, un esprit des aînés, qui peu à peu l'enveloppe. Les pavillons prennent la forme de maisons longues, les cabanes traditionnelles qui s'élevaient sur l'île. Après une quinzaine de minutes supplémentaires, M. Smith se redresse et entreprend de grimper à l'arbre, manquant de chuter à plusieurs reprises. Il redescend ensuite, équipé du fétiche attaché à son cou et reposant de façon peu naturelle contre sa poitrine. Il a l'air physiquement éprouvé. En perception **astrale**, son aura dénote une grande fatigue. Le fétiche irradie d'énergie toxique et il semble partiellement intégré à sa poitrine. Il est impossible de le lui ôter sans le tuer.

D'une voix qu'il s'efforce de maintenir stable, M. Smith indique la prochaine étape du périple, l'usine de Puget Sound Shellfish qui appartient à Shiawase et est située au nord de Bainbridge.

DURCIR LE TON

La traversée de la baie est un excellent prétexte pour mettre en scène une poursuite dans un milieu hostile. Les



contrebandiers n'aiment pas qu'on mette le nez dans leurs affaires et le bateau des runners tombe justement au milieu d'un échange de marchandises illégales. Les Puget Pirates sont en train de transférer une cargaison de drogue (tempo) entre une navette légère et un bateau de pêche. Une fois des curieux repérés, la navette les prend en chasse, car ils ne veulent pas de témoins de leur trafic. Organisez une course poursuite avec échanges de tirs débridés et tentative d'abordage. Il y a quatre hommes armés de fusils (Soldato de la Mafia, p. 215, SR6) en plus du pilote.

Daniel Red Feather et son ami l'Impur sont avertis du début de la cérémonie par un esprit veilleur. Il leur faut du temps pour rassembler leurs forces, mais ils peuvent néanmoins envoyer des esprits toxiques (si les runners comptent un Éveillé parmi eux) et des fidèles pour affaiblir leurs adversaires avant le véritable affrontement. Un van transportant un homme par runner vient se garer devant l'école et ces guerriers silencieux armés d'arcs et de haches interviennent pour interrompre le rituel (utilisez les statistiques des Patrouilleurs de la Lone Star, mais en les équipant d'arcs et de hachettes [stats du couteau de survie]). Ils sont convaincus de leur cause et préfèrent mourir plutôt que de se laisser capturer.

DEBUGGING

Les runners peuvent légitimement douter de leur employeur et de son véritable objectif. Après tout, que veut-il

faire de ce fétiche irradiant d'énergie toxique ? Quel est cet esprit qui le protège ? Patrick Strong Arm réagira avec colère à ce genre de question, crachant qu'il savait qu'il ne fallait pas mêler d'Anglos à cette affaire. Harry Lazy Owl, bouleversé par le martyre de son ami, ne répondra pas clairement. Finalement, c'est Peter Dancing Elm, essoufflé, qui expliquera aux runners « *qu'il a entamé un voyage difficile pour laver des impuretés qui n'ont rien à faire dans ce monde comme un fleuve emporte avec lui le sable souillé* ». S'il est questionné à son sujet, il leur fait comprendre que l'esprit en question l'accompagne dans ce périple ainsi qu'eux-mêmes le font.

L'esprit lui-même ne communiquera pas avec des personnages Éveillés ou de façon évasive, mais un personnage avec une Connaissance appropriée qui réussit un test de Perception + Intuition (3) reconnaîtra le chef Sealth (ou Seattle) qui a donné son nom à la ville. Ni l'esprit ni les chamans ne confirmeront cette identité qui n'est peut-être qu'une apparence symbolique choisie par la créature astrale.

EN RÉSUMÉ

Dancing Elm et ses acolytes ont désamorcé la première bombe astrale. Le chaman en ressort affaibli, mais reste déterminé. Les runners sont informés de la deuxième étape, une usine agroalimentaire située elle aussi sur Bainbridge Island, et peuvent préparer la suite du périple (Scène 3).

SCÈNE 3 : NIGHT SHIFT

EN BREF

La seconde étape du rituel concerne un fétiche placé dans une usine de manutention de fruits de mer, Puget Sound Shellfish, qui est toujours située à Bainbridge Island. Les runners sont attendus par un comité d'accueil musclé concocté par Red Feather. Une fois le danger écarté, M. Smith entame à nouveau le rituel pour s'attacher le second fétiche.

L'ENVERS DU DÉCOR

PNJ suggérés : guerriers tribaux (Maîtres des lames Yakuza [p. 215, SR6] avec un arc et en remplaçant le katana par un tomahawk qui a les mêmes statistiques qu'un couteau de survie), esprit toxique des Bêtes Puissance 6 (esprit des Bêtes p. 224, SR6, avec Souffle Nocif et Venin), esprit toxique de l'Eau Puissance 4 (esprit de l'Eau, p. 224, SR6, avec Salive corrosive), agents de sécurité (Patrouilleurs de la Lone Star, p. 214, SR6).

L'objectif de cette scène est de forcer une rencontre entre les runners et la faction responsable de la menace magique. Ils doivent prendre conscience qu'une opposition violente et détenant des pouvoirs surnaturels se dresse face au trio de leurs employeurs. Toutefois, le but est d'affaiblir l'équipe des runners, pas de la décimer avant la scène finale. N'hésitez pas à adapter la force des guerriers pour qu'elle soit plus faible que celle des personnages. Le décor joue sur le contraste qui sous-tend l'histoire, entre la zone industrielle et les défenseurs des traditions ancestrales.

Afin de contaminer ceux qu'il considère comme les véritables sources d'infection de sa terre, Red Feather a choisi de placer une seconde bombe astrale dans une filiale de Shiawase spécialisée dans la préparation de plateaux de fruits de mer à destination des riches clients de la côte est de Bainbridge. Il espère ainsi toucher les employés, mais aussi les livreurs et même les fruits de mer encore vivants qui se transformeront à leur tour en vecteurs.

L'entreprise est située dans une banlieue industrielle nord, près d'Agate Point, à un jet de tomahawk des premières tours de la côte. C'est aussi l'emplacement d'un ancien village de pêcheurs, les sook-WAHBSH (les habitants des eaux salées claires) et on dit que le fameux chef k'TSAHP ou Kitsap, qui a donné son nom au comté en 1857, a vécu ici.

Quand les runners arrivent sur le site, lisez le paragraphe suivant :

Le vent nocturne souffle la pluie qui arrose cette zone industrielle de l'île. Derrière les grillages métalliques du Puget Sound Shellfish, vous distinguez une large zone de canaux étroits qui s'entrecroisent, ponctués de bassins hors sol. L'odeur saline vous rappelle combien la mer est proche et vous ne pouvez pas vous empêcher de penser aux populations autochtones de pêcheurs qui vivaient ici avant les tours.

Une recherche dans la **Matrice** sur l'usine (test étendu d'Électronique + Intuition [9, 10 minutes]) peut faire ressortir une chute anormale et récente du rendement

des travailleurs et à l'inverse un taux de rotation en forte hausse. Ceci est bien évidemment dû à l'influence du fétiche qui se nourrit de leur énergie. Puget Sound Shellfish possède des bassins dans lesquels sont cultivés les coquillages (moules, huîtres et d'énormes palourdes du Pacifique). Ceux-ci sont ensuite triés, nettoyés et présentés dans des paniers de luxe au sein de la fabrique. Mis à part le chemin dégagé qui mène à l'entrée principale, les alentours immédiats du bâtiment sont quadrillés par un labyrinthe de canaux et de bassins. Certains sont franchissables en sautant par-dessus tandis que d'autres, hors-sol, proposent des abris pour ceux qui en auraient besoin.

Le fétiche est installé sur un mât extérieur servant de support à des capteurs multiples envoyant des informations à la station météo et aux systèmes de sécurité. Red Feather n'a en effet pas réussi à pénétrer à l'intérieur du bâtiment pour le placer. L'objet maudit est donc perché à 8 mètres de haut, magiquement collé au poteau.

La sécurité nocturne des lieux est assurée par une équipe de deux agents alternant patrouilles et surveillance des écrans. Ils sont équipés d'un minidrone de type Horizon Flying Eye (p. 309, SR6), armé d'une grenade flashpack. Ce gadget leur a été proposé en guise de test et ils ne sont pas encore capables de l'utiliser au maximum de ses capacités.

Averti par l'Impur du rituel visant à libérer le premier fétiche, Red Feather sait qu'il doit réagir rapidement. Étant basé sur Fox Island, il n'a pas le temps de rassembler la force de frappe qu'il voudrait pour stopper Dancing Elm et ses amis. Il décide alors de gagner du temps et d'affaiblir ses adversaires en envoyant sur place un petit groupe de guerriers gagnés à sa cause, épaulés par deux esprits. Pendant ce temps, il prépare l'assaut final qui doit avoir lieu sur l'autre île. Dans sa folie, il refuse d'avertir la sécurité de Shiawase, car il considère qu'une enquête pourrait mettre à jour le fétiche et remonter jusqu'à lui. Il choisit donc l'élimination de ceux qui connaissent ses plans et qui se mettent sur son chemin.

Le groupe de guerriers est arrivé peu de temps avant les runners. Ils se sont dissimulés parmi les bassins grâce à l'aide des esprits qui les accompagnent. Ils appartiennent tous à la tribu des Nootkas et sont fanatiquement dévoués à la cause prônée par Red Feather, à savoir l'élimination des Anglois et de toute technologie moderne. Ils portent des peintures de guerre et sont armés d'arcs et de casse-têtes traditionnels. Un des esprits est un esprit des bêtes chargé d'assurer la discrétion du groupe et de décupler la force et l'agilité du chef de la troupe. En perception astrale, il ressemble à un puma maléfique aux griffes et aux dents suintantes d'un venin noir. Le second est un esprit de l'eau ayant la forme d'une sorte d'homme-poisson en voie de décomposition avancée. Il se dissimule dans les bassins et a reçu comme tâche d'observer les runners et de communiquer via l'astral à Red Feather suffisamment d'éléments pour que le chaman puisse les identifier. En faisant jouer ses contacts, Red Feather compte rassembler des informations sur les points faibles de chacun des personnages afin de pouvoir les manipuler par la suite. La stratégie que les guerriers ont choisie consiste à laisser les personnages se disperser dans le labyrinthe des canaux puis de surgir en s'attaquant à Peter Dancing Elm en priorité.

Durant le combat, M. Smith est fortement affaibli par son fardeau et il a du mal à se défendre activement. Heureusement, l'esprit qui l'accompagne le protège. Strong Arm et Lazy Owl resteront près de leur ami et se

battront pour lui. Le Makah est un guerrier redoutable et le marchand de talismans maîtrise quelques sorts utiles. Toutefois, sans l'aide des runners, les trois amis n'ont aucune chance de résister à l'assaut.

Une fois les guerriers nootkas repoussés, il faut espérer que la sécurité de l'usine ait été neutralisée, car M. Smith doit encore effectuer son rituel. De nouveaux réactifs sont disséminés autour du poteau. Avec l'aide de l'esprit, l'opération est plus rapide et après une dizaine de minutes, Dancing Elm escalade le mât pour y décrocher le deuxième fétiche. Celui-ci s'incruste dans sa poitrine à côté du premier et le pauvre homme marche à présent courbé sous l'effort, à peine capable de parler. Lazy Owl, devant l'état de son ami ne peut retenir ses larmes tandis que Strong Arm lui jette un regard méprisant. D'un ton moins assuré qu'il ne le voudrait, le guerrier annonce aux runners que leur prochaine et dernière étape se trouve sur une autre île, Fox Island.

DURCIR LE TON

L'usine est en activité cette nuit, car Puget Sound Shellfish a une importante livraison prévue le lendemain. Il y a donc une équipe qui travaille à la confection de plateaux de fruits de mer. L'entrée des runners et la réaction des sbires de Red Feather ne passent pas inaperçues. Pour que M. Smith puisse effectuer le rituel avant l'intervention des forces de l'ordre, il va falloir faire preuve d'imagination, de magie, corrompre la sécurité ou mettre en œuvre d'autres idées du même acabit.

EN RÉSUMÉ

Les runners ont combattu les sbires de Red Feather et commencent à mieux cerner les enjeux de cette affaire. Toutefois, le groupe commence à ressentir la fatigue et la cérémonie doit se poursuivre sur Fox Island, une autre île d'Outremer. Ils rejoignent leur bateau à la marina de Eagle Harbor, sur Bainbridge (Scène 4).

SCÈNE 4 : INTERLUDE FAMILIAL

EN BREF

Juste avant d'embarquer sur le bateau qui va les conduire vers la dernière étape de leur voyage, le groupe est accosté par un vieil homme envoyé par la mère de M. Smith et qui tente de les convaincre d'abandonner le rituel. Devant le refus de leur employeur, les runners reprennent la mer et naviguent vers Fox Island. En route, ils sont contactés par Daniel Red Feather en personne qui tente de les acheter.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'objectif de cette scène est d'introduire une nouvelle faction hostile au projet de l'employeur des runners. Pourtant, cette opposition est cette fois motivée par de la bienveillance et le refus de perdre un être cher. Mary Rain Walker, la mère de Peter Dancing Elm, a été informée du plan de son fils et de ses compagnons quand plusieurs personnes sont venues pour l'emmener à l'abri après le message envoyé par Peter au début de la Scène 2. Elle ne peut accepter que la vie de

son fils soit le prix à payer pour éliminer les bombes astrales et tente de le convaincre de changer d'avis avant qu'il ne soit trop tard. Ne pouvant se déplacer en personne, elle lui envoie un vieux chaman ayant participé à son éducation magique afin de le toucher par les sentiments.

Une fois les runners de retour à la marina, lisez le paragraphe suivant :

Alors que vous aidez M. Smith à sortir du van qui a retrouvé sa place dans le parking de la marina d'Eagle Harbor, vous remarquez qu'une petite silhouette courbée se tient devant le bateau amarré. Il semble que vous êtes à nouveau attendus. Toutefois, ce qui se cache sous la couverture trempée et décolorée est différent de ce que vous avez croisé ce soir.

Un vieil homme chenu au visage très marqué par les rides est debout devant le bateau de Strong Arm. Les trois employeurs le reconnaissent. Il s'agit de Bernie Old Horse, un chaman qui a participé à l'éducation de Peter Dancing Elm. M. Smith va le retrouver avec un sourire que la douleur transforme en grimace malgré ses efforts. Après un court entretien, Old Horse s'énervé, crie, tempête et se dirige vers les runners, laissant là son ancien élève.

Pour l'interpréter, soyez impatient comme une personne âgée peut l'être. Votre voix est normalement chevrotante, mais elle peut devenir tonnante par moment, quand vous êtes contrarié. Votre mission est de convaincre Peter et vous savez qu'il faut passer par les runners pour cela.

« Et vous autres, vous allez le laisser faire ? Vous n'avez pas honte ? Du suicide assisté, c'est comme ça qu'on appelle cela chez vous, non ? »

Le vieil homme apostrophe les runners, laissant éclater sur eux la colère qu'il sait sans effet sur leur employeur. Pour le calmer les personnages vont devoir réussir un test d'Influence + Charisme. Cela leur permet non seulement de ne pas devoir fuir tout en subissant ses remontrances, mais aussi de glaner quelques informations que leurs employeurs leur ont tues jusqu'ici. Ceux-ci respectent trop le vieil homme pour s'interposer, mais ils pressent les runners à embarquer.

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| 1 | Bernie Old Horse est un chaman qui a appris à Peter Dancing Elm à maîtriser ses pouvoirs de conjurateur (« Oui, c'est son nom. M. Smith, quel sobriquet ridicule ! »). |
| 2 | C'est la mère de Peter qui l'a envoyé pour tenter de ramener son fils à la raison. (« Elle a raison de s'inquiéter. Vous avez vu dans quel état il est déjà ? »). Elle a peur pour lui, car elle est persuadée qu'il va y laisser la vie. Elle s'appelle Mary Rain Walker et est propriétaire du Totem Falls Antiques à Snohomish. |
| 3 | Ces fétiches maudits sont autant de bombes astrales qui risquent de contaminer tous ceux qui sont à proximité quand elles exploseront. Le plan de Dancing Elm est de quitter ce plan avec les artefacts pour ne jamais y revenir. Il veut se sacrifier. |
| 4 | Le fou qui est à l'origine de ce malheur est un chaman du nom de Daniel Red Feather. Il prêche pour que Seattle revienne sous le gouvernement du Conseil Salish-Shidhe. Mais il est prêt pour cela à sacrifier des vies innocentes sans aucune garantie que cela ait le moindre effet. Heureusement, certaines forces s'y opposent. Dont Ours. |
| 5 | Dancing Elm veut sauver les habitants de Seattle. Tous les habitants. C'est pour cela que Seattle le protège. (« Le chef Seattle. L'esprit. Vous comprenez à présent ? Même ses ancêtres le soutiennent dans son projet insensé ! »). L'esprit a l'apparence du chef qui est un lointain ancêtre de Dancing Elm. |

Pendant la discussion, Lazy Owl devient hésitant, les arguments du vieux Bernie lui font questionner le sacrifice de son ami, même s'il ne connaît aucun remède aux bombes astrales. Laissez les runners partager son dilemme qui resurgira lors de la **Scène 5** et nourrira peut-être leur échange avec Red Feather. Si jamais les runners décident de sauver Dancing Elm dès maintenant, malgré lui, et malgré l'opposition de Strong Arm, Bernie Old Horse les met en relation avec Mary Rain Walker chez qui ils peuvent conduire M. Smith. Dans ce cas, le scénario s'achève ici et vous pouvez directement lire la section de l'**Épilogue** correspondante.

Le bateau finit par quitter le port, suivi par les imprécations du vieil homme, resté sur le quai. Alors que les moteurs propulsent l'embarcation sur les eaux noires de la baie depuis quelques longues minutes, les rapprochant de leur destination, le commlink d'un des personnages reçoit un appel. Si possible choisissez le face du groupe, mais n'importe qui fera l'affaire. L'avatar de l'interlocuteur est un vison stylisé de mauvaise qualité et le nom affiché indique « Red Feather ». Via la **Matrice**, la communication est facilement traçable (il faut obtenir un accès utilisateur sur le commlink [T 1, FW 1] pour accéder aux informations GPS) et provient d'un commlink jetable localisé à Fox Island. Le chaman ne cache pas son identité. Il se positionne comme défenseur des pauvres pêcheurs qui ont été chassés de leurs terres pour que des montagnes de détritiques remplacent leurs villages. Après une brève discussion, il cherche à utiliser une faiblesse de celui qu'il a appelé. Par exemple, si le runner est renommé pour son appât du gain ou pour son manque de loyauté, Red Feather lui proposera 25 % de plus que le contrat initial s'il trahit M. Smith. Ou si la réputation du runner parle de lui comme d'une tête brûlée, il est mis au défi d'éliminer les trois Amérindiens. Bien que le chaman soit très convaincant, son véritable but est de tirer des renseignements des réponses qu'on lui fait. Cependant, un personnage doué pourra glaner quelques informations utiles de la discussion, grâce à un test d'**Influence** + **Charisme** :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| 1 | L'homme est cinglé. C'est un grand manipulateur, mais la folie est perceptible sous ses arguments. |
| 2 | Red Feather sait où Dancing Elm se rend et a prévu un comité d'accueil. Mais il ignore certains détails comme le lieu de débarquement qu'il essaie d'obtenir pendant la conversation. |
| 3 | Red Feather a engagé un go-gang pour intercepter les personnages lors de leur déplacement sur Fox. |
| 4 | Le chaman est en contact avec un membre de ce qu'il appelle « la conspiration nocive des forces technologico-financières infiltrées », mais il est impossible de savoir qui (si le maître de jeu choisit de Durcir le ton, il s'agit de Lazy Owl). |

Si on refuse de discuter avec lui en ne décrochant pas ou en interrompant l'appel, le chaman retente sa chance avec un autre runner.

Si les runners se laissent corrompre par l'offre de Daniel Red Feather, organisez un combat avec leurs employeurs dans les conditions qu'ils choisissent (sur le bateau ou plus tard). L'esprit ressemblant au chef Seattle s'oppose bien entendu à l'élimination de Dancing Elm. En cas de victoire des runners, Red Feather les rejoint et vous pouvez sauter la **Scène 5** pour lire directement la section de l'**Épilogue** qui correspond.

EN RÉSUMÉ

Une faction supplémentaire s'est ajoutée à l'histoire et le sacrifice de Dancing Elm est à présent connu. Red Feather a tenté d'influencer directement les personnages. C'est en ayant pratiquement toutes les cartes en main que les runners se rendent sur Fox Island, dans le dernier lieu du rituel, là où tout va se jouer (**Scène 5**).

SCÈNE 5 : TO THE OTHER SIDE

EN BREF

Arrivés sur Fox Island, les runners vont devoir escorter Dancing Elm et ses compagnons jusqu'à une loge située dans la forêt au cœur de l'île. Là, les chamans vont ouvrir une porte vers un métaplan où M. Smith va disparaître. Pendant ce temps, des esprits et des gangers rassemblés par Red Feather vont tenter de le capturer. Enfin, les partisans de Mary Rain Walker, la mère de Dancing Elm, vont également essayer d'enlever son fils.

L'ENVERS DU DÉCOR

PNJ suggérés : Daniel Red Feather (cf. Ombres Portées); go-gangers amérindiens (Go-gangers Eye-Fiver, p. 213, **SR6**), esprits divers de Puissance 5 (p. 223, **SR6**), guerriers tribaux (Soldato de la Mafia (p. 215, **SR6**) avec un arc et en remplaçant le nerf de bœuf par un tomahawk avec les statistiques d'un couteau de survie), Shaggy Rock, Gray Bear, Maquinna, Ha-Sass (Mages de combat de la Lone Star, p. 215, **SR6**), Eye-Like-Hawk (archétype Adeptes, p. 83, **SR6**).

Cette scène est l'apogée du scénario et est découpée en deux parties. Dans la première, le groupe va devoir rejoindre une loge chamanique dans la forêt centrale de Fox où quelques alliés de Dancing Elm attendent leurs compagnons. Dans la deuxième partie, les personnages devront contenir l'assaut de leurs adversaires pendant que les chamans exécutent une cérémonie pour ouvrir la porte menant à un métaplan où leur employeur pourra emmener les fétiches maudits. Tout l'aspect tactique repose sur les runners : vont-ils séparer leur groupe ? Appeler des renforts ? Créer des leurres ?

LA TRAVERSÉE DE L'ÎLE

Lisez le paragraphe suivant lorsque le bateau aborde Fox Island :

Strong Arm conduit le bateau dans le petit port situé au sud de Fox, près de Gibson Point. C'est un port industriel, mais il héberge aussi quelques navires de plaisance. Vous aidez M. Smith à débarquer. Il semble avoir pris 50 ans depuis le début de la soirée. Pendant que le Makah règle les formalités avec une borne automatique, Lazy Owl, nerveux et épuisé, vous demande d'organiser la suite du trajet. Sachant les obstacles qui vous attendent, la nuit vous paraît soudain hostile.

Le groupe doit se rendre dans une forêt située au centre de l'île, à environ 4 km du port. Ensuite, il restera 1 km à parcourir à pied dans les bois. Malgré l'heure tardive, il est possible de louer des véhicules à la sortie du port.

Red Feather a fait appel au go-gang des Revving Injuns pour intercepter ses opposants, en jouant sur le fait que des Anglo guident le groupe. Comme il y a quatre ports sur l'île et autant de routes menant à la forêt, les motards ont été forcés de se séparer. Ils ont laissé une sentinelle dans chaque port tandis que des équipes patrouillent dans les rues. Il est fort probable qu'ils repèrent les runners et les attaquent avant qu'ils n'atteignent l'entrée de la forêt à moins que les runners ne soient particulièrement rusés. Prévoyez une moto par runner, mais ajustez le nombre en fonction de la force de tir et de l'état de santé du groupe. Plutôt que d'utiliser des véhicules de course, les Revving Injuns préfèrent les motos lourdes telles les Horizon-Doble Revolution ou les Thundercloud Mustang (voir encart, utilisez les statistiques de la Harley-Davidson Scorpion et Yamaha Growler respectivement, p. 303, SR6). Ils prennent en chasse les véhicules suspects et une fusillade pourrait bien éclater sur le parcours. Les motards visent les pneus de leur cible pour l'immobiliser avant de prendre d'assaut l'habitable. Ils arborent des peintures de guerre particulièrement sophistiquées qui dénotent quelque peu avec leur idéal de respect des traditions.

FOX ISLAND

Fox rassemble probablement la communauté la plus favorable aux Nations des Américains d'Origine (NAO) de tout le métroplex. Les locaux ont toujours eu des sympathies dans ce sens et même les Anglo qui ont été déplacés ici lors de la formation des NAO n'ont jamais développé l'amertume habituelle de ceux que l'on a chassés de chez eux. Des travailleurs du Conseil Salish-Shidhe empruntent tous les jours le pont qui relie l'île au continent et les échanges familiaux et professionnels sont très nombreux entre les deux communautés. Il n'est pas surprenant dès lors de constater que la culture de Fox est rythmée par de nombreuses célébrations de tradition salish, comme les festivals de la Plantation ou de la Chute des Pommes. Du côté de la scène criminelle, c'est le Koshari qui mène la danse en contrôlant de part et d'autre de la frontière la contrebande menée par les Puget Pirates. Et si vous cherchez des gangs, vous rencontrerez les First Nations (qu'on ne présente plus), les Sly Devils (des trafiquants de chair humaine contrôlant les docks de Fox) et les Revving Injuns (un go-gang amérindien militant pour l'annexion de Fox aux NAO). Du côté de la loi, l'unique poste de Knight Errant est plutôt là pour la figuration. La plupart des contrats de sécurité sont en effet attribués à Eagle Security. Quant aux curiosités de l'île, vous pouvez visiter le chantier abandonné du Metroplex Tunnel Project qui visait à relier les îles d'Outremer entre elles. Il est déconseillé cependant de quitter les portions ouvertes à la visite. Les eaux entourant l'île sont réputées pour la plongée tant que l'on respecte les spots indiqués pour éviter les rencontres fortuites avec les pirates. Enfin, au centre de Fox se trouve une forêt préservée, mais elle est privée et appartient à la « Forest Lodge », un collectif local de chamans qui protège jalousement son intimité grâce à des patrouilles d'esprits.

GROSSES BÉCANES POUR GO-GANGERS

L'Horizon-Doble Revolution est un monocycle fermé. Le conducteur s'appuie totalement sur la RA pour voir la route parce que la vue physique est bloquée par la roue qui est un gigantesque anneau de pneu intelligent autour du rigger. Ceci le protège entre autres d'éventuelles pluies de plomb. Des sidecars sont également disponibles en option, très utiles pour transporter des armes, des passagers ou des petits drones.

La Thundercloud Mustang est un monstre du tout terrain. Elle est dotée de pneus intelligents qui s'élargissent pour la traction hors-piste et rétrécissent pour la vitesse sur la chaussée. Pour la rendre capable d'opérations aquatiques limitées, Thundercloud a creusé les jantes et le cadre pour la flottabilité et a intégré des pontons gonflables.

PROMENADE NOCTURNE EN FORÊT

Lisez le paragraphe suivant lorsque les runners atteignent l'orée du bois :

Le sentier s'enfonçant dans les sombres profondeurs des bois est bloqué par une barrière sculptée. La lumière criarde de vos phares éclaire des panneaux annonçant qu'il s'agit d'une propriété avec accès limité au personnel autorisé. Le vent fait craquer les branches et les sons de la vie nocturne ne sont pas rassurants. Vous allez pourtant devoir descendre du véhicule et marcher dans la nuit.

La « Forest Lodge » est en fait un terrain morcelé où tout chaman peut construire une hutte temporaire. Grâce au respect de la nature préservée intégré dans la culture de l'île, le mana est ici plus puissant, ce qui en fait un endroit convoité (toutes les actions magiques bénéficient d'une remise d'Atout). Des alliés de Peter Dancing Elm y ont construit une loge afin de l'aider. Mais d'autres chamans y ont également la leur. Des esprits parcourent les bois pour protéger l'intimité de la communauté. Cette nuit, ils sont perturbés par la présence de nombreuses personnes et de puissants esprits étrangers.

Une fois arrivé à l'orée de la forêt, il faut s'enfoncer dans les taillis épais qui la composent et se frayer un chemin vers la loge chamanique abritant les alliés de Dancing Elm. M. Smith nécessite au moins d'être soutenu, si ce n'est porté. Les esprits gardiens des lieux surgissent sans prévenir et seul le mot de passe adéquat (« Leschi ») connu de Strong Arm et Lazy Owl les détourne de leur implacable mission. Ainsi, un tronc s'abat soudain devant l'homme de tête avant de se dresser sur des pattes improbables. Cet esprit de la terre attaque sans sommation s'il ne reçoit pas le mot attendu. Comme il s'agit d'une forêt laissée volontairement dans un état le plus sauvage possible, les sentiers sont difficiles à repérer et à suivre. La clairière à atteindre se trouve au nord-nord-ouest du parking, à environ 1 km.

ASSIÉGÉS

Les chamans alliés tiennent une petite clairière au sein de laquelle s'élève une sorte de tumulus naturel. Deux feux de bois projettent des ombres inquiétantes. L'orée



des arbres scintille d'une lumière indiquant la présence d'une barrière physique qui laisse passer le groupe. Il y a cinq personnes sur place, d'âges et d'origines variées.

- **Shaggy Rock**, ork des Cascades, un jeune chaman ork hirsute assez nerveux et parlant fort. Son esprit mentor est Ours.
- **Gray Bear**, Salish, le doyen du groupe, auquel Ours a accordé de dépasser allégrement les 80 ans et qui est recouvert de fourrures et de gris-gris.
- **Maquinna**, Salish, protégé de l'Oiseau tonnerre, au corps dénudé et peint de motifs hypnotiques.
- **Ha-Sass**, Makah, un petit homme à la voix aiguë portant une coiffe somptueuse. Son totem est Aigle.
- **Eye-Like-Hawk**, Nootka, la seule femme du groupe et aussi la seule adepte. Son totem est Ours.

Un rituel est nécessaire pour ouvrir dans la paroi du tumulus un portail conduisant dans le métaplan choisi par Ours pour éloigner les bombes astrales. Lazy Owl, Gray Bear, Maquinna et Ha-Sass se concentrent sur cette tâche. Shaggy Rock maintient la barrière physique tandis qu'Eye-Like-Hawk et Strong Arm prêtent main-forte aux runners pour tenir à distance les assaillants.

Les bois ne tardent pas en effet à retentir de cris de guerre. De nombreux guerriers se sont rassemblés pour éliminer Dancing Elm, seule solution pour que Red Feather récupère ses statuettes maudites. Ils sont armés d'arcs, de lances et de tomahawks. Les personnes restant

dans la clairière auprès des feux offrent des cibles faciles aux archers si la barrière physique cède et il faudra aller les débusquer. Des esprits toxiques, épaulés par l'Impur, leur apportent du renfort. Les assaillants cherchent en priorité à affaiblir les chamans et leur cérémonie.

Rendez la rencontre épique en jouant sur la menace des bois sombres autour de la clairière. La mélodie des chamans, les sorts et les esprits grimaçants ajoutent les touches de surnaturel. La violence des guerriers peints qui surgissent à la lumière replonge les personnages dans la réalité. Au fur et à mesure, les chamans et les défenseurs faiblissent sous les coups des ennemis qui semblent innombrables.

Une fois que la bataille est bien engagée, au moment dramatique que vous jugez le plus approprié, l'esprit des aînés qui protège Dancing Elm franchit le portail enfin ouvert et tend la main vers lui. Red Feather pousse un cri de rage depuis les ombres.

À cet instant, Shaggy Rock et Ha-Sass abandonnent la défense des lieux et tentent de s'emparer de Dancing Elm. Leur plan est de profiter du désordre pour passer les lignes adverses et de conduire M. Smith dans un port proche d'où ils comptent l'emmener à Downtown. Ils ont été contactés par Mary Rain Walker peu avant l'arrivée des personnages. Quand les personnages réagissent, Ha-Sass s'interpose et leur explique la raison de leur trahison. Ils estiment que le sacrifice de Dancing Elm est louable, mais pas indispensable. Sa mère vient de leur confirmer par message qu'il existe d'autres solutions pour éliminer

les fétiches toxiques sans causer la disparition du jeune chaman. Ceci n'est absolument pas certain, mais comme la pauvre femme veut gagner du temps pour tenter de sauver son fils, elle n'a pas hésité pas à mentir. Les runners ont la possibilité de se ranger au côté de Shaggy Rock et Ha-Sass ou de les forcer à laisser Dancing Elm emprunter le portail. Les autres survivants sont opposés au plan de Mary Rain Walker, argumentant que l'occasion de supprimer la menace ne se présentera peut-être plus aussi clairement et que Peter souffre trop dans ce plan. Il n'est d'ailleurs pas en état de donner son avis.

La décision finale revient aux runners. S'ils tergiversent trop, Daniel Red Feather en profite pour reprendre l'avantage. S'ils décident de ne pas utiliser le portail, il leur faudra traverser les lignes ennemies et quitter l'île. À part Shaggy Rock et Ha-Sass, les autres survivants ne s'opposent pas à eux, mais ne les aident pas activement non plus. S'ils soutiennent le plan initial en aidant Dancing Elm à franchir le portail, le jeune chaman est accueilli par l'esprit des aînés.

L'Impur, voyant son plan tomber à l'eau, change de priorité. Il abandonne son complice et disparaît, emmenant avec lui les esprits invoqués. Les ennemis se dispersent dans les ombres et le calme retombe sur la clairière.

DURCIR LE TON

L'arrivée des personnages au port coïncide avec une livraison attendue d'une cargaison de contrebande. Des Sly Devils se trouvent sur les docks et guettent le bateau des pirates qui doit leur apporter de malheureuses victimes destinées à devenir des poupées bunraku une fois revendues. Ils voient d'un mauvais œil l'approche du Mitsubishi Waterhome qui est pour eux une menace ou au mieux un témoin gênant. Les trafiquants décident donc de tirer sur le navire et ses occupants (utilisez le profil du Collecteur de dettes de la Mafia, p. 212, SR6, prévoyez un ganger par runner).

L'ennemi n'est pas seulement tapi à l'extérieur de la clairière. Red Feather est parvenu à convaincre Lazy Owl que son ami pouvait encore être sauvé et qu'il était capable de détacher les fétiches de son corps tout en préservant sa vie. Ce qui est un mensonge, bien entendu. Le marchand de talismans va donc attendre le meilleur moment pour trahir le groupe. Pendant que Shaggy Rock et Ha-Sass négocient le plan de Mary Rain Walker, Lazy Owl s'emploie à refermer le portail afin de détourner l'attention des défenseurs. Red Feather, n'attendant que cela, lance l'assaut final à la tête de ses guerriers.

DEBUGGING

Le combat autour de la loge ne passe pas inaperçu chez les autres chamans de la Forest Lodge. Certains sont irrités par l'intervention de Red Feather et de l'Impur. Ils sortent de leur neutralité pour chasser ces intrus de leur paisible retraite à l'aide d'esprits qu'ils lancent sur les responsables de la perturbation. Décrivez par exemple la silhouette d'un hibou de la taille d'un gros chien s'abattre sur un guerrier aux prises avec un runner.

EN RÉSUMÉ

Les runners ont amené le jeune chaman auprès de ses amis dans la forêt de Fox. Alors qu'ils sont assaillis par les guerriers et les esprits envoyés par Red Feather, un

nouveau rituel a ouvert un portail permettant à Dancing Elm de sortir les fétiches maudits de ce plan. Mais la mère du chaman soudoie deux des défenseurs pour annuler l'opération tout en annonçant qu'il est possible d'éliminer les fétiches sans provoquer la mort de son fils. Dans le feu de l'action, ce sont les personnages qui décident du sacrifice ou non de leur employeur.

ÉPILOGUE

En définitive, les personnages peuvent terminer ce scénario de diverses manières selon leurs choix. Les paragraphes qui suivent exposent les conséquences de chacune des options.

DANS LE CAMP DES SALAUDS

Dans ce cas, les runners acceptent la proposition de Red Feather et trahissent leur employeur. Étonnamment, la somme promise par Red Feather leur est versée. En revanche, leur Réputation dans les Ombres baisse sérieusement (Réputation -2). Quelques semaines après que les personnages remettent M. Smith entre les griffes de son ennemi, une sombre affaire de contamination magique entraînant des dizaines de morts éclate à Seattle. Cette catastrophe n'a pourtant aucune influence directe sur la politique de la ville. Les protégés de Ours ont à présent un préjugé envers les runners. L'Impur se lasse pourtant bientôt de son protégé et trouve une autre marionnette humaine.

FILS À MAMAN

Si les runners enlèvent M. Smith et l'amènent à sa mère, Mary Rain Walker paie aux runners la somme promise par son fils. Elle devient un contact privilégié et met à leur disposition les ressources de sa boutique et de ses relations dans la communauté salish. En revanche, sans le soutien d'Ours, de ses chamans et de l'esprit du « chef Seattle », Peter Dancing Elm succombe bientôt aux fétiches maudits qui drainent son énergie vitale. Les artefacts peuvent être finalement désactivés au prix d'intenses recherches magiques, mais le jeune chaman paie son projet de sa vie. Les protégés d'Ours ont à présent un préjugé envers les runners. De plus, ne pas avoir respecté le contrat avec leur employeur entache leur réputation (Réputation -1).

LA VOIE DU SACRIFICE

Si les runners aident Peter Dancing Elm à franchir le portail avec les fétiches, Le sacrifice de Dancing Elm porte ses fruits. Les fétiches disparaissent pour toujours. Les survivants de la terrible nuit s'arrangent pour payer aux runners ce que Dancing Elm leur avait promis. Les runners disposent d'un contact auprès de la communauté des chamans de la Forest Lodge de Fox. Red Feather, s'il survit, voit son influence diminuer auprès des séparatistes de Seattle même si ses idées sont toujours ardemment défendues par d'autres personnalités. Mary Rain Walker et certaines de ses relations au sein de la communauté salish de Seattle gardent rancune envers les personnages. L'Impur se lasse de son protégé et trouve une autre marionnette humaine.



ALICE AUX PAYS DES RUNNERS

Type de run : enquête

Paie : ¥¥¥¥

Karma : 10

Mot-clés : SFC, Puyallup, Prostitution, Mafia, Ancients, Red Hot Nukes

INTRIGUE

Le personnage central de notre histoire est un salopard repent. Ponte corporatiste, **Michael J. Goldmann** n'était qu'ambition, cupidité et calcul jusqu'à son infection par le SFC (voir *SR6*, p. 32). Après plusieurs années de combat contre la maladie, il réussit à obtenir l'aide d'un technomancien pour se libérer de l'IA qui prenait progressivement le contrôle de son cerveau. Guéri, il ne fut pas pour autant épargné par les séquelles de la maladie. Sa mémoire reste très lacunaire, et sa personnalité elle-même a été largement altérée par le processus. De l'homme sans cœur qu'il était, il est désormais devenu une version moins abjecte de lui-même, aujourd'hui en quête de rédemption.

Cette rédemption passe par une réunion avec sa fille **Alice**, qu'il avait abandonnée avant même sa naissance. Il avait refusé de reconnaître l'enfant, issu d'une relation extra-conjugale avec une prostituée de luxe, **Annabelle**, lors de sa participation au Grand Tour en 2058. Il apprit plus tard, à sa grande surprise, que sa mère avait décidé de la garder. Pour lui, cette grossesse était surtout la combine d'une arriviste. Le

fait qu'Annabelle ait pu avoir un sou de fibre maternelle était au-delà de sa compréhension. Toute cette histoire remonte à presque vingt ans, mais ce n'est qu'aujourd'hui qu'il engage les runners pour retrouver sa progéniture et organiser une rencontre avec elle afin de « tenter de réparer l'irréparable, et de lui offrir une seconde chance d'avoir une vie décente ».

Malheureusement, Michael J. Goldmann l'a oublié, mais il est très bien placé pour savoir ce qu'est devenue Alice. Dans les derniers mois de sa maladie, terrifié à l'idée de mourir, il engagea une première équipe de runners pour la retrouver et la kidnapper à la seule fin de la faire découper en morceaux pour se créer sa propre banque d'organes, hautement compatible avec lui-même (et pour cause) ...

Alors que les runners remonteront les pistes qu'il leur a fournies, ils apprendront donc que la jeune femme a été kidnappée, il y a tout juste quelques mois. Avant de lever le voile sur son triste destin, ils découvriront qu'Alice était aussi une jeune mère, ce qu'ignore totalement notre repent. Son fils, **Jason**, a échappé par pure chance aux kidnappeurs, mais les runners vont, eux, le retrouver. Reste à savoir s'ils décideront de le remettre ou non à leur employeur, qui après tout, semble aujourd'hui pétri de remords, et inconscient des exactions qu'il a commises...

SYNOPSIS

Le scénario commence par une rencontre avec Michael J. Goldmann (*Scène 1*), où il se présente comme M. Smith (un clin d'œil au surnom Mme Smith pour appuyer sur

l'aspect « personnel et juste » de sa cause) et paraît quelque peu étrange aux runners. Ceux-ci se lancent ensuite dans l'enquête en se rendant à l'hôtel de passe où Alice officie (Scène 2) et/ou en discutant avec son dealer de deepweed, un homme bien répugnant (Scène 3). Cela les amène à visiter le squat que la jeune femme occupait il y a encore peu et à y rencontrer son improbable colocataire Øg (Scène 4). C'est aussi ici que les runners vont rencontrer la progéniture d'Alice, Jason. Apprenant que leur cible est partie avec un autre groupe de runners. Ils remontent alors la piste de leur chef, et dernier membre encore en vie, un nain nommé Teddy (Scène 5). Ce dernier leur apprend que son équipe a livré Alice à une discrète banque d'organes peu avant de se faire décimer par des assassins professionnels, sur ordre de leur client d'après Teddy (Scène 5) ! Une visite à la banque d'organes (Scène 6) va rapidement confirmer le funeste destin d'Alice, mais aussi leur révéler que son père, M. Smith, est derrière son horrible assassinat. Il ne leur reste alors plus qu'à le confronter pour conclure le scénario (Scène 7).

Note : le scénario se déroule après l'élimination de l'équipe de Teddy, qui a eu lieu début 2080. Il n'y a aucune date précise donnée afin de vous permettre d'intégrer ce scénario à votre campagne en cours.

Prenez soin de bien noter la date de lancement du scénario et d'adapter en conséquence la chronologie. Décidez et notez sur une feuille quand les événements clés (recrutement de l'équipe de Teddy, disparition d'Alice et disparition du nain) ont eu lieu exactement afin d'utiliser la durée appropriée en jeu.

COMPLIQUER L'HISTOIRE

Grâce à la forme complexe Coriolis (voir *Chrome Flesh*, p. 27), Michael J. Goldmann, a été soigné du SFC. L'entité qui l'infectait a donc rejoint la Matrice. Néanmoins, cette IA, Xera, n'en a pas fini avec lui. Entité bien plus morale, elle éprouve un profond mépris envers son ancien « hôte ». Elle l'espionne régulièrement et elle a découvert que Michael J. Goldmann est à la recherche de sa fille illégitime, Alice. Ce qui terrifie l'IA, car, connaissant l'individu, elle redoute (à raison) qu'il ne veuille la retrouver qu'afin de la découper en morceaux pour la mettre dans un frigo. Xera est loin de réaliser que l'odieux personnage a déjà commis ce crime. Même infecté, Michael J. Goldmann a toujours été assez habile pour réussir à garder la plupart de ses secrets hors de sa portée.

L'entité numérique suit donc les runners dans leur enquête. Elle pirate leurs appareils, si leurs défenses matricielles sont faibles, ou prend le contrôle de drones (publicitaire ou de livraison) qui polluent les cieux de la ville afin de suivre leurs mouvements de loin, dès leur rendez-vous avec M. Smith. À chaque étape de leurs investigations, elle interfère autant que possible avec leurs actions afin de faire échouer leur mission. Xera cherche d'abord à les empêcher d'avancer dans leur enquête, mais progressivement elle tente de les éliminer en prêtant main-forte à leurs éventuels assaillants, voir même en recrutant sa propre équipe de runners.

Quand Xera découvre, au même moment que les runners, l'existence de Jason, l'IA change de tactique. Elle prend contact avec eux et les rencontre dans la Matrice. Un peu naïve, elle leur conte son histoire et tente désespérément de les convaincre de ne pas remettre Jason à son grand-père. Mais quoiqu'ils décident, Xera choisit par la suite d'en finir avec son ancien « hôte ».

CHRONOLOGIE

2058 : Michael J. Goldmann et Annabelle ont une aventure pendant le Grand Tour (en août).

2059 : Naissance d'Alice.

2069 : Suite à la « baisse de son activité » et la fin de ses réserves, Annabelle se retrouve à la rue et commence à « faire le tapin » au Bump & Sleep.

2075 : Annabelle décède laissant sa fille de 16 ans orpheline et forcée à reprendre « son activité ». Alice, contrainte par son dealer à des rapports non protégés, tombe enceinte peu après. Elle décide, comme sa mère, de garder l'enfant et elle accouche dans l'année.

2076 : Michael J. Goldmann contracte le SFC lors d'un traitement médical de routine utilisant des nanites.

2079 : Michael J. Goldmann, toujours souffrant du SFC, engage des runners pour retrouver Alice. C'est vers la fin de l'année que, menée par Teddy, l'équipe la retrouve enfin, au Bump & Sleep, et l'enlève chez elle avant de la livrer, sans poser de question, à une banque d'organes, Seattle Living In-Vitro Bank (SLIIV), située à Bellevue.

2080 : Au début de l'année, Michael J. Goldmann met un contrat sur la tête de l'équipe de runners de Teddy, qui en sait trop à son goût. L'équipe se fait rapidement décimer par les assassins de Chimera, à l'exception du nain qui réussit à disparaître avant de se faire éliminer.

Quelque temps plus tard, Goldman est libéré de l'IA qui l'infectait jusque-là, mais sa mémoire est lacunaire et sa personnalité a été altérée par la maladie et surtout les effets secondaires des traitements... Il a oublié l'odieux crime qu'il a commis et il désire maintenant être réuni avec sa fille illégitime.

Alors que les runners confrontent leur client, l'IA prend le contrôle d'un drone armé de Knight Errant circulant dans les parages et fait un carton sur la chambre d'hôtel, afin d'exécuter Michael J. Goldmann. Que la tentative réussisse ou non, Xera disparaît immédiatement après dans la Matrice, laissant les runners seuls face à DIEU et aux autorités. Si les runners veulent la retrouver par la suite, il leur faudra visiter Garmonbozia (voir p. 175, *Streetpédia*).

Afin de comprendre sa personnalité et ses motivations, voici quelques éléments biographiques sur Xera. Cette IA a émergé au début des années 2070 à partir d'un logiciel de secrétaire en ligne. La jeune xenoconscience fit rapidement une fixation, disons « amoureuse », sur son utilisateur qui, excédé et un peu inquiet, finit par signaler le problème au fournisseur, Neo-NET. En 2074, Xera est donc jetée dans les prisons numériques du projet Dickens (voir p. 93, *Streetpédia*). Elle parvient à s'en échapper en 2077, grâce au SFC, et sa personnalité envahit alors le cerveau de Michael J. Goldmann.

Cette trahison de la part de son utilisateur a ancré profondément en Xera l'idée que les métahumains sont, pour la plupart, sans compassion ou éthique. À ce regard, Xera a presque un sentiment de supériorité, considérant que son sens moral est systématiquement meilleur que celui de tout être biologique...

Notes :

- Utilisez les statistiques de l'archétype decker (p. 85, SR6) pour l'IA Xera, en lui ajoutant 3 dés pour toutes les actions matricielles.

- Si le groupe n'a pas de hacker pour réaliser la visite de la banque d'organes (Scène 7), l'IA peut les contacter juste avant afin de leur proposer son assistance (les runners devront alors mettre en place un lien satellite à son intention au sein du système de la banque d'organes).

EN VERSION FRANÇAISE...

En France, l'histoire change légèrement. Michael J. Goldman devient **Michel de La Rochefoucauld**, un membre mineur de la maison du même nom, qui a suivi au sein de Dassault le défunt patriarche, Henri de La Rochefoucauld (voir p. 31, *Néo-Révolution*). Malgré son appartenance à l'oligarchie, il n'a pas participé à la Trahison de Vincennes, car trop occupé à combattre, dans le plus grand secret, sa maladie. Enfin, partiellement restauré, l'ancien oligarque est depuis harcelé par un terroriste de Section 89. Même si ses motivations pour retrouver Alice sont les mêmes, il craint en outre que sa fille illégitime ait été radicalisée par la Néo-Révolution et qu'elle soit derrière ces attaques constantes. Il n'en dit rien aux runners, bien sûr, mais sous-entend qu'Alice a peut-être des connexions avec les Faussaires ou Section 89 (une fausse piste que vous pouvez développer à loisir à l'aide des informations p. 9, *Néo-Révolution*). En fait, c'est Xera qui a rejoint Section 89, du côté des Mariannistes, et qui le harcèle désormais (voir **Compliciter l'histoire**). Le sordide destin d'Alice, lui, ne change pas, elle finit toujours découpée en morceaux, et dans une banque d'organes, cette fois située dans le parking de la **tour Montparnasse**.

Après leur rencontre avec M. Smith au **Bouillon-Chartier**, privatisé pour l'occasion, les runners visitent l'**Hôtel Barrière Le Grand Hôtel** à Enghien-les-Bains, un ancien hôtel 4 étoiles, au bord du lac, dans la Zone (voir p. 12, *Néo-Révolution*). C'est désormais un hôtel de passe milieu de gamme, aux mains du Milieu marseillais. On y trouve des étudiants et étudiantes de l'université de Saint-Denis sans le sou ou aventureux qui viennent y faire des passes avec les « notables » de la Zone (chef de gang, cadre du Milieu et quelques runners qui ont des euros à dépenser).

C'est au **Collier de Pâquerettes** que leurs pas les mènent ensuite. Le « bar à elfe », situé au nord de Saint-Denis, est fréquenté lui aussi par des étudiants de l'université, aux oreilles pointues cette fois. On y cause beaucoup d'un certain à elfe au keffieh aperçu à la basilique il y a quelques mois (voir p. 21, *Néo-Révolution*) ... C'est ici que les runners rencontrent l'odieux dealer, Cian. Membre de la branche française des Ancients, un gang relativement mineur de la Zone, il ne diffère guère de son alter ego de Seattle. La rencontre avec Øg, dans une ancienne barre HLM à quelques centaines de mètres de l'Hôtel Barrière se déroule, elle aussi, de manière similaire.

Teddy lui est un ancien des « Casseurs de Dragons », un gang de nains, amateurs d'explosifs, basés à la périphérie de **Dragonland** (Ivry-Sur-Seine). Ces nains se voient en ennemi juré de Lofwyr (une nuisance largement ignorée par le grand dragon). Le gang a même des liens avec les mouvements de contestation parmi les employés de Saeder-Krupp (voir p. 21, *Néo-Révolution*). La rencontre avec Teddy a lieu dans une partie désaffectée du port industriel d'Ivry-Sur-Seine, ce qui va demander aux runners de se faufiler dans l'enclave corpo.

La conclusion du scénario se déroule dans une chambre d'hôtel au **George V**, sur les Champs-Élysées. Leur client, M. Smith, fournit aux runners, si nécessaire, des

passes-droits sous forme d'ORA, valables 24h. Ils leur permettent d'atteindre l'hôtel sans éveiller les soupçons de Marianne, mais ils seront révoqués immédiatement au moindre signe de grabuge.

OMBRES PORTÉES

MICHAEL J. GOLDMANN

Description : Michael est un vieux beau aux traits tirés. Ses cheveux, à la coupe soignée, ont viré au blanc dans les dernières années. Ses fins yeux bleus complètent avec élégance son nez aquilin lui procurant un charme indéniable. Quelques rides marquent son visage, mais avec douceur. Michael porte généralement des complets blancs élégants, dernier cri de la marque Vashon Island, auxquels il ajoute une touche de couleur avec un mouchoir fuchsia ou violet.

Informations publiques : plus discret, et moins riche, que Richard Villiers ou Damien Knight, Michael J. Goldmann est pourtant du même acabit. Né en 2002 dans une riche famille de Seattle, dont il est aujourd'hui le dernier héritier, il est actionnaire minoritaire de Microdeck, mais aussi de Renraku (dont il a acheté beaucoup d'actions en 2060 lorsque la fermeture de l'arcologie a frappé fort la AAA). Il consacre beaucoup de temps à gérer ses actifs et à réinvestir dans différents projets immobiliers au sein du métroplex. En ce moment, il réfléchit à investir dans la relance du district d'Everett.

Sa vie privée est faite de trois mariages, sans enfants, et de nombreuses maîtresses, plus ou moins publiques. Il est veuf de sa dernière épouse depuis 2073. Il dispose d'une présence en ligne conséquente dans les réseaux sociaux dont bien évidemment un profil P2, mais ceux-ci sont maintenus par son équipe de communication et ne révèlent rien de sa véritable vie privée.

Les tabloïds récents indiquent que Michael J. Goldmann est de « retour sous les feux des projecteurs » après une longue absence de la scène mondaine, ils le disent aussi quelque peu « assagi ». Son absence est attribuée à un long « congé sabbatique ».

Informations plus confidentielles : si les runners s'intéressent à sa participation au Grand Tour, en fouillant bien la Matrice, ils peuvent exhumers des photos de lui avec une femme superbe à la silhouette élancée toujours en robe (échancrée) de haute couture (Annabelle, la mère d'Alice).

Aucune source publique en ligne ne le mentionne, mais des sites privés ou certains contacts des runners peuvent suggérer que l'absence de Michael J. Goldmann serait due à une grave maladie. Certains laissent même entendre que cette maladie serait le SFC.

Si les runners s'intéressent à cette rumeur, ils peuvent utiliser leur réseau pour retrouver le technomancien qui l'a aidé. Il s'agit de Respec (voir *Chrome Flesh*, p. 22). Xera, l'IA qui tentait de reprogrammer le cerveau de M. Smith, a été transférée vers la Matrice à la suite du traitement. D'après Respec, aux dernières nouvelles, l'IA est toujours active et en liberté, mais, comme beaucoup d'autres intelligences numériques, elle demeure très discrète.

Indication d'interprétation : voir Scène 1 et Scène 7.

Dans l'astral : voir Scène 1

Profil : utilisez M. Johnson p. 247, SR6

Équipement : commlink Transys Avalon (IA 6, T 1, F 3).

JASON

Description : bout de choux mignon de 5 ans dont les yeux rappellent clairement ceux d'Alice et de Michael, le gamin, haut comme trois pommes, est un peu rachitique. Cependant, il reste vivant et surtout agile. Il porte des habits trop grands pour lui, sales et troués.

Historique : Jason a eu, jusqu'à la disparition d'Alice, une enfance relativement heureuse (pour ses conditions de vie). Sa mère prenait très bien soin de lui et, pour tous ses torts, Øg (voir **Scène 4**) fait une excellente compagne de jeu.

Indication d'interprétation : il est curieux, mais apeuré depuis la disparition de sa mère, ce qui le rend peu communicatif. Il cherche à créer des liens avec les gens qui l'entourent et qui lui inspirent confiance, mais sans parler. Il reste près d'eux et imite leurs gestes (par exemple, prétendre de recharger un flingue invisible ou tapoter sur des écrans ORA qui n'existent pas).

Dans l'astral : son aura est souvent lumineuse, car malgré les horreurs de la vie, Jason est un enfant simple, au naturel joyeux. Preuve, s'il en faut, que le confort matériel n'est pas l'ingrédient indispensable du bonheur.

Profil : Jason est un enfant humain, tous ses attributs sont égaux à 1 sauf son Agilité qui est de 3. Il dispose des compétences Escroquerie et Furtivité à 3.

SCÈNE 1 : UN CLIENT BIEN FATIGUÉ

EN BREF

Les runners rencontrent leur client, un vieux riche fatigué. Il les engage pour retrouver sa fille illégitime et leur fournit deux pistes pour commencer leur enquête : l'hôtel de passe où elle travaille et des informations sur son dealer, un elfe membre du gang des Ancients. Les informations datant un peu, leur client n'est pas sûr de leur validité.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dans cette scène, vous devez incarner le client des runners. Il ne faut donc pas oublier d'interpréter autant que possible certains aspects de sa personnalité. Ainsi, il doit donner l'impression aux joueurs qu'il est honnête (il l'est), mais aussi fatigué (éprouvé par sa longue maladie).

Pendant la discussion, n'hésitez pas à jouer un ou deux moments d'absence, où il s'arrête de parler, au milieu d'une phrase, avant de reprendre avec un air confus. Enfin, quand il aborde les détails sur sa fille, vers la fin du briefing, son inquiétude sincère à son sujet doit être perceptible pour les joueurs.

Démarrer la rencontre en lisant le texte ci-dessous :

Vu l'endroit du rendez-vous, vous soupçonnez déjà que votre client ne serait pas tout jeune. On ne peut pas vraiment dire que le Club Penumbra est connu pour être en vogue, même s'il l'était certainement il y a quelques décennies. Aujourd'hui, il est plus connu pour ses soirées rétro années 2050, qui font tant plaisir à une foule de quarantenaires nostalgiques. Quand vous arrivez sur place, votre client est

LE CLUB PENUMBRA

Considéré comme une relique d'un autre temps, le Club Penumbra, renommé il y a peu « Penumbra Station », est ouvert depuis plus de trente ans et demeure un lieu de prédilection pour toute une génération de nostalgiques et de fans de rétro. Désormais sous la direction de Nyssa Hallas, le club a été largement rénové. Tous les vieux écrans ont été remplacés par des projecteurs holographiques, l'habillage RA a été remis au goût du jour, tout en préservant le décor iconique fait d'un paysage lunaire industriel agrémenté de néons. L'agencement du club est, lui aussi, traditionnel : de petites tables et des coins sombres pour plus d'intimité qui bordent une piste de danse centrale située en contrebas. Le club tire avantage de son statut d'ancêtre sur la scène de Seattle en organisant chaque semaine des « nuits rétro » et autres « jeu-di flash-back », pour ceux qui veulent faire la fête comme en 2049. Si la Mafia et le Yakuza se sont battu pour mettre le club sous leur tutelle, Nyssa a réussi reprendre le club sans devoir leur prêter allégeance. Ce qui semble confirmer les rumeurs qui prétendent que cette ancienne musicienne est aussi une ancienne runner (ou tueuse professionnelle).

déjà là et les traits tirés de son visage confirment vos suspicions sur son âge.

L'homme a l'air d'un fringant « vieux beau », dans sa soixantaine. L'ancien ne tergiverse pas et après s'être présenté sous le nom de « M. Smith » (à se demander s'il se fiche de vous), il commence à parler boulot : « C'est une affaire personnelle, très personnelle qui m'amène à vous. C'est pour cette raison que je me passe d'intermédiaire et que je souhaite faire affaire avec votre équipe directement. Je vais vous confier un secret que je n'ai révélé à personne, même pas aux plus méritantes de mes épouses. Avant de le faire, cependant, je veux savoir à quel genre de personnes je suis sur le point de me confier... »

Laisser les joueurs introduire leur personnage chacun à leur tour. C'est le moment pour eux de faire bonne impression. Encouragez-les à ne pas simplement se présenter verbalement, mais aussi à décrire leur attitude et leur langage corporel.

Pendant tout ce temps, M. Smith les jauge. À tort ou à raison, il s'estime capable de juger du caractère d'une personne en seulement quelques instants. C'est prétentieux et probablement erroné, mais personne ne lui a jamais dit le contraire, privilège de la richesse...

Faites faire un test opposé d'Influence (Étiquette) + Charisme contre Volonté + Intuition du Smith (soit 7 dés) entre chaque personnage et le client. Dites aux joueurs que M. Smith a battu qu'il voit clair dans leur jeu. Si la majorité des joueurs ont battu le Johnson alors ils bénéficieront d'une remise d'Atout pour la négociation du salaire. Dans le cas contraire, c'est le Johnson qui en bénéficiera.

« Parlons affaires maintenant. Je ne vais pas tourner autour du pot, je suis un vieil homme qui a récemment bénéficié d'un nouvel éclairage sur sa vie. Et il est temps pour moi de corriger les erreurs de mon passé. Une en particulier. » Il marque une pause, alors que son visage prend une expression douloureuse et

hantée, avant d'enchaîner : « Je souhaite que vous retrouviez ma fille illégitime. Je n'en suis pas très fier aujourd'hui, mais quand sa mère m'a annoncé sa grossesse, il y a presque 20 ans, j'ai simplement refusé de la reconnaître et je les ai abandonnées toutes les deux à leur sort. Il n'y a pas d'excuse, j'ai failli à mes devoirs de père, au lieu d'assumer mes responsabilités.

Quoi qu'il en soit, je sais qu'elle a eu l'enfant, et qu'elle s'est réfugiée dans une partie, disons, moins bien fréquentée de la ville. Elle est morte depuis déjà quelques années, mais notre fille est encore en vie, aux dernières nouvelles. J'ai quelques pistes à vous donner pour la retrouver. Ceci fait, vous devrez la convaincre de me rencontrer. En cas de refus, je compte sur vous pour l'appréhender en douceur. J'essaierai de la convaincre de la sincérité de mes intentions à partir de là. Est-ce que tout ceci vous semble dans vos cordes ? »

Pendant que leur client évoque la mission, les personnages ont la possibilité de remarquer quelques détails pertinents pour la suite du scénario. Ces informations ne sont pas évidentes, les joueurs devront donc motiver leurs acquisitions par la réussite d'un test de Jauger les intentions (Intuition + Volonté) :

SUCCÈS RÉSULTATS

- | | |
|---|--|
| 1 | En plus d'être fatigué, il a aussi de brefs moments d'absences, où il cherche ces mots. |
| 2 | M. Smith semble sincère, il regrette profondément ce qu'il a fait et semble chercher réellement à se racheter auprès de sa fille. |
| 3 | Son état de fatigue n'est pas lié à l'âge, il semble sortir d'une lourde maladie ou d'un accident grave. |
| 4 | Leur client ne le dit pas, mais il est aussi très inquiet pour sa fille, il a l'intuition que quelque chose de terrible lui est arrivé. |
| 5 | Si les personnages sont méticuleux, ils remarquent aussi que son récit semble lacunaire : leur client a oublié certains éléments de sa propre histoire (mais il ne le reconnaît pas et prend assez mal des insinuations à ce sujet). |

La mission étant sommairement décrite, c'est le moment pour les runners de négocier leur paiement. N'oubliez pas d'appliquer la remise d'Atout aux joueurs ou au Smith selon l'impression qu'ils lui ont faite.

La mission acceptée, lisez le texte suivant :

« Il y a encore quelques mois, ma fille était... » — il s'arrête un instant, son visage pris de regret, « ... une employée de l'établissement suivant. » Un ORA se forme sous vos yeux et vous donne les coordonnées d'un hôtel à Puyallup, le Bump & Sleep. Les quelques informations disponibles sur l'ORA ne laissent aucun doute sur sa nature : il s'agit d'un hôtel de passe sordide...

D'après la photo qui apparaît aussi devant vos yeux, la fille ne ressemble guère à son père à première vue, si ce n'est ses yeux. Elle a elle aussi, comme son père, le visage bien fatigué par la vie. Elle n'a même pas la vingtaine, mais elle en paraît presque le double. Vous ne vous faites aucune illusion sur les horreurs que la vie lui a infligées. « J'ignore si elle y travaille encore », reprend-il. « Mes informations à son sujet remontent à un certain temps...

Je sais aussi que la pauvre enfant a trouvé un refuge dans la drogue, spécifiquement le deepweed. Elle en consomme visiblement régulièrement et, d'après mes

informations, elle se fournit auprès d'un membre d'un gang local. » Un autre ORA apparaît sous vos yeux avec une photo, un peu floue, de son dealer. Un elfe, au visage angélique, mais dur, qui porte un blouson en synthécut et un mohawk vert. Sur le blouson, on peut distinguer sans difficulté, le logo et les couleurs des Ancients. « J'ignore où l'on peut trouver cet individu, mais à ma connaissance, il ne fréquente pas... l'établissement où Alice... exerce sa profession. Par la nature de la vôtre, vous devriez avoir des amis bien placés pour vous aider à le localiser. »

Les runners peuvent maintenant poser des questions et demander des précisions. Leur client n'a pas d'autres informations à leur donner. Celles à sa disposition remontent à plusieurs mois, car c'est la dernière fois qu'il a pris le temps de se renseigner sur sa progéniture illégitime. Il ne le dit pas aux runners, mais il ignore pourquoi il a demandé une enquête sur sa fille à l'époque. En fait, il l'a oublié, mais le dossier qu'il a retrouvé dans ses fichiers était en fait le fruit des recherches préliminaires à la capture et l'assassinat d'Alice.

Si les runners demandent des précisions sur Annabelle la mère de son enfant, il ajoute :

« C'était très belle femme, voyez-vous, très demandée par sa clientèle à l'époque... Mais quelques années après avoir accouché, elle perdit beaucoup de ses atouts. D'autres, plus jeunes, plus belles, plus éduquées et prêtes à tout pour satisfaire leurs clients ont pris sa place auprès de ses habitués, tous issus de la haute société. Sa source de revenus s'est tarie et ses économies ont fondu rapidement, car elle a toujours vécu au-dessus de ses moyens. Elle finit, au début des années 70 dans cet hôtel de passe sordide. D'après mes informations, elle y a trouvé la mort, il y a cinq ans. Des mains d'un client violent, je crois. Le drame, c'est que mon enfant n'eut pas d'autres choix que de reprendre son activité, et même sa clientèle, pour subvenir à ses besoins. »

M. Smith, en bon puritain, n'a clairement aucune compassion pour la déchéance de la prostituée de luxe qu'était son amante. Il estime, sans le dire, qu'elle a été frivole et qu'elle n'a pas su tirer profit de la chance qui lui avait été donnée, car, de son point de vue, être une prostituée de luxe est une véritable aubaine. C'est une opportunité de progresser socialement pour laquelle on se doit d'être reconnaissant, en particulier envers ses « généreux donateurs ».

À l'inverse, il est sincèrement peiné par le sort de sa fille. Rien qu'évoquer le fait qu'elle officie désormais dans le même hôtel de passe que sa mère lui tire des larmes des yeux. Néanmoins, avec un peu de psychologie (test d'Intuition + Volonté (3) (difficulté moyenne)), on peut réaliser qu'il s'agit plus de honte que de compassion envers le sort d'Alice.

Avant de conclure l'entretien, M. Smith indique aux runners comment le recontacter pour fixer le rendez-vous de « livraison » :

« Une fois Alice retrouvée, et en aucun cas avant, voici comment me recontacter : créez un nouveau sujet dans ce forum public intitulé : Vends Eurocard Westwind 2050 d'occasion. À partir de là, je vous recontacterai. »

UN PEU PLUS DE DÉTAILS...

INFORMATION

Un duo d'elfes en costume troisièmes observe les runners et leur client, discrètement, à quelques tables de là. Il s'agit des gardes du corps de M. Smith.

Personne dans le bar ne connaît leur client ni ses gardes du corps. Les runners sociaux n'ont donc pas l'option d'en apprendre plus sur lui ici.

Le commlink de M. Smith (Transys Avalon (IA 6, T1, F3) a été initialisé juste avant le rendez-vous avec les données destinées aux runners.

Il est utilisé pour communiquer avec deux autres commlinks qui s'exécutent silencieusement. Il s'agit des commlinks des deux gardes du corps. Un canal de communication est ouvert en permanence entre eux afin de permettre à leur client de les appeler à l'aide si besoin.

Le client n'est pas Éveillé.

Son aura est très noircie et la seule présence de ses augmentations (rien de notable, un datajack et un amplificateur cérébral) ne peut l'expliquer.

On peut en déduire qu'il sort d'une longue et difficile maladie ou accident, car son corps porte encore les stigmates des lourds traitements (conséquence de son infection SFC, mais cette information, le personnage ne peut pas la lire dans son aura).

On peut noter comme une dissonance dans l'aura du client, comme si son âme elle-même s'était tordue (il s'agit en effet de l'écho de la réécriture partielle de sa personnalité à la suite des traitements reçus).

Les gardes du corps de M. Smith ont de nombreuses augmentations et ne sont clairement pas Éveillés.

Au début de la discussion, une forme astrale apparaît et observe les runners (elle lit même leur aura). Il s'agit d'un mage engagé par la sécurité du client pour observer la rencontre et qui est prêt à intervenir si les runners mettent en danger M. Smith.

Il a un esprit de la Terre déjà invoqué, qui peut se manifester si besoin afin de protéger M. Smith. Une fois la discussion bien engagée, le magicien disparaît et réintègre son corps.

COMMENT L'OBTENIR

Observation : Perception
+ Intuition (3) (difficulté moyenne)

Matrice : Repérer le canal de communication ouvert en permanence entre les elfes et leur client pour lui permettre de les appeler à l'aide si besoin nécessite de réussir une action Percevoir la Matrice, un test d'Électronique + Intuition contre 5 dés (Volonté du decker qui a configuré l'appareil).

Une lecture d'aura des clients permet de repérer deux elfes trop concentrés et tendus pour un repas, mais prend du temps en plus d'être probablement peu discret.

Observation de l'attitude du personnel et des autres clients : Influence (Étiquette) + Charisme (2) (assez facile).

Repérer le commlink est une action Percevoir la Matrice (Électronique + Intuition contre 5 dés (la Volonté du decker qui a configuré l'appareil).

Repérer la communication nécessite de réussir une seconde action Percevoir la Matrice identique.

Ces informations nécessitent de lire l'aura du client, ce qui est malpoli : Lecture d'aura (Astral + Intuition) : 1 succès suffit pour détecter qu'il n'est pas Éveillé, 2 pour repérer la noirceur de son aura et 5 succès sont nécessaires pour s'apercevoir de la dissonance.

Lecture d'aura (Astral + Intuition (1))

Les personnages en perception ou projection astrale peuvent repérer l'esprit en réussissant un test de Perception + Intuition (1) (très facile). Le mage n'est pas dissimulé.

Attention, un personnage en perception astrale aura l'air moins attentif, un peu perdu, ce qui octroie une remise d'Atout à son interlocuteur en cas de test social.

FILER M. SMITH APRÈS LE RENDEZ-VOUS

Si les runners décident de s'intéresser à leur employeur, ils peuvent le suivre après le rendez-vous. Ils devront être discrets afin de ne pas se faire repérer par ses gardes du corps (test de Furtivité + Agilité (4), assez difficile, car ce sont des professionnels, mais un plan malin ou stupide peut se traduire en gain d'Atout pour les PJ ou les gardes du corps). S'ils échouent, leur client ne réagira pas, mais il en prend bonne note, ce qui affecte la réputation des runners négativement (Réputation -1 en fin de scénario). En outre, ceci octroiera une remise d'Atout à M. Smith lors de la rencontre à la conclusion du scénario. L'homme est mesquin, il leur tient rigueur de ce manque de respect.

Lorsque le rendez-vous touche à sa fin, M. Smith quitte immédiatement le club. Il est précédé, discrètement, par l'un de ses deux gardes du corps. Le second homme de main le suit à l'extérieur juste après, non sans avoir pris le temps de bien vérifier ce que font les runners. Dès que M. Smith est à l'extérieur, une Rolls-Royce Phaeton, qui attendait en double file à un bloc de là, vient se stationner juste devant lui.

Avant de monter à bord suivi par son garde du corps, il formate puis jette son commlink. La voiture attend quelques instants, afin que le second garde du corps les rejoigne à bord. La Rolls-Royce repart alors.

M. Smith ne s'attend pas à être suivi, sa voiture retourne donc directement chez lui. Il habite un luxueux penthouse, au sommet d'une des tours du centre-ville. La sécurité y est élevée, mais les runners peuvent facilement l'identifier à partir de cette adresse, à l'aide d'une simple recherche matricielle et des quelques ORA associés à son immeuble.

Notez bien qu'une fois à bord de la limousine, s'il ne se sait pas suivi, M. Smith rallume son véritable commlink (un autre Transys Avalon, mais asservi cette fois-ci au serveur de Microdeck (indice 7)). Si le hacker du groupe a les yeux sur la voiture à ce moment-là, il peut remarquer qu'un appareil vient de démarrer dans la zone du véhicule (en réussissant une action Percevoir la Matrice, soit un test d'Électronique + Intuition contre la Volonté du spider qui l'a configuré, soit 6 dés) afin de distinguer l'icône des milliers d'autres dans les parages). S'ils piratent ce commlink, ils auront accès à de nombreuses informations mentionnées plus haut dans la biographie de leur client.

Suivre ou observer M. Smith depuis l'espace astral remet les runners face au mage de sécurité qu'il a recruté pour surveiller le rendez-vous. Notifié par les gardes du corps, lorsque leur client a quitté le club, le mage est revenu surveiller les environs dans l'astral et suit la Roll-Royce jusqu'au garage et M. Smith jusqu'à son penthouse.

Le rendez-vous ayant lieu en centre-ville, il y a trop d'individus dans les parages pour que l'observateur astral soit en mesure de remarquer les runners en train de suivre M. Smith. S'ils ne sont pas actifs sur le plan astral, ils n'ont pas à craindre d'être repérés. Par contre, le mage peut remarquer une entité active sur le plan astral qui s'intéresserait à son client (un Éveillé en perception ou projection astrale ou encore un esprit). Faites pour cela un test opposé entre Astral + Intuition du mage (soit 6 dés) et Intuition + Furtivité de l'observateur.

QUELQUES RECHERCHES SUPPLÉMENTAIRES

Si le comportement étrange de leur employeur a mis la puce à l'oreille des runners, ils peuvent se renseigner sur lui. Une photo ou même une bonne description de M. Smith, ainsi que son comportement, permet de l'identifier. L'homme est clairement riche et puissant, et depuis longtemps. Les individus de ce genre se comptent certes par dizaines, mais les runners ont assez d'éléments en main pour découvrir son identité avec un peu de patience. Tout particulièrement, s'ils disposent de contacts dans les milieux mondains.

En réalité, M. Smith n'a pas réellement cherché à protéger son identité. Vu qu'il s'agit de retrouver sa fille, il se considère déjà comme exposé aux runners. Il n'apprécie néanmoins pas ce manque de respect pour sa vie privée et leur fera sentir lors de leur prochaine rencontre, si leurs investigations à son sujet remontent jusqu'à lui (à votre discrétion ou simplement comme conséquence d'une complication pendant ces recherches ; les conséquences seront les mêmes que s'il découvre être suivi).

Utilisez les informations à son sujet dans la section Ombres Portées plus haut pour répondre aux questions des joueurs. Insistez bien auprès d'eux que les informations confirment tout ce que leur a dit leur employeur.

LOVELAND

Situé à la frontière ouest de Puyallup, à proximité de la Route 7, Loveland est l'un des quartiers des Barrens de Puyallup les plus densément peuplés, et les plus violents aussi. Il est bourré de squatteurs, de dealers, de voleurs, de gangers et de putes, la plupart d'entre eux jetant leur dévolu sur les soldats en permission de Fort Lewis, tout proche. Le Yakuza et la Mafia se sont battus pendant des années pour le contrôle de Puyallup et Loveland était l'un des principaux théâtres de ce conflit sans fin. Ce dernier continue aujourd'hui, mais il est clair que, pour le moment au moins, c'est Don Joseph Gianelli qui règne sur l'ensemble du district. Ou plutôt son neveu, le capo Enzo Gianelli, un accro de la nova-coke, aussi idiot que brutal, à qui il délègue la gestion au quotidien de Loveland et de Puyallup. Malgré cette domination de la mafia, le Yakuza n'a pas disparu du quartier. Le Kerain Kai, mené par Nishikawa Kenzo, continue d'y être très présent et de gérer plusieurs bunrakus, tels que le Sleeping Dragon, qui font une concurrence directe aux établissements de la mafia comme le Bump & Sleep.

Loveland est aussi sur la route de contrebande qui traverse Puyallup avant d'atteindre Tacoma, en suivant la Route 7. C'est un trafic tellement juteux que les deux syndicats ne font rien qui risquerait de lui nuire et vont même jusqu'à partager certaines installations des Barrens nécessaires à son bon fonctionnement. Une majorité des gangs de motards de Loveland, tels que les Ancients, travaillent donc pour la Mafia (ou le Yakuza) afin de faire office d'escortes ou pour distraire les autorités. Parfois, certains se risquent à attaquer les convois pour leur propre profit, mais les repréailles des syndicats, qui se contentent dans ce cas d'armer un ou plusieurs gangs rivaux, rendent ce genre de stratégie très dangereuse.

En fin de compte, l'homme paraît détestable, mais il ne semble pas leur avoir menti.

Si les runners se débrouillent vraiment bien, ils peuvent même découvrir qu'il a été une victime du SFC et que les traitements associés ne sont peut-être pas innocents dans son changement de comportement (en mieux, apparemment, dans le cas de sa fille).

EN RÉSUMÉ

Une fois la mission acceptée et les éventuelles recherches préliminaires sur leurs employeurs terminées, les runners ont entre les mains les éléments suivants :

- L'adresse du Bump & Sleep, l'hôtel de passe où Alice officie (voir la Scène 2) ;
- Une photo 3D de mauvaise résolution de son dealer, un elfe membre du gang des Ancients (voir la Scène 3).

SCÈNE 2 : BONJOUR MADEMOISELLE... AU REVOIR MADAME !

EN BREF

Les runners visitent l'hôtel de passe où Alice est supposée officier. Ils découvrent qu'elle a disparu depuis quelques mois, et peuvent obtenir l'adresse de sa planque auprès des autres résidents des lieux. C'est l'information la plus importante à découvrir dans cette scène.

Si les runners jouent bien leurs cartes, ils peuvent aussi apprendre d'autres informations pertinentes pour leur enquête, telles que sa grossesse, la confirmation de sa relation avec le dealer elfe, ou encore sa cohabitation avec une bien étrange trolle (voir Scène 5).

L'ENVERS DU DÉCOR

RECONNAISSANCE

Avant de se rendre à l'hôtel de passe, les runners peuvent se renseigner un peu sur l'endroit. À l'aide d'une recherche matricielle, ou simplement de leurs contacts, ils apprendront que l'hôtel est le territoire de la Mafia, spécifiquement de la famille Gianelli. On leur conseillera donc d'être prudents et ne pas poser trop de questions, car le monde du crime organisé apprécie rarement les « fouille-merde ».

Les contacts bien renseignés signaleront que la maison de passe n'occupe que les dix premiers étages du bâtiment. Des rumeurs persistantes indiquent les Gianelli utilisent les autres étages comme point relais pour la contrebande qu'ils font transiter en ville, depuis ou vers les terres tribales autour du plexe.

L'HÔTEL DE PASSE

Lorsque les runners arrivent devant l'hôtel de passe, lisez le texte suivant :

L'immeuble de dix-huit étages devant lequel vous vous tenez a connu des jours meilleurs. Officiellement, le Bump & Sleep est toujours un hôtel dont les ORA qui



grésillent proposent des tarifs très compétitifs, à l'heure ou à la nuit. Cependant, il est clair que l'établissement tire sa véritable source de revenus du grand nombre de folies filles et de jouvenceaux qui traînent devant la porte. Comme les quelques gigolos présents, les prostituées sont plutôt jeunes et charmantes, y compris la seule orke parmi elles. Équipées de leur inévitable minijupe en synthécuir et de leur bustier au décolleté plus que plongeant, elles attendent patiemment leurs clients.

Alors que vous approchez, l'un des jeunes hommes, un elfe, est abordé par un vieil homme depuis une voiture. Les deux discutent tranquillement et tout sourire du tarif de la prestation, le tout sous le regard attentif d'une soldate ork des mafiosi. Sa tenue la distingue clairement des prostituées. Elle porte un large trench-coat renforcé, dissimulant à peine son pistolet automatique. Le dos appuyé sur le mur, à l'entrée de l'hôtel, elle observe les environs avec attention, mais votre approche ne vous a pas encore mis sur son radar.

Les runners auront affaire trois types de personnages au sein de l'établissement :

- Les **prostitués** dont beaucoup d'elfes, et aussi principalement des femmes ;
- Les **mafiosi** faisant autant office de service d'ordre que de « management » ;
- Les clients (les « **johns** ») du moment.

Laissez les joueurs aborder des personnages issus de ces différentes catégories et donnez-leur les informations suivantes au gré des discussions et de leurs interactions avec eux, mais aussi selon le résultat d'un test d'Influence

(Étiquette) + Charisme (ou Escroquerie + Charisme s'ils essaient d'embobiner leurs interlocuteurs) :

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|---|--|
| 0 | Alice a disparu du jour au lendemain depuis maintenant quelque temps, ce qui n'a rien de surprenant vu la vie difficile dans le quartier. Pratiquement tous les gens présents dans l'hôtel peuvent leur donner cette information, même un habitué peut leur révéler (simplement en discutant). Une rapide visite du PAN du Bump & Sleep leur apprend aussi ceci. |
| 1 | Elle squatte à quelques blocs de là, ce que savent la plupart des autres prostitués et quelques mafiosi. Le PAN de l'hôtel est encore relié au commlink d'Alice, qui est dans le squat (voir « Dans la Matrice »). |
| 2 | On lui prête une relation amoureuse avec son dealer, un elfe et un ganger, mais c'est probablement uniquement pour avoir des doses gratuites – seules les prostitués et quelques mafiosi peuvent leur donner cette information, cependant. |
| 3 | Elle cohabite avec une trolle, assez étrange vu ce qu'en dit Alice, au nom imprononçable. Les plus anciens prostitués et la soldate mafioso, une orke nommée Erica , peuvent donner cette information aux runners, si ces derniers leur inspirent confiance. |
| 4 | Elle a eu un enfant il y a un peu près cinq ans. La soldate mafioso, Erica, qui était devenue amie avec Alice, et quelques autres « travailleuses », sont les seules au courant. |
| 5 | Son dealer, Cian, est le père, mais il l'ignore. Seule Erica et une des prostituées « vétéranes » (l'orke Rita) ont cette information. Ces deux personnages ne se laisseront pas intimider ou acheter facilement, et se laisseront plus convaincre si leurs interlocuteurs les convainquent de leurs bonnes intentions envers Alice. |

Notez que les personnages n'ont pas besoin de mentir, ils peuvent simplement demander, si Alice est « là » et

disponible ». Leurs interlocuteurs essaieront probablement de les orienter vers une autre prostituée, mais si les personnages insistent, ils finiront par révéler que la demoiselle a simplement disparu depuis quelque temps. Après tout, personne n'a de raison de leur mentir et leur dire la vérité est le meilleur moyen pour qu'ils se résignent à solliciter une autre travailleuse...

Dans la Matrice, l'hôtel de passe n'est pas très actif. Le mafioso en charge s'est procuré un vieux serveur (Indice 2). Il s'exécute en silence et le PAN associé protège l'ensemble des appareils de la maison, essentiellement les flingues et ses hommes.

Ce montage vise plus à éviter de se faire désarmer par une nuisance comme les Reality Hackers (voir encart, p. 67), qu'à protéger les données, inexistantes, de l'endroit. À noter que s'il y a des caméras de surveillance à l'extérieur, il n'y a aucune caméra à l'intérieur, ce qui est compréhensible, vu la nature du « business » de l'hôtel. Les prostitués disposent de leur propre commlink Metalink (IA 1, T 0, F 1), aussi attaché au serveur, utilisé pour appeler à l'aide si un « john » devient « malpoli » lors d'une passe.

Les données des caméras extérieures confirment qu'Alice n'a pas été vue sur les lieux dans les dernières semaines. Le commlink en charge du PAN contient une information plus intéressante : l'identifiant unique de son commlink. L'appareil est bientôt à court de batteries, mais fonctionne toujours, en silence. Il est caché dans le squat, mais il peut permettre aux runners de localiser son domicile. Il contient aussi une photo floue de Teddy (voir Scène 5).

L'endroit ne compte aucun Éveillé, mais l'espace astral avoisinant vaut tout de même le détour. Les émotions qu'on peut y lire laissent un étrange mélange de saveur dans la bouche, mélange de honte, d'excitation sexuelle débridée, parfois de connivence et même de réels soubresauts d'empathie. Mais l'émotion dominante reste surtout l'ennui profond et la misère. Protégés par les mafiosi, les prostitués ne sont pas malmenés, mais, comme leurs protecteurs, l'ennui domine.

EN RÉSUMÉ

Après leur passage à l'hôtel, les runners ont appris (ou confirmé) que leur cible a disparu depuis quelque temps. S'ils ont obtenu son adresse, même approximative, ils peuvent se rendre chez elle (Scène 5) ou s'intéresser, si ce n'est déjà fait, au dealer (Scène 3).

SCÈNE 3 : PERSONNE NE VOUS CONNAÎT COMME VOTRE DEALER...

EN BREF

Les runners font la connaissance de Cian, le dealer d'Alice qui est aussi, à son insu, le père de son enfant. C'est un elfe aussi antipathique que patibulaire. Si la rencontre se déroule bien, ils obtiennent de lui l'adresse du squat de leur cible, sinon, à défaut, la satisfaction de lui casser la gueule...

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les runners s'intéressent au dealer, sans l'avoir identifié (par exemple lors de la scène précédente) ou sans être parvenus à le localiser, la section qui suit leur permettra de trouver ces informations.

Une fois que les runners savent qu'ils peuvent trouver le dealer au Daisy Chain, vous pouvez passer directement à la sous-section qui suit (Au Daisy Chain, p. 107).

IDENTIFIER ET LOCALISER LE DEALER

M. Smith n'a pas fourni aux runners le nom du dealer, mais il leur a donné largement assez d'informations pour leur permettre de le retrouver. La photo indique que l'elfe appartient au gang des Ancients et il deale probablement dans le même coin que le Bump & Sleep.

À partir de ces éléments, il n'est pas très difficile de découvrir qu'il fréquente le **Daisy Chain** :

- Des locaux de Puyallup ou des contacts des personnages peuvent leur indiquer que le gang, dans les parages du Bump & Sleep, fréquente le Daisy Chain.
- En rôdant autour du Bump & Sleep, on tombe facilement sur des Ancients en train de dealer ou de « protéger leur turf ». Les suivre ou discuter avec eux amène aussi au Daisy Chain.
- En se renseignant sur comment obtenir, à Loveland, de la came, en particulier des drogues Éveillées, comme le deepweed, on mentionne rapidement que les Ancients en dealent au Daisy Chain.
- Une bonne vieille enquête de proximité aux alentours du Bump & Sleep en demandant gentiment (ou pas) aux locaux s'ils reconnaissent l'elfe permet aussi d'obtenir son nom et l'adresse du Daisy Chain.
- Sinon, une simple recherche matricielle (test étendu d'Électronique + Intuition (9, 10 minutes) permet d'apprendre, à l'aide de quelques forums « mal fréquentés », qu'on peut trouver des dealers de deepweed, affiliés aux Ancients, au Daisy Chain, un bar d'elfes de Puyallup.

Si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, n'hésitez pas à leur suggérer les options ci-dessus. Elles ne sont peut-être pas évidentes pour eux, mais elles le sont pour leurs personnages.

Le Daisy Chain leur donne un moyen de rencontrer le dealer, mais les runners peuvent aussi faire preuve de prudence et se renseigner d'abord sur lui. Par leurs contacts, ou des procédés similaires à ceux évoqués ci-dessus, voilà les informations qu'ils peuvent glaner sur Cian :

SUCCÈS RÉSULTAT

- 1 C'est un membre du gang local, les Ancients.
- 2 Tout en bas de l'échelle, une petite frappe comme tant d'autres. Il a le mérite de ne pas faire dans la violence gratuite, même s'il sait très bien user de son couteau pour scarifier les personnes qui le défient ou qui tardent à lui payer son dû.
- 3 En plus de traîner ses guêtres au Daisy Chain presque tous les soirs, il en repart généralement avec une conquête avec qui il finit la nuit.
- 4 Comme beaucoup d'Ancients, il a tendance à croire en la « suprématie elfe », même si ses conquêtes féminines sont, étrangement, des humaines (voir l'encart La psychologie perverse de Cian).
- 5

LA PSYCHOLOGIE PERVERSE DE CÌAN

L'intérêt de l'elfe pour les humaines est en fait une expression perverse de son complexe de supériorité. En effet, il prend un malin plaisir à coucher avec celles que son physique avantageux séduit (enfin c'est ce qu'il pense) à la seule fin de les avilir. Si les runners discutent avec ses « conquêtes », ils auront des récits assez glauques sur la manière dont il a traité ses partenaires, une fois la partie de jambes en l'air terminée (rien de violent, enfin du moins physiquement).

Paradoxe vivant à deux jambes, sa pire angoisse est de produire un « bébé » avec une humaine par accident, sans qu'il se décide pour autant à avoir des rapports protégés.

AU DAISY CHAIN

Lorsque les runners se rendent au Daisy Chain, lisez-leur le texte suivant :

Sombre et un peu miteux, recouvert d'un habillage RA goth-elfique et nappé de musique fusion pseudo-celtique, le Daisy Chain serait déjà en soi un endroit peu recommandable, même sans compter les petites frappes et dealers aux oreilles pointues qui le hantent. Une fois dans le bar enfumé, votre présence fait rapidement tache, vous n'avez simplement pas les oreilles assez pointues pour passer inaperçus.

Sous les regards mauvais et volontairement provocateurs des clients déjà présents, vous naviguez tant bien que mal en essayant de vous trouver une table. Mais, évidemment, dès que vous en apercevez une, quelques elfes, pourtant contents de se tenir debout l'instant auparavant, se décident subitement à s'y asseoir, en vous lançant un regard de défiance.

Heureusement, vous venez d'apercevoir le dealer d'Alice. Comme sur la photo remise par votre client, l'elfe arbore toujours fièrement un mohawk vert et un blouson en synthécutir aux couleurs de son gang, les Ancients. Il ne semble pas avoir remarqué, pour le moment, que vous lui prêtiez attention, trop occupé à faire des yeux doux à une jeune humaine. Elle porte une mini-jupe noire et un top rose qui se marient assez difficilement l'un à l'autre, mais les deux ne laissent en tout cas que peu de place à l'imagination. Elle est clairement sous le charme de l'elfe, qui essaie de lui fourguer sa came pendant qu'elle bat des cils d'excitation à chacun de ses sourires...

Pour bien interpréter le dealer, vous devez d'abord le présenter comme relativement raisonnable (pour un gänger) et même plutôt sympathique, voir « séducteur » si on trouve des femmes humaines parmi les runners. Progressivement, alors que la discussion tourne à la négociation ou l'intimidation, son côté « petite frappe » apparaît. Il devient plus menaçant, plus hostile, et ses remarques envers les humains du groupe deviennent plus agressives, et surtout le ton monte. Si la discussion ne tourne pas à la bagarre, ses avances envers les femmes humaines du groupe deviennent très claires, et il essaie même d'inclure « une nuit de passion » avec lui comme une condition nécessaire à la formation d'un accord.

Vous avez donc plusieurs objectifs lors de l'interaction entre les runners et le dealer. Ce personnage peu ragoûtant

peut donner deux éléments aux runners pour avancer dans leur recherche (Alice a disparu, et l'adresse de son squat). Il faut aussi s'assurer que l'interaction avec lui soit assez détaillée pour donner une chance aux joueurs de comprendre que l'elfe est une véritable ordure. Ceci est un point important pour la suite, car si la discussion sur le devenir de Jason a lieu, il faut que les runners aient les moyens de réaliser que le dealer n'est probablement pas un excellent gardien pour l'enfant (voir Scène 4), s'ils ont découvert qu'il est le père de l'enfant.

Rappelez-vous aussi que le dealer n'a rien à cacher dans l'histoire, mais il n'a pas non plus de raison d'aider particulièrement les runners. S'ils s'y prennent mal, il profitera certainement de la situation pour leur vendre ses informations. À l'inverse, s'ils cherchent à l'intimider, il se braque et fait d'un point d'honneur à les envoyer se faire voir ailleurs.

Voici les quelques éléments que les runners pourront tirer de leur discussion, amicale ou violente, avec lui :

- Il ne connaît pas de « prostituées », car il est « trop bien gaulé, pas besoin de payer pour niquer ! » (échanger du sexe contre de la drogue est, pour lui, une forme de séduction apparemment).
- Il reconnaît quand même, avec un peu d'insistance, qu'Alice est l'une de ses clientes, mais qui ne l'a pas vue depuis quelque temps.
- Moyennant paiement (négociable, mais de l'ordre de 500 nuyens) ou une intimidation (test d'Influence (Intimidation) + Charisme (4) (assez difficile, car il est sur son territoire)), il leur donne l'adresse de leur cible.
- Si les runners sont très insistants ou qu'ils ont bien sympathisé, il leur explique, avec une fierté répugnante, comment il « l'a baisé comme une salope », plus d'une fois, « parce qu'elle en pouvait plus » (en fait, il l'a forcé à coucher avec lui en échange de sa dose, Alice s'est contentée de jouer le rôle qu'il attendait d'elle).
- Si on l'encourage sur sa lancée, il agrémente le récit de ses exploits sexuels de commentaires au mauvais goût croissant, jusqu'à devenir ouvertement raciste (« Vous savez comment c'est les humaines, toutes chiennes en chaleur... C'est même à ça qu'on les reconnaît. »).

Dans la Matrice, Cìan est une cible facile. Son commlink est de mauvaise qualité (IA 1, T 0, F 1), mais il ne contient pas non plus grand-chose d'utile. Néanmoins, si les hackers pensent à fouiller les données de géolocalisation, ils peuvent récupérer son historique sur plus d'un an. (Note : Il formate son commlink régulièrement, mais un bug logiciel fait que les informations de géolocalisation ne sont pas réellement effacées).

Ces données, en plus d'indiquer une planque des Ancients qu'il fréquente régulièrement afin de s'approvisionner en deepweed, donnent l'adresse de toutes ses conquêtes des derniers mois. Par un heureux effet de hasard scénaristique, le hacker minutieux pourra remarquer qu'il n'y a qu'une seule adresse qui soit proche de l'hôtel de passe (le squat d'Alice).

Le dealer n'est pas Éveillé et aucun de ses compagnons, parmi les gangers présents, ne l'est. En bon dealer, il ne consomme pas sa came, donc son aura n'est pas affectée par la deepweed (à la différence de beaucoup de clients du Daisy Chain). Néanmoins, la lecture de son aura pendant la discussion peut se révéler très intéressante. Un personnage Éveillé peut aisément lire ses émotions tout



LA VICTIME DU SOIR DU DEALER

Lisa, la jeune humaine à la mini-jupe qui mâchonne son chewing-gum à côté du dealer est un outil scénaristique qui vous permet de décrire, subtilement, le rapport complexe et malsain que le dealer entretient avec la gent féminine humaine. Quand la discussion avec les runners tourne à la négociation (ou à l'intimidation), il l'envoie bouler, mais il revient la chercher par la suite afin de la ramener chez lui pour la nuit.

Si les runners s'intéressent à Lisa dans les jours qui suivent, il leur est facile de la retrouver et elle leur offrira un moyen de réaliser le genre de pervers qu'il est. Sans qu'elle soit physiquement blessée, les runners réaliseront que le dealer a pris malin plaisir à dénigrer Lisa et les plus fins psychologues parmi eux comprendront la nature névrotique du personnage.

LES ANCIENTS

Les Ancients forment un gang international réservé aux elfes. À Seattle, leur leader est un dénommé **Belial**, qui a pris le relais de Green Lucifer (promu au sein de l'organisation). Ils ont près de trois cents membres, et c'est justement à Puyallup, et encore plus à Tarislar qu'ils sont les plus présents. Ils sont connus pour leurs blousons au A stylisé et leurs éternels mohawks verts, ainsi que l'indémodable slogan « Ancient Forever » qu'ils taguent pour marquer leur territoire. Dans les Ombres, on attribue souvent au gang des connexions avec le Tir Tairngire.

au long de la discussion (voir Observation astrale, p. 168, SR6), et mettre à jour encore plus rapidement sa personnalité perverse.

DURCIR LE TON

Quel que soit l'endroit où les personnages rencontrent le dealer, des membres de son gang seront toujours dans les parages et ils viendront aider leur copain si les runners lui sont hostiles. Ils peuvent aussi simplement venir chercher des noises aux runners pour le simple fait d'être entré dans leur territoire.

Si les runners sont en manque d'action, mais qu'ils restent courtois malgré tout avec les gangers, récompensez-les en orchestrant une attaque d'un autre gang sur le Daisy Chain. Ils pourront ainsi se défouler, tout en ayant l'opportunité de gagner la reconnaissance des Ancients (ou de leurs assaillants). Ceci leur donnera aussi l'occasion de mettre les pieds, de manière involontaire, dans une « guerre de territoire » qui pourra vous servir de base pour d'autres scénarios.

DEBUGGING

La seule information dont les runners ont besoin à l'issue des Scène 2 et 3 est l'adresse du squat afin de passer à la Scène 4. Si les joueurs ne l'obtiennent pas, pas de panique !

L'un des « johns » de la leur cible, sincèrement inquiet par sa disparition, a appris que les runners la cherchent. Les prenant pour des bons samaritains, il les contacte pour leur donner son adresse. Il la connaît, car, une fois, il a suivi la jeune femme chez elle. Øg (voir Scène 4) lui a fait alors comprendre qu'il n'était pas le bienvenu. C'est ce qui le retient aujourd'hui aussi d'aller voir par lui-même.

EN RÉSUMÉ

Les runners ont réussi à obtenir du dealer l'adresse d'Alice. Ils peuvent visiter le squat et faire ainsi la rencontre de son enfant et d'Øg (Scène 4). Idéalement, ils ont aussi appris qu'il avait régulièrement des rapports sexuels avec elle et qu'il est une ordure. Ces informations seront pertinentes s'ils réalisent que Jason est son fils.

SCÈNE 4 : UNE BIEN ÉTRANGE COLOC

EN BREF

Les runners rencontrent la bien étrange coloc' d'Alice, une trolle asociale, du nom de Øg, mais aussi Jason, son fils. Après un échange difficile, Øg les met sur la piste d'un autre groupe de runners qui ont enlevé la jeune femme.

L'ENVERS DU DÉCOR

RECONNAISSANCE

Cette scène est centrée sur une (difficile) discussion avec Øg. Néanmoins, les runners feront peut-être preuve de diligence et repéreront les lieux avant d'y pénétrer. Voici les quelques éléments qu'ils peuvent glaner en observant à distance, en déployant un drone de reconnaissance ou encore à l'aide d'une visite dans l'astral :

- Il y a plusieurs occupants dans le bâtiment, essentiellement des clochards. On peut repérer quelques commlinks et autres objets connectés, qui appartiennent aux différents squatteurs, mais aucun n'apporte d'informations relative à Alice.
- Une trolle (Øg), Éveillée de surcroît, est au deuxième étage. Elle n'a pas de commlink, mais celui de leur cible est dans ses environs immédiats (voir Scène 2). Même si elle a la capacité d'observer l'astral, la trolle ignore purement et simplement tout visiteur éthéré.

L'ART DE LA CONVERSATION SELON ØG

Une fois que les runners ont décidé d'entrer dans le bâtiment, lisez le texte suivant :

Le vieil immeuble qui servait de domicile à Alice ne fait pas envie. Le dernier étage s'est complètement effondré et la façade nord aussi. Seule la face ouest n'est pas noircie par la suie, mais uniquement parce que les cendres de l'éruption du Mont Rainier, des décennies auparavant se sont incrustées dans le mur. Ceux-ci sont, à l'intérieur comme à l'extérieur, couverts de graffitis en tout genre. Plusieurs semblent appartenir à différents gangs, mais vous doutez fortement que ces derniers se battent réellement pour revendiquer le territoire.

Lorsque les runners décident de rentrer dans le bâtiment :

Vous ne repérez aucun danger immédiat, et entrez donc dans le bâtiment. La cage d'escalier est à quelques pas de la porte. L'odeur d'urine domine à peine celle

des clochards que vous entendez ramper, effrayés par votre présence, et qui vont se cacher derrière vous ne savez quoi. Au deuxième étage, vous arrivez face à un appartement encore doté d'une porte, apparemment malmenée régulièrement, mais toujours en place.

Que les runners défoncent la porte (fermée à double tour), la crochètent ou décident de frapper poliment n'a aucune incidence. La seule personne présente dans l'appartement est Øg et elle les ignore tant qu'ils ne sont pas juste devant elle.

Une fois les runners à l'intérieur, lisez-le le texte ci-dessous :

L'intérieur de l'appartement est propre et relativement aménagé. Un canapé, abîmé, mais utilisable à droite, un coin cuisine, raisonnablement sale à gauche, et, au fond, vous pouvez distinguer une chambre avec un lit deux places, qui a connu de meilleurs jours. Au milieu du salon, entre vous et le lit, se tient un troll massif. Il est tellement grand que ses cornes rayent le plafond. Et vu le nombre de marques sur ce dernier, il est clair que c'est un résident des lieux.

Son apparence est franchement perturbante. Il porte une jupe et des bas résille, ainsi qu'une sorte de top échancré, qui lui irait beaucoup mieux s'il était rempli par une poitrine et non une touffe impressionnante de poils noirs. Il vous vient à l'esprit que ce troll doit se définir comme une trolle. Le plus bizarre dans son apparence n'est pas son habillement, mais son nez. Ou plutôt son absence de nez, puisqu'il semble avoir été remplacé par un groin, rappelant celui d'un cochon.

C'est par cet organe improbable qu'elle semble subitement remarquer votre présence. Ces yeux vitreux se tournent alors vers vous, et vous lancent un regard confus : « C'est chez Øg ici... Qu'est-ce que vous faites chez Øg ? » Alors qu'elle s'adresse à vous, vous remarquez qu'une paire de rats, qui étaient sur ses épaules, ont pris peur et viennent de se cacher dans son décolleté... La vision d'un hamac à rat fait de poil s'impose alors étrangement à votre esprit...

La manière dont elle vient de vous parler ne vous laisse aucun doute, Øg n'a soit pas tous ses neurones en place, soit a un intellect sacrément limité... Probablement les deux.

Les runners se retrouvent donc face à l'étrange colocataire d'Alice : Øg (se prononce « Eeuug »). Øg est une trolle trans, une chamane Rat et, de manière problématique pour les runners, elle est quelque peu simple d'esprit. Traumatisée par les expériences médicales illégales qu'elle a subies, elle réagit mal à la violence ou à l'agressivité. Si on la provoque, elle répond violemment, mais si elle n'a pas immédiatement le dessus, elle s'enfuit et se cache avant de se plonger dans un état catatonique. Les runners vont donc devoir manœuvrer avec tact avec elle.

Cette rencontre pose en effet une difficulté inédite aux joueurs. Øg ne peut pas vraiment être achetée et elle est trop fragile mentalement pour être intimidée. Il faut donc faire avec sa personnalité, ses faibles capacités intellectuelles — et surtout son manque d'attention ! En effet, dès la discussion s'écarte d'un sujet qui l'intéresse, Øg oublie rapidement de quoi on parle !

Cette séquence se veut donc relativement humoristique, dans la mesure où les runners devront être patients avec la trolle afin d'obtenir ce qu'ils veulent d'elle ! Cependant, elle vous donne un petit défi d'interprétation. Voici trois éléments à retenir pour jouer ce personnage pittoresque :

QUI EST ØG ?

La trolle transsexuelle Øg a une histoire assez tragique. Victime d'une improbable expérimentation par un médecin des rues dérangé, qui l'a dotée de son étrange nez, ou plutôt groin, elle est traumatisée et mentalement amoindrie. Si sa magie (c'est une chamane qui suit le totem Rat) n'a pas été trop abîmée par ces expériences médicales, elle y a clairement perdu une partie de son esprit – et aussi sa mémoire.

Depuis quelques années, elle traîne dans le quartier et, comme c'est une gentille bougresse, la plupart des bonnes âmes de Loveland sont plutôt bienveillantes à son égard. Sa carrure et ses capacités magiques la protègent, elles, des gens moins charitables. Øg se contente de fouiller les poubelles pour se nourrir et passe la plupart de son temps à parler à ses « amis », différents rats qui la suivent à longueur de journée et auxquels elle attribue des sobriquets étranges tel « une-oreille, pas-de-queue, sent-le-pipi... ».

- Øg parle d'elle à la **troisième personne** et avec des phrases simples et courtes. Ex : Øg a faim, Øg aime bien les rats, Øg pas comprendre, Laissez Øg tranquille, Øg est fatiguée, Øg dit que vous ne sentez pas bon, etc.
- Øg n'a qu'une faible capacité de concentration et d'écoute. Dès que le personnage qui lui parle a fait **plus de deux phrases**, elle décroche de la discussion, ne répond pas ou répond à côté ou encore embraye sur un sujet qui n'a rien à voir.
- Øg a un sens de l'odorat **surdéveloppé** et une absence complète de compréhension des normes sociales, n'hésitez pas à utiliser ceci pour exposer les runners ! Réfléchissez à ce que Øg peut sentir sur eux et révéler pendant la discussion qui pourrait les embarrasser !

Au gré d'une discussion aussi décousue que pénible avec Øg, les runners apprennent malgré tout les éléments suivants :

- Øg aimait bien Alice, mais elle n'est plus là « depuis quelque temps » (Øg n'a pas une très bonne notion du temps qui passe).
- Øg l'a vue partir avec des étrangers qui sont venus ici. Ils ne sentent pas bon, « un peu comme vous » (façon, pour Øg, de dire qu'il s'agit aussi de runners). Øg a presque tout oublié d'eux, mais elle se rappelle que leur chef était un nain qui « sentait bon la fumée et avait du feu à la bouche » (Teddy avait un cigare à la bouche et la trolle en aime bien l'odeur).
- Alice lui a dit qu'elle allait revenir, mais Øg attend toujours. Øg se rappelle vaguement qu'elle lui a demandé quelque chose, mais elle a oublié quoi (Alice lui a susurré à l'oreille de s'occuper de son enfant).
- Øg se rappelle aussi que le nain avait les cheveux rouges et un blouson en synthécut. Le blouson avait un logo en forme d'explosion dessus. Øg s'en souvient, car l'image l'a fascinée. Les runners avec une Connaissance appropriée peuvent reconnaître les couleurs du gang des Red Hot Nukes en réussissant un test de mémoire (Logique + Intuition (3)).

L'information transmise par Øg est décousue, donc, à votre intention, voilà ce qui s'est réellement passé : Teddy et ses runners sont venus discuter avec Alice et

lui expliquer que son père (M. Smith) voulait la rencontrer. Maladroits, les runners lui ont fait peur et Øg a fait mine de s'interposer. Alice a vite compris que les runners ne feraient qu'une bouchée de son amie et elle a donc accepté de les suivre afin de protéger la trolle et son fils. Elle a lancé un dernier regard, qui se voulait rassurant, à Jason caché sous le lit, puis elle a dit au revoir à Øg, en lui susurrant dans l'oreille de prendre soin du gamin.

JASON

Avant que l'échange avec Øg ne touche à sa fin, Jason fait irruption dans la pièce :

Alors que Øg prend une nouvelle, longue, pause avant de vous répondre (vous craignez qu'elle risque d'oublier encore de quoi vous parliez), vous entendez un bruit derrière elle. Un enfant vient de se faufiler par la fenêtre de la chambre ! Le mioche a dû grimper le long de la façade pour rentrer par là ! Habillé de babilons, il a le visage couvert de saleté. Difficile de discerner ses traits, mais l'expression sur son visage est limpide, votre présence l'a surpris et il semble maintenant terrifié. Il jette un regard vers Øg et susurre son nom comme une prière : « Euuug... », gémit-il.

La trolle semble maintenant remarquer sa présence. Elle se tourne vers lui. Il lui faut une fraction de seconde pour reconnaître le bambin, puis Øg hoche la tête dans sa direction. Rassuré, le petit se faufile tout de même sous le lit pour se cacher. La trolle au groin se retourne alors vers vous : « hum... C'est chez Øg ici ! Qu'est-ce que vous faites là ? Allez-vous-en ! »

Jason est bien évidemment terrifié par la présence des runners, qui lui rappellent ceux qui ont emmené sa mère. Il ne parle pas et ne se laisse pas approcher facilement. Là aussi, les runners devront faire preuve de patience et de psychologie avec l'enfant. Et, bien sûr, s'ils se montrent agressifs envers Jason, Øg vient à sa rescousse à l'aide de sa magie, de sa force physique et d'un « ami rat » (un esprit des Bêtes Puissance 6 invoqué plus tôt dans la journée).

Discuter avec Jason à ce stade est pratiquement impossible. Cohabiter avec Øg a retardé son développement linguistique et, très traumatisé, il lui faudra plusieurs jours avant de recouvrer l'usage de la parole. Cependant, les runners perspicaces ou compétents médicalement (Perception + Intuition (4) (assez difficile) ou (2) (assez

TROIS RUNNERS ET UN COUFFIN

Si les runners peuvent décider d'emmener Jason, histoire d'éviter qu'il ne lui arrive « des bricoles » (le coin n'étant pas sans danger et Øg étant tout sauf une tutrice fiable). Ils ne seront pas en mesure de livrer l'enfant à leur employeur avant la conclusion du scénario (voir Debugging plus bas) et ils vont donc alors se retrouver, bien malgré eux, dans le rôle de « baby-sitter ».

Si c'est le cas, n'hésitez pas à profiter pour créer un lien entre les runners et le gamin. Ayant survécu pratiquement seul depuis la disparition subite de sa mère, il est débrouillard. Rendez-le sympathique aux runners, mais profitez aussi de leurs interactions avec l'enfant pour leur rappeler qu'ils sont eux-mêmes de très mauvais candidats pour l'adopter.

facile) s'ils ont une Connaissance appropriée) pourront facilement noter les éléments suivants :

- Jason partage plusieurs traits distinctifs avec sa mère et leur client, M. Smith, la filiation ne fait peu de doute.
- Il est mal nourri et traumatisé. Øg le protège (quand elle se rappelle son existence), mais elle ne semble pas faire grand-chose d'autre pour lui. D'ici peu, ses carences alimentaires lui seront fatales, enfin si les Barrens de Puyallup ne réclament pas sa vie avant.

Øg peut confirmer que Jason est le fils d'Alice, si nécessaire, mais il faut lui poser la question explicitement.

FOUILLER L'APPARTEMENT

Les runners voudront peut-être fouiller les lieux à la recherche d'indices. La disparition d'Alice remontant à plusieurs mois, il n'y en qu'un seul, mais de taille : son commlink. Il est planqué dans les coussins du canapé, encore branché et en veille (Meta Link, IA 1, T 1, F 0).

Avant de suivre les runners, Alice a réussi à prendre, discrètement, une photo d'eux. Elle est assez floue, mais on y voit bien Teddy, le leader. Elle voulait emporter l'appareil avec elle et demander à Erika (voir *Scène 2*) si elle les connaissait, mais elle l'a caché à la va-vite quand elle a réalisé que les runners allaient la fouiller avant de partir...

DEBUGGING

Pendant la reconnaissance des lieux, l'absence d'Alice peut amener les joueurs à se désintéresser immédiatement

LE BON DOCTEUR...

Un personnage, pourtant en marge de toute cette histoire, en détient cependant de nombreuses clés. Il s'agit du docteur **Zachary Williams**, plus connu à Loveland sous le nom de Doc Zac. À l'aube de la cinquantaine, le Dr Williams officie comme médecin de quartier depuis presque deux décennies. Vu la nature du quartier, il est souvent payé en nature ou en crédits certifiés, et il a plus d'une fois rafistolé un ganger ou un runner blessé, mais il n'est pas un « véritable doc des rues ». Il n'installe pas d'augmentation et fait dans la médecine de tous les jours.

Son cabinet étant situé à seulement quelques blocs de rues du Bump & Sleep, Alice, comme la plupart de ses collègues, le visitait souvent, ne serait-ce que pour faire les tests de routine qu'impose sa profession. C'est donc bien évidemment Docteur Zac qui l'a assistée lors de son accouchement. Le médecin est bien conscient de l'identité du père, non pas parce qu'Alice s'est confiée à lui, mais simplement parce qu'il a soigné ce dernier et que son système informatique lui a permis de faire le lien entre les deux.

C'est aussi le docteur Zac qui prend soin des besoins médicaux de Øg. En plus de lui fournir les hormones dont la trolle a besoin, le bon docteur est aussi le premier sollicité, lorsque quelqu'un trouve la trolle en état catatonique. Avec la disparition d'Alice, seul Zac est à même de la rassurer assez pour la rendre à nouveau communicative.

Ainsi, le bon docteur peut se retrouver facilement sur le chemin des runners, si ces derniers cherchent à savoir où et comment Alice a eu son enfant ou encore s'ils se retrouvent face à une Øg catatonique.

du squat. Si c'est le cas, indiquez-leur que leurs personnages, eux, iraient plutôt y faire un tour pour y trouver de nouvelles pistes. Les runners sont bien souvent meilleurs à ce qu'ils font que leurs joueurs...

Si les runners n'arrivent pas à obtenir d'Øg (ou du commlink d'Alice) les informations dont ils ont besoin pour la suite du scénario, ce n'est pas très grave. Teddy a tout de même entendu parler d'eux et leur enquête et il les contacte dans les jours qui suivent (voir *Scène 5*).

Les runners peuvent contacter M. Smith immédiatement pour l'informer de l'existence de son petit-fils. Voir même essayer de le lui remettre s'ils ont choisi de le soustraire à la garde de Øg. Dans ce cas, c'est l'un de ses gardes du corps elfes qui les recontacte. Il les informe que leur client est en déplacement en Europe (ce qui est vrai) et qu'il ne sera pas en mesure de les voir avant quelques jours.

S'ils l'informent, lui, de l'existence de l'enfant, le garde du corps est bien embêté. Aucune de ses instructions ne couvre un tel cas de figure. Il recommande alors aux runners de « sécuriser l'enfant et continuer la mission selon les paramètres d'origines. Je vais évoquer la situation avec M. Smith. »

M. Smith ne les recontactera qu'après leur rencontre avec Teddy (*Scène 5*) et leur éventuelle visite à la clinique (*Scène 7*).

EN RÉSUMÉ

Après une discussion décousue avec Øg, les runners ont appris qu'un groupe de runners, mené par un nain, se sont emparés d'Alice. Ils ont aussi découvert l'existence de son fils Jason. Reste aux runners à identifier ces « collègues des Ombres » afin de continuer leur enquête (*Scène 5*).

SCÈNE 5 : ENTRE COLLÈGUES DES OMBRES

EN BREF

À partir des informations qu'ils ont obtenues, les runners identifient Teddy, le seul survivant du groupe qui a enlevé Alice. Rapidement, ils découvrent que le nain a disparu depuis quelque temps, mais, à leur surprise, c'est lui qui les contacte pour les rencontrer.

Teddy leur révèle que l'enlèvement d'Alice fût le dernier run de son équipe. Peu après, elle s'est fait décimer par des assassins professionnels appartenant à Chimera. Le nain est persuadé que c'est le commanditaire de ce run qui s'est débarrassé d'eux. Si les runners jouent cartes sur table avec lui, ils réaliseront que son commanditaire est la même personne que leur client.

L'ENVERS DU DÉCOR

RETROUVEZ LA TRACE DE TEDDY

La description du nain par Øg, comme la photo floue du commlink d'Alice, permet d'identifier assez facilement Teddy. Les contacts des runners, ou quelques recherches habiles dans la Matrice, permettent d'apprendre les éléments suivants sur lui :

SUCCÈS RÉSULTAT

- 1 Le nain arbore les couleurs et le logo du gang des Red Hot Nukes (une visite d'un bar des Ombres ou une simple recherche matricielle donne cette information, surtout que la formation du gang ne date pas d'hier et qu'il est donc relativement connu à Seattle).
- 2 Un runner nain du nom de Teddy est connu pour être un ancien du gang, il court les Ombres depuis deux ans, mais on ne l'a pas beaucoup vu depuis quelque temps. Des contacts bien informés dans les Ombres ou une discussion avec des membres des Red Hot Nukes fournissent aussi cette information, sans grande difficulté. Teddy ayant disparu depuis un bail, personne ne considère cette information comme confidentielle ou ayant une quelconque valeur marchande.
- 3 Son équipe fréquentait le Club Penumbra, mais là aussi, on ne l'y a pas vu depuis quelque temps. Des contacts bien placés ou un tour de bar (ou de serveurs de discussions de runners) révèlent cette info, qui n'est pas non plus difficile à obtenir, puisque l'équipe n'est plus active. (Note : M. Smith a oublié qu'il a rencontré Teddy là, mais il se souvient que c'est un lieu de rencontre de runners et c'est pour ça qu'il l'a choisi pour rencontrer les personnages).
- 4 Plusieurs membres de l'équipe de Teddy ont passé l'arme à gauche, probablement au cours d'un run il y a quelque temps. Il faut des contacts bien placés dans les Ombres ou visiter des lieux (virtuels ou non) fréquentés exclusivement par des runners pour obtenir cette information.
- 5 Certains contacts très bien renseignés murmurent que ce n'est pas un run qui a décimé l'équipe, mais un contrat placé sur ses membres.
- 6 C'est Chimera (voir encart) qui a descendu l'équipe de Teddy, mais lui leur a échappé, enfin pour le moment, car le contrat sur sa tête est toujours ouvert. Cette information est plus difficile à obtenir (test de Réseau + Réseau (5) pour les contacts, référez-vous aux règles p. 241, SR6, pour déterminer si le contact en question sera prêt à fournir cette information gratuitement au personnage).

Les runners peuvent rendre visite aux Red Hot Nukes et même retourner au Club Penumbra pour se renseigner sur Teddy. Cependant, ils n'y apprendront rien de plus, le nain semble avoir simplement disparu de la surface de la planète.

Pour ne pas ralentir le jeu, vous pouvez simplement lire le texte suivant dès que les joueurs ont identifié Teddy :

Plusieurs jours se sont écoulés, durant lesquels vous avez fait le tour de toutes les pistes à votre disposition sur Teddy. Personne ne l'a vu au Club Penumbra depuis des mois. Pour ses connaissances comme pour son gang, les Red Hot Nukes, c'est bien simple Teddy est mort. Vous étiez sur le point de laisser tomber quand votre commlink bipa.

C'est un message texte d'un numéro que vous ne connaissez pas : « Il paraît que vous voulez me causer. Rendez-vous ce soir, à 23h. Uniquement votre équipe... et apportez du cash ». Accompagnant le message, l'adresse d'une casse de voiture à l'abandon, le long de la 202, en plein Redmond, justement sur le territoire des Red Hot Nukes.

TEDDY

Teddy a appris que les runners le cherchent ou qu'ils s'intéressent à Alice. Après s'être un peu renseigné sur eux auprès des rares personnes à qui il fait encore confiance, le nain a décidé de leur parler. Il prend un risque énorme, mais il se cache depuis des mois et a brûlé toutes ses réserves de pognon. Il a désespérément besoin de cash ou à défaut d'un moyen de quitter Seattle et de disparaître. Ils espèrent que les runners pourront lui fournir l'un ou l'autre.

Il ne se fait aucune illusion sur le destin d'Alice après sa livraison, il est clair pour lui que la gamine a fini dans les

RED HOT NUKES

TERRITOIRE : EST DE TOURISTVILLE
(REDMOND BARRENS)

COULEURS : GRIS ET ROUGE

Gang de nains complètement tarés et fans d'explosifs, les Red Hot Nukes considèrent la route 202 comme leur territoire depuis les années 50. Leur logo, un champignon nucléaire, témoigne de leur passion pour tout ce qui fait « boum » – et du tempérament explosif qui va avec. Ils escroquent, trafiquent, terrorisent et assassinent tout le monde sur le passage de leurs motos. Leur chef est un dénommé **Griinder**, connu pour avoir couru les Ombres dans les années 50.

CHIMERA

Chimera est un groupe d'assassins indépendants dont on dit qu'il est composé d'anciens membres des services de renseignement russes. Ils ont commencé à opérer dans le Nord-Ouest Pacifique en 2054 et on leur a attribué plus d'une douzaine d'assassinats très médiatisés dont celui du Lieutenant-colonel Chris Van Roggen de la Garde nationale de Californie, du Capo de la Mafia James O'Malley et le vice-président d'United Oil James Rinchik. On pense que les membres de Chimera sont des humains, mais extrêmement cyberaugmentés et entraînés. L'organisation se procure soutien logistique et parfois magique pour surpasser les défenses d'une cible, et les assassins de Chimera utilisent toute une variété de techniques pour éliminer leurs cibles, allant des attaques au sniper aux « accidents » arrangés, en passant par les explosifs et les poisons. Ils facturent un demi-million de nuyens minimum pour une mission, selon la cible et le boulot.

Il y a quelques années, Chimera a assassiné l'agent spécial Seth Dietrich du FBI à Seattle. Il s'était infiltré au sein de l'administration du gouverneur de Seattle, Kenneth Brackhaven, mais ces assassins l'ont exécuté avant que les informations compromettantes qu'il avait réunies ne sortent au grand jour (voir *Fragmentation*). Chimera s'est fait ainsi un ennemi du FBI. L'agence a mis une prime sur la tête de tous les membres identifiés et elle achète volontiers toute information sur leurs activités.

Depuis deux ans, une rumeur peu crédible, mais persistante, sous-entend que l'organisation a été infectée par le SFC et que l'ensemble de ses membres seraient donc désormais des défractés.

frigos de la banque d'organes (ce qui lui fait des nœuds à l'estomac, au passage). Il est donc à des lieues d'imaginer que les runners travaillent pour son père (car Teddy se doute de la filiation entre M. Smith et Alice). Il craint plutôt que leur enquête ne soit un stratagème déployé par Chimera pour le faire sortir de sa tanière. Après tout, tant qu'il est en vie, Chimera ne peut encaisser le contrat.

Quand les runners arrivent au lieu du rendez-vous :

Le site de votre rencontre avec Teddy ne vend pas du rêve. Le sol est boueux et colle à vos chaussures à chaque pas. L'odeur d'huile et d'essence vous donne presque la nausée. Le paysage n'est fait que de piles de voitures désossées ou compactées. Quand vous

êtes arrivés, le portail d'entrée était ouvert et vous n'avez repéré ni sentinelle, ni drone, ni autre forme de surveillance ou menace. Au moins, ce rendez-vous ne semble pas, de prime abord, être un guet-apens.

Après quelques pas dans les lieux, une silhouette, méfiante, sort de derrière l'une des carcasses de voitures. Vous reconnaissez immédiatement Teddy. Le nain a l'air nerveux et fatigué, il a des cernes sous les yeux, et ses cheveux, redevenus bruns, forment une tignasse répugnante qui s'enroule autour de sa tête. Son blouson en synthécauir, aux couleurs des Red Hot Nukes, a vu de meilleurs jours. Il tremble. C'est clair, le nain est à bout.

« Vous vouliez me causer ? Me v'là, là. Alors qu'est-ce que vous me voulez ! »

Vous devez interpréter Teddy comme très nerveux et paranoïaque, mais surtout à bout de nerfs. Le nain est planqué depuis longtemps, il ne fait que survivre, terrifié, en se détruisant lentement à coup d'alcool et d'autres drogues. Chimera a liquidé ses copains en quelques jours, sans laisser de trace. Il est donc naturellement terrifié.

Teddy était le meneur et le face de son équipe. Il tente donc de jouer ses cartes habilement, mais son état de stress le dessert. Au début de l'échange, il pose des questions aux runners sur ce qu'ils lui veulent et leur intérêt dans la disparition d'Alice, et il en profite pour jauger les personnages. S'ils lui semblent honnêtes - ou mentent bien (test d'Escroquerie ou Influence (Étiquette) + Charisme (3), selon leur approche), il se relaxe très légèrement et parle paiement.

S'il réalise pour qui les runners travaillent, par exemple s'ils lui montrent une photo de M. Smith, Teddy devient subitement hostile. Ils doivent rattraper le coup, rapidement, sans quoi il dégaine son arme. Cela dit ils ne devraient aucun mal à mettre hors combat, sans le tuer. Le nain est seul et à bout de nerfs. Même s'ils le tuent, Teddy a sur lui un commlink avec toutes les informations qu'il tente de leur vendre, les runners obtiennent tout de même ce qu'ils sont venus chercher.

Dans la Matrice, il n'y a guère à faire, Teddy n'a aucun appareil connecté. Son unique appareil, le commlink mentionné à l'instant est éteint.

Dans l'astral, l'endroit est sans âme. Un goût de fer rouillé envahit la bouche du visiteur alors qu'il pénètre dans une sorte de brouillard métallique. Les piles de carcasses de véhicules, presque translucides, émettent une douce pulsation, qui évoque comme des ours en pleine hibernation. De son côté, l'aura de Teddy confirme que le nain est à bout, épuisé, et terrifié. Il ne ment pas aux runners quand il leur donne ses informations et son aura se teinte de peine et de regret lorsque Alice est évoquée.

Si la rencontre ne dégénère pas, Teddy essaie de négocier un paiement de 5000 nuyens (le prix pour payer un coyote afin de quitter Seattle) ou simplement une faveur (que le groupe l'escorte hors de Seattle par leurs propres moyens).

De son plein gré, par la force ou de manière post-mortem par son commlink, Teddy finit par dire ce qu'il sait aux runners qui est synthétisé dans les cinq points ci-dessous. Transmettez ces informations aux joueurs, une par une dans l'ordre proposé ici, tout en les laissant poser des questions après que vous ayez explicité chaque élément afin d'être sûr qu'ils aient bien compris ce que Teddy vient de leur dire :

- Son équipe a retrouvé « la gamine » (Alice) à la demande d'un client, un « M. Smith » et non

d'un intermédiaire habituel. La retrouver a pris un peu de temps, mais une fois fait, ils se sont contentés de l'observer pendant une journée, de loin, avant de faire leur rapport à M. Smith. Si les runners y pensent, ils pourront réaliser, en montrant les éléments à leur disposition, que les informations fournies par leur propre client proviennent, en fait, du rapport de l'équipe de Teddy.

- M. Smith leur a par la suite demandé d'enlever Alice. Teddy et son équipe ont choisi d'attendre qu'elle rentre chez elle pour « passer la chercher ». Sur place, par peur pour la vie de son « copain troll demeuré qui était prêt à nous chercher des noises », elle a accepté de les suivre, sans offrir de résistance (Teddy n'a pas vu Jason, planqué sous le lit et leur enquête préliminaire, assez superficielle, n'a pas relevé son existence).
- Ils ont livré Alice dans un parking souterrain, à la porte « d'une sorte de petite banque d'organes privés dont l'acronyme est SLIIV. C'est à Bellevue ». Teddy a eu la nette impression que l'endroit ne faisait pas que « dans la légalité, si vous voyez ce que je veux dire... » Un test réussi pour jauger ses intentions (Intuition + Volonté (2)) permet aussi de se rendre compte que Teddy a une certaine sympathie pour la « gamine » et qu'il regrette l'avoir livrée, d'autant plus que ce run a causé la mort de ses partenaires.
- Son équipe ne s'est pas renseignée sur son employeur avant d'exécuter la mission et ne l'a donc pas identifié. Comme pour nos runners, la rencontre avec M. Smith s'est faite en personne, sans intermédiaire et au Club Penumbra, à la demande de Teddy. M. Smith leur a tenu un discours très similaire (« je vous confie une mission qui m'est très importante »), mais sans détails personnels. Son ton était aussi beaucoup plus hautain et menaçant (« l'échec comme la trahison seront suivis des terribles conséquences pour vous et vos proches »). À l'inverse de nos runners, où M. Smith a plutôt cherché à se les rallier (à sa manière), le client de Teddy a cherché à se poser en maître absolu de la situation.
- Peu après ce run, une équipe d'assassins professionnels, appartenant à Chimera selon lui, ont descendu les membres de son équipe un par un. Le nain est persuadé que c'est M. Smith qui a ordonné leur exécution, même s'il n'a aucun élément tangible pour le prouver.

JOUER AU COYOTE

Dans le cas où les runners lui offrent de l'aider à quitter la ville, Teddy exige de ne leur révéler ce qu'il sait qu'une fois avoir quitté Seattle. Cependant, pour éviter de faire un détour dans le scénario, où les runners doivent organiser sa fuite, tout en repoussant les attaques de Chimera, le nain peut accepter de leur faire confiance sur la base de leur seule réputation (enfin, si elle est bonne) et leur donner les informations immédiatement, en comptant sur eux pour tenir leur parole. Cette approche se révèle d'autant plus pertinente que les runners seront en mesure, lors de la dernière rencontre avec M. Smith, de négocier l'arrêt du contrat sur sa tête.

Cependant, si lors de la négociation avec le nain, l'idée d'une telle séquence plaît à vos joueurs, prenez-en bonne note et n'hésitez pas à la faire jouer, en guise de suite à ce scénario.

DURCIR LE TON

Le contrat sur Teddy est toujours ouvert et Chimera reste à l'écoute. Un decker (engagé pour l'occasion) assiste l'assassin et a piraté son commlink du nain au moment où il l'a rallumé pour contacter les runners. Lors du rendez-vous, le decker continue d'assister le tireur embusqué de Chimera, planqué en haut d'une montagne de vieilles voitures entassées.

Une fois que le nain émerge pour discuter avec les runners il attend quelques instants pour bien confirmer son identité et qu'il baisse un peu sa garde. Au milieu de la discussion, il abat Teddy et enchaîne ensuite avec eux, car, dans sa profession, « pas de témoins » est un principe sacré. Quand les runners ne se laissent pas tuer gentiment, le decker caché près de lui vient à sa rescousse, même s'il préférerait largement abandonner à son sort son dangereux client... N'hésitez pas à utiliser un decker connu des personnages pour cet acolyte récalcitrant !

PNJ suggérés : assassin de Chimera (utilisez les statistiques du Soldat de la force d'intervention spéciale du corps des marines, p. 217, SR6), decker (utilisez les statistiques de l'archétype Decker, p. 85, SR6).

DEBUGGING

Si les runners n'obtiennent pas les informations du nain, son commlink parlera pour lui. Sinon, un membre des Red Hot Nukes les contacte. Teddy lui a tout raconté et si son pote est mort avant de pouvoir causer, il sera heureux de faire affaire avec eux à sa place. C'est un acte de solidarité naine, en quelque sorte...

EN RÉSUMÉ

Teddy a donné aux runners l'adresse où son équipe a livré Alice, ils peuvent désormais visiter la banque d'organes pour découvrir ce qu'il est advenu d'elle et confirmer les soupçons de Teddy (Scène 6).

Si les runners ont appris du nain que M. Smith était leur commanditaire, ils peuvent aussi directement décider de confronter leur employeur, sans vérifier la véracité des propos du runner pourchassé (Scène 7).

SCÈNE 6 : BANQUE D'ORGANES

EN BREF

Les runners s'infiltreront, par effraction ou par ruse, dans la banque d'organes privée où Teddy a livré Alice. L'objectif est de confirmer son funeste destin et découvrir (ou confirmer) que M. Smith est le commanditaire de cet abominable assassinat par démembrement.

L'ENVERS DU DÉCOR

La banque d'organes contient les informations dont les runners ont besoin, à savoir confirmer qu'Alice est y morte sur les ordres de M. Smith. Conçue comme une

cage de Faraday, la structure même de la banque d'organes rend impossible la récupération de ses données depuis l'extérieur. Il faut donc y pénétrer physiquement pour les obtenir.

INDICATIONS DE MISE EN SCÈNE

Les joueurs ont trois approches possibles pour pénétrer dans la banque : l'infiltration discrète (son cambriolage), l'entrée par la force (son braquage) ou l'entrée par la ruse (en se faisant passer pour des clients, par exemple). Quelle que soit l'option retenue, dès qu'ils sont repérés, l'horloge se déclenche : ils n'ont que quelques minutes pour finir ce qu'ils font avant qu'une équipe IHR de la Lone Star ne débarque. Si elle arrive avant que les runners ne quittent les lieux, il leur faut se battre avant de s'enfuir.

La scène est donc découpée en trois temps :

- Reconnaissance et préparation d'un plan ;
- Exécution du plan jusqu'au déclenchement d'une alerte ;
- Compte à rebours jusqu'à l'arrivée de l'IHR et fuite.

La reconnaissance a un impact sur le compte à rebours. Si les préparatifs des runners ont attiré l'attention de la sécurité de SLIIV, la Lone Star (voir encart), celle-ci se met **en état d'alerte**. Le temps d'intervention de l'IHR est alors réduit (car une équipe aura été mise en alerte) pour une durée de deux semaines (ou simplement jusqu'à la fin du scénario).

À son déclenchement, n'hésitez pas à matérialiser *ce compte à rebours* pour vos joueurs. Vous pouvez, si vous la trouvez adaptée, utiliser la technique proposée p. 54 en plaçant un bol avec des pions qui représentent le temps avant l'arrivée de la sécurité et retirer des pions au fur et à mesure des actions, mais aussi des échanges entre joueurs !

LES PETITS SECRETS DE SLIIV

La banque d'organes appartient, à travers plusieurs sociétés-écrans, à Omnistar, qui en assure aussi la sécurité via sa filiale de la Lone Star. La raison de ce montage quelque peu suspect est que Doc Wagon (aussi une filiale d'Omnistar) utilise, en douce, SLIIV comme une « réserve d'organes » de secours.

En effet, au besoin, Doc Wagon pioche, sans remords, dans les organes des clients de SLIIV afin de pallier d'éventuelles pénuries (induites par une optimisation des coûts un peu trop extrême de leur part). Jusqu'à maintenant, la société a toujours pu remplacer l'organe emprunté avant que son propriétaire ne remarque quoi que ce soit...

RECONNAISSANCE

Lorsque les runners font quelques recherches préliminaires sur leur cible, lisez le texte suivant :

La banque d'organes est située au premier sous-sol d'un immeuble de bureaux de Bellevue. Le seul accès identifié est par une large et épaisse porte anti-explosion circulaire, qui aurait plus sa place à bord d'un vaisseau spatial. Elle n'arbore ni logo ni enseigne, et fait presque trois mètres de diamètre, probablement afin de permettre la livraison de larges équipements médicaux. Cet accès est au premier des trois niveaux du parking souterrain. Comme il y a plusieurs petites entreprises dans le bâtiment au-dessus, le portail du

parking est ouvert de 8h à 20h et n'est verrouillé que pendant la nuit.

Seattle Living In-Vitro Bank (SLIIV) est une petite société dédiée à la « conservation d'organes de secours ». Sa clientèle est exclusivement faite de riches individus à qui elle garantit aussi la confidentialité la plus totale. Cette installation ne semble pas très grande, ni très fréquentée. La société n'a pas de bureau, elle mène ses affaires intégralement via la Matrice.

En creusant un peu, les runners peuvent en apprendre plus sur les lieux :

- Une visite sur place révèle que la porte est très solide, elle est fermée par une clé maglock et surveillée par une caméra placée juste au-dessus. Si les runners ne sont pas discrets lors de ce repérage, la sécurité de SLIIV, à l'aide des caméras du parking et de celle de la porte, remarque leur passage et se met en alerte (considérez que la sécurité a 8 dés en Perception à opposer aux runners).
- L'endroit est peu visité. Si les runners observent les lieux pendant plusieurs jours, ils pourront voir un technicien de maintenance rentrer dans les locaux. L'ork est là pour vérifier que tout est en ordre et faire de la maintenance sur les unités réfrigérées qui conservent les organes. Il est accompagné d'une unité IHR de Lone Star, que les runners peuvent facilement repérer, se tenant à l'extérieur, prête à intervenir si l'employé est attaqué. Ces visites de maintenance sont hebdomadaires, mais l'heure ou le jour de la visite changent chaque semaine. L'employé reste le même.
- Aucun des employés des autres sociétés, au-dessus, ne semble prêter attention aux activités de la banque d'organes et aucun n'a réellement d'informations dessus. Pour beaucoup, la porte est condamnée (car elle est rarement ouverte) ou nourrit quelques bruits de couloirs (accès à un ancien bunker anti-radiations, accès au Seattle Underground ou encore une barrière magique faite pour repousser les goules).
- Il n'y a aucune sortie de secours (SLIIV a probablement dû graisser quelques pattes pour laisser passer une telle infraction aux normes). L'installation est même déconnectée du réseau sanitaire. Elle dispose de ses propres unités de retraitement de déchets dont les silos sont vidés après chaque utilisation. La banque est reliée à la grille énergétique de Seattle, mais dispose d'un générateur de secours qui lui permet de fonctionner entièrement en autonomie pendant 48h. Cette organisation interne est là pour limiter les risques d'intrusion, mais aussi pour assurer l'intégrité de la cage de Faraday.

L'ensemble des informations ci-dessus peuvent être fournies par un contact dans le domaine approprié (médical, administration municipale) (test de Réseau + Réseau (2)). Cependant, en cas de complication sur le test de Réseau, la sécurité de SLIIV est mise en alerte par ces recherches.

Alternativement, le hacker du groupe peut simplement pirater un ou plusieurs serveurs de la ville de Seattle en plus d'effectuer des recherches matricielles poussées afin d'obtenir les mêmes informations. Si l'intrusion du hacker dans les serveurs de la ville est détectée, cela causera aussi la mise en alerte de SLIIV (qui a pris soin de graisser la patte de quelques fonctionnaires bien placés pour être informée de tout intérêt suspect portée à ses locaux).

PIRATER SLIIV

Si les runners décident de pirater le serveur de la corporation, ils feront une amère découverte. Après avoir pénétré dans le site en ligne (Serveur d'indice 4), et exploré une réalité virtuelle aussi léchée que sobre et attendue, ils vont réaliser que celui ne contient que des informations commerciales sans intérêt pour eux. Les données sensibles sont à l'abri d'un autre serveur, accessible depuis le premier (voir structure matricielle des serveurs, p. 188, SR6). Ce serveur appartient à Omnistar et est bien mieux protégé (indice 9).

Sur la **sécurité des lieux**, les runners peuvent en apprendre plus s'ils disposent d'une Connaissance appropriée (telles que Sécurité corporatiste ou Procédures policières) ou à l'aide de recherches matricielles poussées. Sinon, ils devront avoir recours à leurs contacts.

Notez que le numéro associé à chaque information indique le nombre de succès à obtenir ou l'indice de Réseau minimum que le contact doit avoir :

SUCCÈS RÉSULTAT

2	C'est la branche Lone Star de Omnistar qui est le prestataire de sécurité. Vu que l'installation est peu visitée, il n'y a pas de sécurité sur place, mais il y aura vraisemblablement des systèmes de détection avancées. Compte tenu de la sensibilité des équipements, et de la robustesse de l'enceinte, il y a de bonnes chances qu'il n'y ait aucune forme de défenses actives (drones) à l'intérieur.
4	La Lone Star a mis en place les runes qui protègent les lieux, et elle a accès au flux vidéo de la caméra qui surveille le maglock et la porte. C'est aussi la Lone Star qui déploie un spider en cas d'effraction matricielle (Decker d'investigation de la Lone Star, p. 215, SR6).
6	En cas d'alerte, la Lone Star déploie une équipe IHR, qui atteint les lieux en entre 5 minutes à 10 minutes, sauf s'ils ont déjà été mis en alerte ce qui réduit le temps d'intervention à moins de 5 minutes. (À vous de lancer les dés pour déterminer le temps que prendra l'IHR à arriver sur place, voir plus haut).
8	Du fait de la rivalité entre la Lone Star et Knight Errant, il est probable que la police de Seattle ne soit notifiée qu'en cas d'absolue nécessité — soit quand les assaillants auront échappé à la IHR de la Lone Star.
10	L'information est difficile à obtenir, mais, en fait, Seattle Living In-Vitro Bank appartient à Doc Wagon (et donc à Omnistar). Un contact bien placé (Réseau 5) ou un piratage très périlleux d'Omnistar peut révéler l'utilisation discutable qu'elle fait des organes sur place (voir l'encart sur les Petits Secrets de SLIIV).

Une **reconnaissance astrale** est beaucoup plus difficile. La banque est protégée par une Rune de Puissance 6 (voir p. 164, SR6). Si les runners optent pour la traverser, l'intrusion astrale met la sécurité de SLIIV en alerte.

Une **reconnaissance matricielle** révèle que l'enceinte de la banque forme une cage de faraday — aucun appareil situé à l'intérieur n'est accessible tant que les portes sont fermées. Son maglock et la caméra qui la surveille sont protégés par un robuste serveur d'Omnistar (Serveur d'indice 6 (A 6, C 8, T 7, F 9) avec CI Patrouilleuse et Tueuse), mais les deux ne sont pas connectés aux appareils situés au sein de la banque d'organes.

En synthèse, la banque est un vaste coffre-fort, coupé de la Matrice et isolé dans l'espace astral. L'installation est peu visitée et ne dispose pas d'agents de sécurité sur place. Si une alerte est déclenchée, ils n'auront que quelques minutes pour finir le travail avant qu'une IHR arrive sur place.

AMÉNAGEMENT INTÉRIEUR

SAS d'entrée (6) et accueil (1) : Le sas d'entrée est aussi austère que fonctionnel : chaque porte est blindée (Structure 16, voir Obstacles p. 116, SR6) et verrouillée par un maglock à carte d'indice 6 (voir Serrures p. 250, SR6). Après l'avoir traversée, les visiteurs arrivent dans une salle d'accueil sobre, mais élégante. Derrière une somptueuse console digne d'un film de science-fiction, un employé de SLIIV est en mesure de naviguer au sein des données de la banque, mais aussi de les exposer, en RA, aux visiteurs.

Bloc opératoire (3) : Depuis la salle d'accueil, une baie vitrée permet d'observer ce petit bloc opératoire destiné uniquement à effectuer des opérations de prélèvement (et éventuellement d'implantation en cas d'urgence). Le bloc est petit et relativement minimaliste comparé à ceux d'hôpitaux. Ceci est néanmoins compensé par un matériel dernier cri.

Local matriciel (5) : coupée entièrement de la Matrice par sa cage de Faraday, la banque a son propre système afin de protéger et de connecter ses multiples appareils. C'est derrière cette porte blindée (Structure 16), fermée par maglock à carte d'indice 6 que se trouve la série de serveurs responsable de cette tâche (voir plus bas).

Frigos (2) : Cette salle contient une trentaine de caissons réfrigérés dernier cri, destinés à la conservation d'organes. Chacun a sa propre réserve d'énergie et est bardé de senseurs et autres technologies de surveillance afin d'assurer que leur contenu reste toujours en état optimal. La pièce est légèrement plus froide.

Note : les autres salles (w.c., salle de réunion (4), local d'entretien (8) et vestiaire(9)) n'ont rien de particulier.

Une fois dans la banque, on peut accéder à son système matriciel en RA. La série de serveurs d'exécution forment un serveur d'indice 6. Comme le système est coupé de la Matrice, le score de surveillance n'est pas transmis à DIEU, mais si le score fatidique de 40 est atteint, le serveur active un lien satellite et appelle la Lone Star à la rescousse.

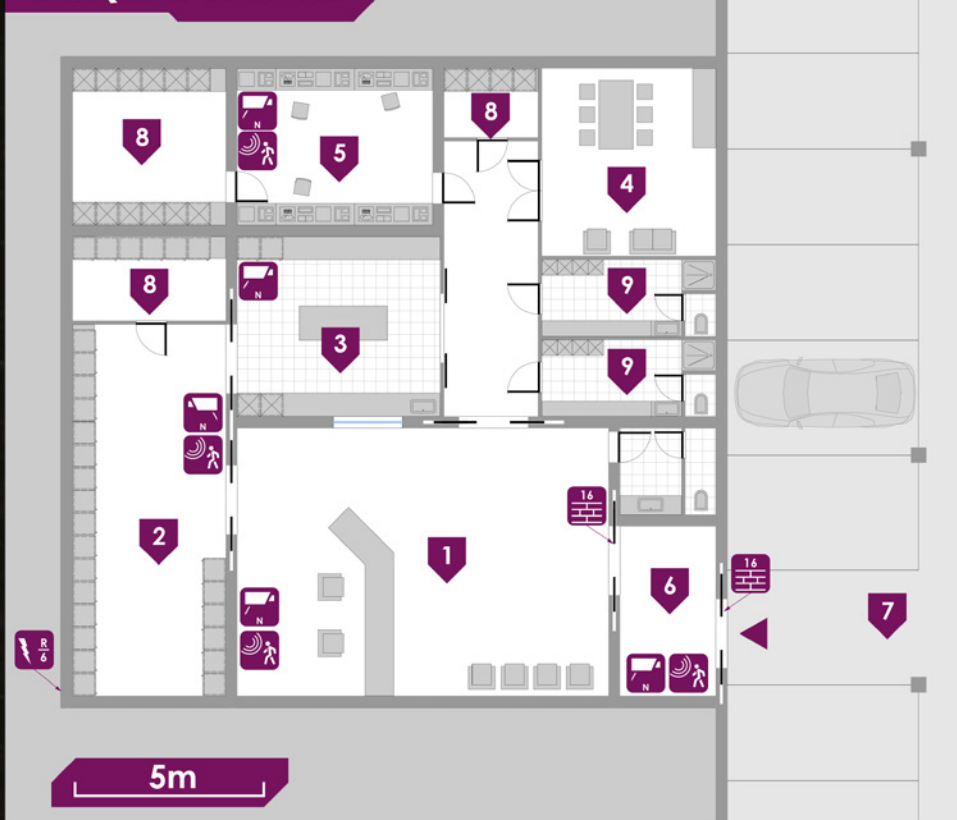
L'espace astral de la banque laisse un goût désagréable de mort et de sang dans la bouche, parfumé d'un certain dédain et sentiment de supériorité. L'endroit est lugubre, il semble baigné dans une nuit perpétuelle et des silhouettes fantomatiques, prisonnières des murs de l'installation, gémissent et agonisent. Le tout fera froid dans le dos du visiteur sans vraiment lui en apprendre plus. Se manifester depuis l'astral permet d'apercevoir l'aménagement des lieux.

PÉNÉTRER À L'INTÉRIEUR DE LA BANQUE D'ORGANES

Les runners sont libres de choisir leur propre plan d'action afin de pénétrer à l'intérieur de la banque d'organes. Nous allons évoquer ici les trois stratégies les plus probables, soit l'infiltration en douceur (le « cambriolage »), le débarquement en force (« le braquage ») ou l'infiltration par la ruse.

Ces stratégies ne changent qu'un élément clé de la scène : à quel moment la Lone Star est notifiée de leur intrusion. Dès qu'ils sont repérés, le compte à rebours est lancé, les runners ont 2d6 minutes avant l'arrivée de l'IHR. Ou 1d6 si SLIIV est déjà en état d'alerte. Par la ruse ou l'infiltration, ils pourront repousser au plus tard possible le démarrage de ce compte à rebours. Par un débarquement en force, le compteur est déclenché dès l'ouverture de la porte ou la première opération illégale repérée par la caméra d'entrée.

BANQUE D'ORGANES



LÉGENDE



CAMÉRA

N = Normal
U = Ultraviolet
I = Infrarouge
R = à lumière amplifiée



DÉTECTEUR DE MOUVEMENT



MAGLOCK AVEC LECTEUR DE CARTE

n° = indice de sécurité



BARRIÈRE MAGIQUE

R = Rune
E = Esprit
n° = indice de puissance



RÉSISTANCE STRUCTURE

n° = indice de résistance

LE CAMBRIOLAGE

Pour s'infiltrer sans se faire immédiatement repérer, les runners doivent réussir à ouvrir la porte, sans être vus par la caméra qui surveille l'entrée (7). Sans hacker, il faudra la jouer fine à l'aide d'illusion (magique ou non) pour ne pas attirer l'attention de l'agent matriciel qui surveille le flux vidéo au sein du serveur d'Omnistar (réserve de 10 dés pour détecter les intrus).

La porte d'entrée passée, il ne faut pas déclencher les détecteurs de mouvements (voir p. 251, SR6) placés dans certaines pièces (voir le plan). La pièce contenant l'ensemble des unités réfrigérées et le bloc opératoire sont aussi dotés de caméras qui tournent en permanence. Un agent logiciel analyse le flux de données et est en mesure de notifier la Lone Star s'il repère une intrusion. L'agent logiciel est similaire à celui du serveur d'Omnistar ci-dessus.

Une fois à l'intérieur, les runners devront localiser l'unité réfrigérée qui contient les restes d'Alice (voir la section plus bas intitulée Récupérer les informations).

L'avantage de cette approche est qu'elle permet potentiellement aux runners de ne jamais affronter l'IHR de la Lone Star (voir la section Debugging si la table souhaite conclure par une scène de combat malgré tout). Son principal désavantage est qu'elle demande une réelle expertise technique qui n'est pas à la portée de toutes les équipes de runners (piratage matriciel, discrétion, crochetage, etc.).

En termes de mise en scène, inspirez-vous de Mission Impossible ou de James Bond. Si possible, utilisez une musique appropriée, faites lancer les dés des joueurs derrière votre écran et révélez lentement le résultat de leur action (« Tu défais doucement les fils du boîtier et, avec prudence, tu commences à insérer ton tournevis. De longues secondes passent alors que tu essaies de désactiver le détecteur. Des gouttes de sueur perlent sur ton front... »).

LE BRAQUAGE

Pour que cette approche fonctionne, il est nécessaire qu'elle soit extrêmement rapide. Et elle vous demandera de bien suivre le temps qui passe afin de faire débarquer l'équipe IHR au moment adéquat. Une fois la porte ouverte, à l'aide d'un rapide crochetage ou d'explosif, les runners doivent rapidement identifier où se trouve l'unité contenant Alice et la récupérer (ou la pirater) avant que la Lone Star n'arrive (voir la section Récupérer les informations).

Note : Pour vous simplifier le travail pendant cette séquence, vous pouvez aussi ne pas décompter le temps qui passe avec précision et simplement faire arriver la Lone Star alors que les runners sont sur le point de sortir de la banque. Ils devront se battre pour rejoindre leur véhicule depuis l'entrée de la banque d'organes.

L'avantage de cette approche est sa relative simplicité de mise en place. Un peu de compétence en serrurerie ou en explosif suffit, plus une certaine vitesse d'exécution. Elle reste cependant l'approche la plus risquée et celle qui a le plus de chance de causer une échauffourée avec la Lone Star.

La mise en scène de cette approche est à l'opposé de la précédente. Au lieu de maintenir le suspense et de faire durer, il faut de l'adrénaline. Poussez les joueurs à agir et à se décider vite, s'ils hésitent faites avancer l'horloge ! Ne les laissez pas reprendre leur souffle avant qu'ils aient quitté les lieux.

ENTRÉE PAR LA RUSE

Les runners peuvent ruser afin d'entrer dans la banque de manière légitime. Ce qui veut dire qu'ils n'auront pas à ouvrir la porte eux-mêmes et que détecteurs de mouvements seront

désactivés. S'ils ont particulièrement habiles, les runners peuvent même berner les employés de SLIIV assez longtemps pour récupérer les informations sans déclencher d'alerte.

L'approche la plus probable est que les runners se fassent passer pour de nouveaux clients ou les représentants de prospects. En effet, se faire passer pour un client existant est virtuellement impossible, car SLIIV dispose de nombreux moyens fiables d'identifier ses clients. Ceci dit, si vos joueurs ont une autre bonne idée (exploiter la visite de maintenance ou se faire passer pour une équipe d'inspection de la ville, par exemple), adaptez les informations fournies ici à leur stratégie.

Pour se faire passer pour de nouveaux clients afin de demander à SLIIV une visite des lieux, les runners doivent disposer d'un faux SIN assez robuste (d'indice 4 ou plus) et que l'identité associée fasse d'eux un client crédible (ou des employés crédibles d'un riche client). Comme SLIIV est discrète et n'a jamais été prise pour cible d'un tel canular, leurs employés sont au final assez peu méfiants, et surtout très motivés par l'appât du gain. Ainsi, en réussissant un test opposé d'Escroquerie + Charisme contre Volonté + Intuition de leur interlocuteur (9 dés dans le cas de Vera), cette combine peut fonctionner.

Lorsque les runners contactent SLIIV, ils sont mis en relation avec l'une des représentantes la compagnie (une commerciale) : **Vera Lynn**. Il s'agit d'un nom d'emprunt afin d'assurer qu'on ne puisse exploiter l'employée (en menaçant ses proches, par exemple). Sans surprise, c'est une charmante elfe (en fait, une humaine modifiée pour ressembler à une elfe) à l'allure de top model (utilisez les statistiques de l'archétype Face, p. 86, SR6, en réduisant son Charisme à 6). Si Vera avale les mensonges des runners, elle propose un rendez-vous pour visiter l'installation trois jours plus tard. Le temps est utilisé pour vérifier le (faux) SIN des runners. Si cette vérification échoue ou si les runners ratent leur test d'Escroquerie, la visite sera annulée et SLIIV sera mis en alerte.

Lors du rendez-vous, Vera sera accompagnée par une IHR complète de SLIIV. Si la Lone Star est déjà en alerte, l'équipe sera très suspicieuse envers les runners, sinon, elle laissera Vera mener sa visite en interférant aussi peu que possible.

Avant d'ouvrir la porte et de les laisser entrer, les runners sont fouillés par les agents de la Lone Star (voir Dissimuler son équipement, p. 256, SR6). Pistolets lourds, tasers et petites armes ne posent pas de problème, toutes armes plus lourdes, par contre, sont confisquées pour la durée de la visite. Leur présence met en alerte les gardes, qui seront plus méfiants avec eux pour le reste de la visite. Une fois la fouille terminée, la moitié des gardes reste devant la porte, autant pour s'assurer que personne ne profite de son ouverture que pour bloquer les runners s'ils se révèlent être ce qu'ils sont !

Alors que la porte s'ouvre, Vera commence sa visite et décrit la robustesse de leur sécurité (la résistance des murs d'enceinte et l'avantage stratégique d'utiliser une cage de Faraday). Elle expliquera ensuite le fonctionnement du fichier d'index (voir Récupérer les informations), avant de faire la visite du bloc opératoire et de la banque d'organes en tant que telle. Elle offre bien sûr un café aux runners (dans la salle de réunion) et leur donne accès aux toilettes s'ils le demandent. Le reste de l'installation (local matriciel et le local technique) n'est pas accessible lors d'une visite.

Pendant la visite, les runners peuvent se séparer de Vera, mais l'équipe de sécurité se scinde alors en deux groupes afin de toujours garder un œil sur eux. Dans ce cas, c'est leur chef, Noah (voir la section sur l'IHR, plus

loin) qui suit ceux qui ne restent pas avec Vera. Le reste des gardes reste avec la commerciale.

Quand les runners passent à l'action, ou s'ils se font repérer en train d'effectuer une action suspecte par les gardes, l'alerte est déclenchée et une seconde unité IHR est envoyée en renfort de ceux sur place. Notez que cette équipe intervient en 1d6 minutes, car le fait qu'une visite ait lieu entraîne automatiquement la mise en place une telle équipe en standby.

L'avantage de cette approche est clairement de contourner l'ensemble de la sécurité physique. Par contre, son exécution demande de bonnes compétences sociales et une tactique habile pour récupérer les informations sans alerter les gardes. Sans quoi, les runners auront à faire à non pas une, mais potentiellement deux équipes IHR.

RÉCUPÉRER LES INFORMATIONS

Pour découvrir où sont stockés les restes d'Alice, il faut accéder aux données de l'unité réfrigérée qui les contient. Malheureusement, ces informations sont chiffrées et anonymisées. Ce qui veut dire qu'on ne peut pas simplement examiner les caissons pour déterminer lequel contient Alice (à moins de pirater, un à un, la trentaine de caissons réfrigérés ou de connaître l'identifiant unique et secret associé à M. Smith).

Pour localiser ce caisson, il faut d'abord accéder au fichier d'index des organes qui est disponible depuis la console de la salle d'accueil. Ce fichier contient assez de méta informations sur les organes pour permettre d'identifier ceux d'Alice (date d'arrivée, âge, métatype et sexe du « donneur »). Ce dispositif (fichier d'index anonymisé et informations uniquement disponibles dans le caisson) sera évoqué par Vera lors de la visite commerciale.

Notez que cette organisation n'est pas spécialement surprenante ou originale. Même sans explication, une fois sur place, il ne faut que quelques instants pour comprendre qu'il faut d'abord utiliser le fichier d'index des organes pour déterminer la localisation du caisson ciblé. Si les joueurs n'y pensent pas, leurs personnages pourront avoir l'idée en réussissant un test étendu d'Intuition + Logique (10, 5 secondes).

L'accès au fichier d'index des organes est autorisé à tout employé de SLIIV. Lors de la visite, Vera en fait la démonstration, ce qui donne accès, juste quelques instants, au fichier en RA après 3 tours de combat. S'il n'est pas affiché par un employé de SLIV, il faut y accéder directement (en réussissant un test étendu d'Électronique (Informatique) + Logique (10, 1 round), depuis la console située à l'accueil. Néanmoins, cette opération de recherche est plus longue (il faut pianoter sur le clavier) et nécessitera éventuellement de distraire les représentants de SLIIV (en cas de visite). L'option la plus rapide et la plus simple est bien sûr de pirater la console d'accueil, asservie au serveur de la banque (indice 6 (A 6, C 8, T 7, F 9) avec CI Patrouilleuse et Tueuse).

Une fois l'index affiché sous forme d'ORA, on y découvre l'ensemble des caractéristiques (ainsi que leur état) des organes disponibles, mais sans aucune information sur leur propriétaire. Dans le cadre d'une visite, cet aspect est mis en avant par le représentant de SLIIV qui en profite pour insister « sur la grande variété d'organes et leur maintien en parfaites conditions d'utilisation, ainsi que le respect total de l'anonymat du propriétaire ».

Repérer, dans le fichier d'index, le numéro du frigo qui contient les restes d'Alice requiert un test étendu de

Perception + Intuition (10, 1 round) (vous pouvez réduire le seuil à 8 si le personnage dispose d'une Connaissance médicale). Rappelez-vous qu'en cas de visite, le fichier n'est affiché que quelques instants par Vera (3 rounds).

Une fois le caisson réfrigéré identifié à l'aide de l'index, on peut le pirater pour obtenir les informations (T 3, F 5). Sinon, il faut désolidariser le caisson et éventuellement penser à aussi désactiver la puce GPS qu'il contient (test étendu d'Électronique + Logique (10, 1 minute). Sinon, on peut se contenter d'arracher le caisson (test de Force + Constitution (3)) et de détruire l'alimentation (ce qui coupe la puce GPS).

Note : ces solutions ne seront peut-être pas évidentes pour les joueurs, mais elles le seront pour leurs runners. N'hésitez pas à leur indiquer si nécessaire. En outre, si l'équipe n'a pas de hacker, elle peut simplement s'emparer de l'appareil en lui-même, qui contient toutes les informations dont ils ont besoin. Disposer d'un hacker simplifie leur tâche, mais n'est pas nécessaire pour réaliser l'opération.

Quelle que soit la méthode retenue pour son acquisition, l'information reste la même. Ce caisson appartient à Michael J. Goldmann, que les runners identifieront facilement comme étant M. Smith. La vidéosurveillance de la livraison d'Alice, comme de son démembrement, est disponible au sein des données cryptées conservées dans l'unité réfrigérée (indice de cryptage 5). Ces enregistrements confirment que Teddy et son équipe ont livré la jeune femme, inconsciente, aux équipes de SLIIV et incluent une vidéo de plusieurs heures, du spectacle abominable de son démembrement vivant (certes plongée dans un coma artificiel). L'opération a été minutieuse, rien, absolument rien qui pouvait être « utile » n'a été jeté...

LE PROTOCOLE D'INTERVENTION DE L'IHR DE LONE STAR

Que ce soit pendant une visite ou en réponse à une effraction, la composition de l'équipe de la Lone Star reste la même : autant de gardes que les runners, pas d'Éveillé, ni de hacker parmi eux. Le chef est un ork nommé Noah Olsen, et les autres sont des costauds humains (dont une femme).

Lorsqu'une IHR répond à une alerte, elle se rend sur place dans un van blindé Ares Roadmaster (p. 305, SR6). Pendant qu'elle se rapproche du site, elle utilise un réseau de drones pour essayer d'identifier le véhicule de fuite des assaillants (s'il n'est pas dans le parking). En termes de jeu, ceci se résout avec un test opposé de Pilotage + Intuition du runner qui a garé le véhicule contre 10 dés pour les drones (si le runner a fait des efforts pour dissimuler son véhicule, dans le cas contraire un ou deux succès suffisent aux drones pour le remarquer selon l'emplacement du véhicule).

Sur place, ils garent leur véhicule blindé en travers de la rampe d'accès, enfermant ainsi de facto les runners dans le parking. Le véhicule dispose d'une tourelle avec une mitrailleuse lourde RPK HMG (p. 267, SR6, Senseurs 2 dés + Acquisition 6 dés) et qui tire sur tout individu qui sort de la banque d'organes qui ne dispose pas d'un tag RFID l'identifiant comme employé d'Omnistar (Lone Star ou SLIIV), dans le but d'empêcher les assaillants de sortir. Pendant ce temps, les agents de la Lone Star se déploient pour atteindre la porte. Une fois répartis de chaque côté de la porte, deux d'entre eux se coordonnent pour jeter une grenade fumigène et une grenade à gaz remplie de Neuro-Stun VIII (p. 272 et p. 126, SR6).

Attendre que les assaillants sortent serait une bien meilleure stratégie, mais le contenu très précieux et fragile de

la banque d'organes impose, par contrat, à la Lone Star, de pénétrer au plus vite pour neutraliser la menace.

Utilisez les PNJ de Professionnalisme 5 et 6 (p. 215, SR6) pour composer l'équipe d'IHR de la Lone Star. Faites en sorte qu'elle offre une opposition sérieuse à vos runners, en prenant en compte les capacités de ces derniers (présence ou non d'un decker, d'un rigger, d'un Éveillé).

DEBUGGING

En réalisant que l'adresse de livraison est une banque d'organes, les runners vont peut-être deviner ce qui est arrivé à leur cible. Si c'est le cas, rappelez-leur que leur client ne se contentera pas de supposition d'autant plus qu'il souhaitera savoir qui est derrière l'enlèvement d'Alice. Sans preuve concrète, M. Smith refusera sûrement de croire les runners.

Même si les joueurs se doutent bien qu'ils vont trouver les restes d'Alice, proprement réfrigérés, ils doivent tout de même pénétrer dans la banque d'organes afin d'en obtenir la preuve.

DURCIR LE TON

Le scénario peut se dérouler jusqu'ici sans le moindre coup de feu et si l'infiltration des runners dans la banque d'organes est menée finement, cette scène peut, elle aussi, se conclure sans bain de sang. Si c'est la direction que prend le scénario, et que vos joueurs s'inquiètent d'une conclusion bien trop pacifique à leur goût, faites débarquer une IHR de Doc Wagon en pleine panique.

Un client platinum est à l'agonie, son cœur vient de lâcher et son historique médical indique qu'il a un taux très élevé de rejet d'augmentation. Coup de chance l'un des corps dans la banque (celui d'Alice bien sûr !) est hautement compatible avec lui ! L'ambulance débarque donc en trombe dans le parking souterrain au pire moment pour les runners. Paniqués et débordés (leur client est cliniquement mort depuis déjà plusieurs minutes), ils tirent d'abord et posent des questions... jamais !

Pour ajouter une touche de décor : leur patient est l'un des guitaristes de Maria Mercurial (voir p. 71, *Streetpédia*) ou la star elle-même !

RÉSUMÉ

Les runners ont découvert la vérité, leur employeur a lui-même fait enlever sa fille, Alice, à la seule fin de récupérer ses organes. Reste à le confronter pour essayer de comprendre toute cette histoire, et lui remettre éventuellement son petit-fils, Jason, avant d'être payé (Scène 7).

SCÈNE 7 : CONFRONTER M. SMITH

EN BREF

Les joueurs ont décidé de confronter M. Smith. Cette confrontation variera un peu selon les éléments qu'ils ont entre leurs mains :

- M. Smith a un petit-fils du nom de Jason (Scène 5) ;

- M. Smith a commandité l'enlèvement d'Alice (Scène 6) ;
- Sa fille est morte, assassinée par les médecins de SLIIV, sous ses ordres (Scène 7).

Dans tous les cas, les joueurs devraient se dire que « quelque chose ne colle pas dans cette histoire » et devraient être prêts à confronter leur employeur lors de cette dernière scène du scénario.

L'ENVERS DU DÉCOR

Lorsque les joueurs décident de contacter M. Smith afin d'organiser un rendez-vous avec lui pour lui faire un compte rendu et peut-être même lui livrer son petit-fils, suggérez-leur de faire le point et de discuter avant de comment ils vont aborder cette rencontre. Écoutez-les avec attention afin d'être prêt pour leur approche.

N'oubliez pas de donner un cadre à cette discussion (leur planque, leur bar préféré, l'arrière de leur van, etc.) et de les inciter à interpréter autant que possible leurs personnages. Les joueurs ont ici l'occasion d'avoir une interaction riche et intéressante entre leurs personnages.

Idéalement, placez aussi un personnage avec eux lors de cette discussion (un contact ou simplement Teddy) afin que vous puissiez utiliser ce dernier pour participer à la discussion quand le besoin s'en fait sentir.

Pendant leurs délibérations, n'oubliez pas de souligner ou de leur rappeler les éléments « qui ne collent pas » dans ce qu'ils ont appris. Il est important que les joueurs se posent des questions sur la motivation de leur employeur. Même si les runners sont des cyniques blasés, qui se moquent de l'odieux meurtre d'Alice, ils devraient s'inquiéter. Rien ne dit, en effet, que leur employeur ne leur réserve pas le même sort qu'à Teddy !

Il faudra un peu de temps pour que les joueurs recollent tous les morceaux de cette histoire, néanmoins, ils devraient finir par comprendre que leur client a ordonné l'exécution de sa propre fille, probablement parce qu'il était très souffrant à l'époque. Il a ensuite soit oublié complètement l'odieux crime qu'il a commis, soit décidé de les recruter tout en sachant que sa fille est décédée. Dans ce cas, à quelle sinistre fin alors ? Simplement retrouver Teddy afin de l'éliminer ? Ou peut-être est-il au courant de l'existence de son petit-fils et il n'a juste pas joué franc jeu avec eux ? Pourtant, il leur a semblé honnête durant leur rendez-vous...

Quelle que soit la théorie sur laquelle ils se mettent d'accord, rappelez aux joueurs l'existence de Jason et demandez-leur ce qu'ils comptent faire de lui. C'est là le véritable dilemme de ce scénario : vont-ils le remettre à son grand-père, le meurtrier de sa mère ? Son père, raciste et gangster, n'est pas vraiment une meilleure option, tout comme le laisser entre les mains de Øg. Une fois leur décision prise à ce sujet, il est temps de passer à la rencontre avec M. Smith pour conclure le scénario.

CONFRONTER M. SMITH

Pour leur deuxième rencontre avec lui, M. Smith leur donne rendez-vous au dernier étage du Warwick-Hilton (voir p. 76) dans une suite somptueuse. Il leur envoie l'adresse et l'heure du rendez-vous et il refuse catégoriquement de discuter de la mission au téléphone ou par message interposé.

Ajoutés à la sécurité de l'hôtel, les deux gardes du corps elfes, comme le patrouilleur astral de la première

scène font leur retour. M. Smith dispose d'un commlink robuste. L'appareil est vide de toute donnée et sera réinitialisé, après la rencontre, comme le précédent.

Lorsque les runners arrivent dans la suite, ils voient leur employeur les attendre l'air sévère. Pendant cette discussion, il leur semblera moins perdu et plus ferme que lors de leur première rencontre. Libre à vous de décider s'il s'agit d'un état temporaire ou si sa personnalité d'origine commence à s'affirmer à nouveau. Si les joueurs ont décidé de lui remettre Jason, vous pouvez souligner cette possibilité !

Dans tous les cas, voici sa réaction selon les éléments clés de l'affaire que les runners lui révèlent :

« **Alice est décédée** » : l'annonce de sa mort lui donne un grand coup. Il est d'abord choqué, et verse quelques larmes, avant de virer à la colère vengeresse et d'exiger de savoir « quel infâme salopard des rues fangeuses de la ville » est derrière sa mort. À ce stade, M. Smith n'a toujours aucun souvenir d'avoir ordonné son exécution (et encore moins pourquoi).

Même si les runners ont une preuve de sa mort (un organe prélevé à la banque, par exemple), il insiste pour qu'ils lui expliquent les circonstances de son décès. Il refuse de les payer tant que celles-ci ne sont pas éclaircies (mais une âpre négociation peut le forcer à doubler le paiement offert, si les runners lui révèlent qui est derrière la mort de sa fille).

« **Alice a été exécutée sous vos ordres** » : M. Smith est brisé par une telle révélation. Le souffle coupé, il s'assoit sur le bord du lit et sombre dans un complet mutisme pendant plusieurs minutes. Il finit par reprendre ses esprits et se relève en sanglotant. Bégayant, il remercie les runners pour leur travail et leur honnêteté. Il règle ce qui leur doit et ajoute qu'il attend de leur part un « respect de sa vie privée ». Il ne leur dit pas, mais M. Smith n'hésitera pas à employer à nouveau Chimera, en guise de rétribution, si certains d'entre eux révèlent ses noirs secrets.

« **Vous avez exécuté l'équipe de Teddy** » : au cas où les runners évoquent le destin de l'équipe de runners du nain, M. Smith n'est guère ému. Il n'a aucun souvenir d'avoir contracté leur service, comme d'avoir mis leur tête à prix, donc cette révélation lui reste très abstraite.

Si les runners lui demandent, il peut être convaincu de régler la note de Chimera afin de lever le contrat. Pour tous ses torts, le M. Smith d'aujourd'hui ne blâme pas Teddy pour la mort de sa fille et ne voit guère l'intérêt à l'éliminer, mais il reste un féroce négociateur et il fera tout pour tirer profit de cette faveur envers les runners (peut-être en leur demandant de faire un autre boulot pour lui, à prix cassé ?).

« **Alice a eu un enfant, Jason, c'est votre petit-fils** » : l'existence de son petit-fils déstabilise grandement M. Smith. Ce n'est pas un scénario qu'il avait envisagé. Il lui est déjà difficile d'accepter l'existence d'Alice, prostituée et elle-même fille d'une prostituée, alors l'idée d'un petit-fils né entièrement dans la boue des rues de Seattle l'interloque. Il lui faudra quelques instants pour se faire à l'idée, mais il demandera alors aux runners de lui remettre son petit-fils. De manière cryptique, il leur dira juste qu'il s'assurera que l'enfant « soit pris en charge ». Élever un enfant en bas âge n'est pas dans ses projets, Jason deviendra donc une charge de plus pour son personnel domestique, le temps d'être envoyé en pension, idéalement en Suisse ou au moins aussi loin que possible de Seattle. Inutile de dire que le pauvre gosse des rues sera loin d'être à sa place là-bas...

« **Où est mon petit fils ?** » : si les runners ont déjà notifié M. Smith de l'existence de Jason, leur employeur a préparé son jeu d'acteur pour l'occasion. Il joue le grand-père ému et impatient de rencontrer son « petit-fils, que la vie vient subitement de lui accorder ». En fait, il se ment autant à lui-même qu'aux runners. Si l'un des runners réussit un test pour jauger les intentions (Intuition + Volonté (3)), il se rendra bien compte que M. Smith n'est pas sincère. Il est déterminé à récupérer son petit-fils, qui lui semble être dû, mais cette attitude de grand-père ému est une pure mascarade.

Que devient Jason si les joueurs décident de ne pas le remettre à leur employeur ? Ils peuvent décider de le laisser à la charge de Øg, mais c'est une mauvaise idée : malgré toute la bonne volonté de la trolle, la rue aura raison de l'enfant dans les mois à venir. Encore pire, ils peuvent décider de le remettre à Cian. Répugné par le jeune humain, le gangster sera un père ignoble avec lui et Jason mourra encore plus rapidement, probablement après une « raclée » de l'elfe. Volontairement, il n'y a pas ici de véritable bonne solution, c'est un dilemme cornélien qui se pose aux joueurs.

Si les runners décident simplement de s'occuper eux-mêmes de Jason, il sera à votre charge de faire de l'enfant un élément important de leur vie et de l'exposer régulièrement aux dangers liés à leur activité professionnelle. Rester avec les runners ne devrait en aucun cas être une solution bien meilleure que les autres et encore moins un choix sans conséquence pour les joueurs.

RECOLLER LES MORCEAUX

Si le scénario se conclut sur cette seconde rencontre avec M. Smith, il n'est pas sans conséquence pour l'avenir des runners. Leur client, même « amélioré » par le SFC, est un salaud repent, au mieux. Il est mesquin et rancunier, et n'hésitera pas à se débarrasser d'eux s'il considère qu'ils l'ont trahi d'une manière ou d'une autre (ou simplement si ça arrange ses affaires).

À l'inverse, si les runners l'ont satisfait, ils auront un potentiel allié. Cependant, il ne faut pas oublier que M. Smith reste lunatique et surtout, que toute demande de faveur deviendra systématiquement une transaction. La générosité, comme la gratitude, reste pour lui un concept abstrait, qui n'a aucun sens dans son monde.

Même si les runners n'ont pas pris Jason sous leur aile, celui-ci peut réapparaître plus tard. Il peut s'enfuir de l'appartement de son grand-père, ce qui amènera ce dernier à recontacter les runners pour le retrouver. Øg peut aussi les appeler à l'aide, car le petit a disparu. Jason erre alors dans les rues de Seattle, cherchant désespérément à retrouver sa mère — sauf bien sûr, s'il est au courant de sa mort.

Si c'est le cas, l'enfant, après quelques années, sera pris de rage et bercé d'illusions sur ses propres capacités (enfin peut-être pas, il peut s'être Éveillé ou avoir Émergé entre-temps). Il voudra certainement retrouver le meurtrier présumé de sa mère (un salopard de nain nommé Teddy ?). De nouveau face à Jason, est-ce que les runners auront le cœur de lui révéler que le commanditaire de la mort de sa mère est aussi le seul parent en vie qui lui reste ?