

ENFER RAMPANT

QUAND L'AMOUR EST UN FESTIN

EN QUELQUES MOTS...

Alors que le Sommet pour l'indépendance de Seattle vient de s'achever, les PJ sont appelés par leur fixer pour une mission discrète et très politique : retrouver le principal collaborateur de la Maire Corinne Potter avant que sa disparition ne fasse des vagues. L'enquête va rapidement les mettre sur la voie d'un étrange elfe dilettante et d'un night-club à la mode. Finalement, une entreprise de bien-être ayant pignon sur rue semble être la clé de l'énigme. Mais que cache-t-elle donc derrière sa façade peut-être un peu trop accueillante ?

Fiche technique

Type • Enquête

PJ • Personnages de faible niveau

MJ • Le MJ devra improviser en fonction des choix des joueurs

Joueurs • Joueurs de tout niveau

Action ★★☆☆

Ambiance ★☆☆☆

Interaction ★★☆☆

Investigation ★★☆☆

L'HISTOIRE POUR LE MJ

On peut espérer que, lorsqu'ils seront les maîtres du monde, les insectes se souviendront avec reconnaissance que nous les avons plutôt bien nourris lors de nos pique-niques.

Colette

Ce scénario d'enquête est plutôt destiné aux joueurs qui découvrent Shadowrun avec **ANARCHY** ou la **Shadowrun V6**. Il permet d'introduire la menace des Esprits-Insectes qui est au cœur de la campagne *Noir Total* (Black-Book éditions) et qui est un des fils rouges du jeu depuis sa première édition. Il se situe à Seattle, juste après les événements de la campagne *Free Seattle*. Vous pouvez cependant le transposer n'importe où dans le monde en changeant les noms des protagonistes et en modifiant le contexte politique. La possession des suppléments cités est un plus, mais n'a rien d'obligatoire. Il peut être joué en one-shot ou dans le cadre d'une campagne.

QUI, QUOI ET QUAND ?

Nous sommes en 2080, quelques semaines après le sommet de Seattle qui a décidé de l'indépendance de la ville vis-à-vis des UCAS. Edwin Scarlatti, un des principaux collaborateurs de la Maire de Seattle Corinne Potter a disparu depuis 48 heures. Tous les secrets dont il a connaissance (il a participé à de nombreuses tractations) rendent son absence extrêmement sensible. Les PJ sont engagés pour le retrouver.

Edwin Scarlatti, s'il cache bien sa vie privée, a un talon d'Achille : son attirance irrésistible pour les elfes. Dans le night-club qu'il fréquente, il a eu un coup de foudre pour un esthète elfe. L'amour a ses raisons que la raison ignore. Il s'est ainsi laissé convaincre de suivre avec lui un programme de remise en forme mentale donnée par une société de Seattle, NovaSpirit.

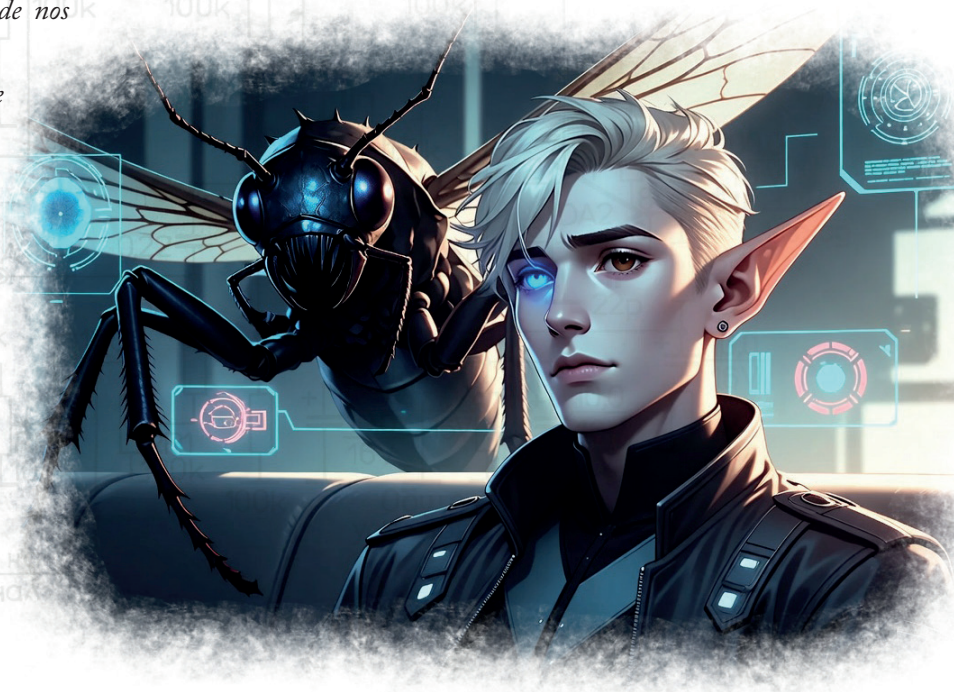
NovaSpirit est une façade pour un nouveau nid d'Esprits-Insectes cafards. Attirer un personnage aussi important que Scarlatti est une aubaine : en le « préparant » bien, le chaman à sa tête compte récupérer un maximum de ses secrets que sa société pourra revendre à prix d'or (et éventuellement utiliser comme levier si on vient lui chercher des ennuis). Avant, bien sûr, de l'offrir aux créatures qui se cachent dans ses sous-sol.

DU BOULOT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si vos joueurs ont joué L'épreuve du Feu (Free Seattle)

Alors que vous vazez à vos occupations, vous recevez un appel sur votre commlink.



Vous reconnaissez aussitôt votre interlocuteur : Romeo, le fixer qui vous a embauché pour toutes les missions lors du Sommet de Seattle.

« Salut les runners ! Comment ça va ? Bon, je ne suis pas là pour discuter santé, mais boulot. J'ai apprécié notre collaboration passée. Si, si, franchement ! C'est la raison pour laquelle j'ai pensé à vous pour un travail un peu délicat. Tout d'abord, je veux m'assurer que vous pouvez être discrets comme des ombres, car ce que j'ai à vous proposer touche les plus hautes sphères politiques de la ville. Oui, encore ! Suis-je bien clair ? »

Si vos joueurs n'ont pas joué L'épreuve du Feu (Free Seattle)

Vous zappez de chaîne en chaîne sur la tridéo. Toutes les chaînes d'info ne parlent que d'un sujet : la probable déclaration d'indépendance de Seattle vis-à-vis des UCAS. Le sommet qui a réuni les pontes des états (UCAS, Tir Taingire, Conseil Salish-Sidhe) et des corpos AAA (Arès, Horizon, Renraku), plus le Dragon Marin, n'a pas permis aux partisans du statu quo de convaincre la Maire Corinne Potter de renoncer à son projet.

Alors que vous êtes perdus dans vos pensées, votre commlink sonne. Sur votre écran s'imprime le visage d'un Nain. Votre cœur fait un bond : Romeo, un des plus célèbres fixers de la ville !

« Hey, je recherche une équipe de runners capable de faire preuve de discrétion. On m'a parlé en bien de la vôtre. On peut faire affaire ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

Romeo, un Nain de son vrai nom Gilroy Steele, est l'un des fixers les plus influents de Seattle. Beaucoup de runners seraient prêts à tout pour travailler pour lui. C'est l'assurance d'une bonne paye et d'accroître

sa renommée au sein des Ombres. Mais si Romeo est réputé pour son sourire et son charme, il est capable de planter un couteau dans le dos de ses ennemis.

Si les PJ acceptent sa proposition, Romeo leur donne rendez-vous à 20 heures au Eye Of The Needle, un des restaurants les plus chics de Downtown, en haut de la tour la Space Needle. Ils devront venir avec une tenue soignée et sans arme. Naturellement, c'est lui qui paiera l'addition.

DEBUGGING

Si vos joueurs ont plus ou moins foiré leurs missions dans *L'Épreuve du Feu*, Romeo les contacte car il n'a personne d'autre sous la main. Cependant, il va s'impliquer un peu plus et surveiller de près leurs agissements en organisant des réunions régulières, voire en les faisant suivre par un détective privé qui lui rendra compte quotidiennement de leur comportement.

UN DINER CHIC

Dites-le avec des mots

Il est 20 heures dans Downtown. Malgré le vent mêlé à la pluie et un froid glaçant, vous marchez en direction de votre rendez-vous. A cette heure, la ville vit encore à 200%. Les gens vont et viennent d'un pas pressé sans faire attention à vous. La sirène d'un véhicule de la Knight Errant retentit soudain. Vous sursautez, mais la voiture passe sans s'arrêter. Vous arrivez devant une tour de verre. Un serveur géant en RA vous promet la meilleure cuisine de Seattle. Vous vous dites que c'est peut-être un peu excessif, mais vous savez que vous allez vous régaler.

Vous entrez dans l'immeuble. Le personnel d'accueil vous conduit jusqu'à un ascenseur dont l'intérieur tout



en bois respire un luxe un peu désuet. Soixante-et-un étages plus haut, la porte s'ouvre sur une grande salle faite de bois précieux, de velours et de marbre. Sur une petite scène, un quatuor à cordes interprète doucement de la musique classique. Vous voyez près de la baie vitrée votre fixer, attablé avec une personne que vous reconnaissez : la Maire de Seattle, Corinne Potter.

L'envers du décor

Lorsque les PJ entrent dans le restaurant, Romeo leur fait discrètement signe d'approcher. Il fait les présentations, alors qu'un serveur verse dans les verres en cristal un vin d'une magnifique couleur pourpre.

Dans un premier temps, Potter les interroge sur leurs missions passées, en demandant des détails et en essayant de leur faire avouer quelques secrets récoltés. Le but est de voir jusqu'à quel point les runners sont fiables. S'ils se montrent trop bavards, elle se retourne vers Romeo en exprimant ses doutes. Celui-ci n'a plus qu'à rattraper le coup.

Les préliminaires terminés, Potter en vient au travail qu'elle veut leur confier :

« Edwin Scarlatti est l'un de mes plus proches collaborateurs. Depuis 48 heures, personne n'a plus de nouvelles de lui. Par sa position, il a géré de très nombreux dossiers sensibles, y compris lors du sommet qui vient de s'achever. A-t-il fait de mauvaises rencontres ? L'a-t-on enlevé pour le faire parler ? Ou s'est-il vendu à une Corpo, ce qui serait une terrible déconvenue tant j'ai confiance en lui ? Je vous demande de le retrouver et de le ramener. »

A-T-IL UNE FAMILLE ?

« Edwin a toujours été discret sur sa vie privée. Il est célibataire et n'a jamais été vu en couple. Je crois que ses parents habitent à Bellevue. Il a également une sœur que je n'ai jamais rencontrée. Mes services vous fourniront leur adresse. »

OÙ HABITE-T-IL ?

« Il a un appartement dans une tour de Downtown. Je peux vous procurer un double de son pass, qu'il laisse toujours dans son bureau. »

Depuis combien de temps le connaissez-vous ?

« Il m'a rejoint lors de la campagne électorale pour la Mairie il y a deux ans. Il m'a été présenté par une amie, Susan Fletcher, qui a travaillé un temps pour l'ancien maire Brackhaven avant de le quitter à la suite de profonds différends. Edwin s'est montré comme un jeune homme très ambitieux, mais également très charismatique et compétent pour tout ce qu'il entreprenait. Il a rapidement fédéré mes équipes et m'a permis d'avoir une force de frappe susceptible de déstabiliser la communication de mon adversaire. C'est la raison pour laquelle j'en ai fait mon numéro 2. Il m'a toujours été dévoué. »

A-T-IL DES ENNEMIS CONNUS ?

« Tout responsable politique a de nombreux ennemis, à commencer par ceux à qui il faut dire non. Le sommet pour l'indépendance a provoqué de nombreux mécontentements, peut-être faut-il chercher de ce côté ? »

ON LE RAMÈNE MORT OU VIF ?

« Voyons... voyons... »

Les PJ en viendront rapidement à leur rémunération. S'ils se sont montrés dignes de confiance, Potter offre 8000 ¥ par personne et est prête à négocier à la hausse (**5 points de Karma** si vous jouez à **ANARCHY**). Si la conversation s'est moins bien passée, ou si les PJ ont commis des erreurs lors de la campagne *Free Seattle*, elle ne va pas au-delà de 5000 ¥ (**3 points de Karma** pour dans **ANARCHY**), mais veut bien ajouter la moitié de cette somme si Scarlatti est ramené sans que l'affaire soit ébruitée.

DEBUGGING

Si les PJ se comportent mal dans le restaurant, ils seront expulsés. Le service de sécurité a du répondant (utilisez les statistiques des Patrouilleurs de la Lone Star de **Shadowrun V6** ou l'**Agent de Sécurité** dans **ANARCHY p.185** si besoin est). A vous de voir si la situation est rattrapable.

RECHERCHES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous rentrez chez vous le soir, avec la satisfaction d'avoir goûté un repas bien au-dessus de vos moyens, mais avec la pression d'avoir accepté une mission très délicate. Vous savez que le temps vous est compté. Au travail !

L'ENVERS DU DÉCOR

Les PJ vont certainement en premier s'intéresser à l'entourage proche de Scarlatti. Il va cependant falloir faire preuve d'une extrême prudence, car les gens pourraient s'étonner des questions posées par les runners et s'interroger sur les raisons de l'absence du collaborateur de la Maire.

... AUPRÈS DE LA FAMILLE

M. et Mme Scarlatti sont un couple de retraités habitant un joli petit pavillon (qui doit valoir un sacré paquet de nuyens) de Bellevue. Ils étaient tous deux cadres pour Arès. S'ils ne tarissent pas d'éloges sur leur fils prodige, ils n'ont pas grand-chose à apprendre aux PJ. Ils ne savent pas qu'Edwin a disparu. Si les runners font la bêtise de révéler la raison de leur enquête, ils engagent aussitôt la Knight Errant pour le retrouver. Dès lors, les PJ auront constamment la succursale d'Arès sur le dos.

La sœur cadette d'Edwin, Sarah Adams, habite un médiocre appartement à Renton. Elle et son mari travaillent pour Arès, postes obtenus grâce à papa et maman. D'emblée, elle explique qu'elle a coupé les ponts il y a plusieurs années avec son frère : il a fait capoter sa première (et grande) histoire d'amour avec un ork sous prétexte qu'il n'était pas assez bien pour elle (il a fait croire à celui-ci qu'elle avait un autre amant). Elle est tombée dans une grande dépression après. C'est son actuel mari qui lui a permis de remonter la pente. Elle ne manifeste guère d'émotions si on lui apprend la disparition d'Edwin.

... AUPRÈS DE SES COLLÈGUES

Les PJ ont tout loisir d'interroger le personnel de la Mairie qui travaillait avec Edwin. Comme tout bon petit zombie corpo, chaque personne abordée pratique la langue de bois et fait attention à ne pas avoir à regretter ses paroles : « *M. Scarlatti est un patron exemplaire* », « *il travaille sans compter, il part toujours après tout le monde* », « *il sait écouter les gens avec qui il travaille* », « *il est exigeant, pour le bien de la Mairie !* », etc. N'hésitez pas à ajouter des anecdotes caricaturales du parfait patron.

De fil en aiguille, les PJ tombent sur un jeune stagiaire, Carl Donovan, un bel elfe au regard de braise, qui offre une image moins glamour du disparu. Il y a plusieurs semaines, alors qu'il venait de prendre son poste, Edwin a insisté pour l'inviter pour la soirée, « *pour faire connaissance* ». Il l'a emmené dans un night-club à la mode, le Dante's Inferno. Edwin semblait être un habitué, car tout le monde le saluait et il naviguait sans restriction d'un étage à l'autre. Après quelques verres, il l'a conduit jusqu'au dernier sous-sol, « *L'Enfer* », où il a eu envers lui des gestes très déplacés tandis que la tridéo diffusait des vidéos érotiques gays. Carl a simulé un léger malaise pour partir. Depuis, il est consigné à la distribution du courrier.

... AUPRÈS DE SUSAN FLETCHER

L'amie de Corinne Potter parlera volontiers de son protégé, à condition que les PJ trouvent une bonne raison pour aborder le sujet. Elle connaît bien les parents d'Edwin, et lorsque celui-ci est entré à l'université, elle lui a proposé d'effectuer son stage avec elle auprès du Maire d'alors, Kenneth Brackhaven. Elle apprécie beaucoup l'intelligence et le charme du jeune homme, elle a très vite compris qu'il était destiné à un brillant avenir. Lorsqu'elle a décidé de quitter Brackhaven à la suite des nombreux scandales qui l'ont entaché, elle a pris fait et cause pour son opposante Corinne Potter, dont elle s'était rapprochée au fil des ans. C'est assez naturellement qu'elle a emmené son protégé avec elle.

Depuis l'élection, elle s'est éloignée du monde politique pour accepter des missions pour Arès. Elle n'a plus de contact depuis avec Edwin.

... DANS SON APPARTEMENT

En se rendant au domicile d'Edwin, les PJ tombent sur des occupants qui squattent les lieux : un elfe (Norman Biggs), un ork (Hugh Collins) et une humaine (Jill Tims). Ils expliquent, avec un grand sourire un peu forcé, que « leur ami » Edwin leur a prêté son appartement, qu'il est parti en voyage au Japon pour quelques jours et qu'il ne faut pas s'inquiéter pour lui car il va revenir bientôt. Pour toute autre question, ils restent évasifs. Si les PJ se montrent insistants, ils deviennent menaçants. Ils n'hésitent pas à engager le combat si la situation dégénère. Ils ne sont toutefois pas prêts à mourir pour une mission pas si bien payée que ça : ils se rendent dès que l'un d'eux tombe.

Ces trois énergumènes sont des shadowrunners engagés par un M. Johnson pour surveiller l'appartement pendant une semaine. Leur mission consiste à faire fuir tout curieux qui viendrait le voir en son absence. S'ils sont faits prisonniers, leur interrogatoire ne mènera pas à grand-chose, sinon que M. Johnson était un elfe d'une grande beauté, avec un œil brun et un œil bleu (Jill avouera qu'il l'a fait craquer). Ils ont rendez-vous avec lui à la fin de la période pour toucher leur prime, au « Pig's Nose », un troquet d'Auburn. Ils n'ont aucun moyen de le contacter.

En fouillant l'appartement, les PJ trouvent dans un tiroir une carte de clubber VIP (nominative) du Dante's Inferno. Il y a plusieurs bibliothèques avec de vrais livres en papier, principalement de la littérature elfe (notamment, pour un clin d'œil à la mythique campagne *Harlequin*, l'intégrale de l'œuvre d'Ehran le Scribe).

Une analyse astrale des lieux ne donnera rien.

... DANS LA MATRICE

Le commlink de Scarlatti est introuvable. Il est possible pour un decker d'inspecter les serveurs de la Mairie, mais uniquement accompagné du decker personnel de Potter, Binary Ghost (utilisez l'**archétype du Decker** dans le livre de base de **Shadowrun V6** ou **Bit-Bucket** dans **ANARCHY p. 93**). Ils trouvent dans le serveur personnel de Scarlatti des fonds d'écran montrant les plus beaux paysages de Tir Taingire, quelques photos où il pose en compagnie d'elfes, dont l'un a, si on y regarde de plus près, un œil bleu et une autre brun (la photo, prise au Dante's Inferno, montre un décor de bar chic). Il ne garde aucun message personnel. Ses derniers dossiers ouverts, très techniques, n'offrent aucune piste.

DURCIR LE TON

Vous pouvez pousser vos PJ vers de fausses pistes et leur attirer des ennuis.

Si la Knight Errant est sur le coup (appelée, par exemple, par les parents d'Edwin), elle commence par rendre visite à la Maire Corinne Potter, ce qui ne va pas lui plaire du tout. Romeo appelle aussitôt les PJ pour leur passer un savon. Apprenant que des runners ont été engagés, les enquêteurs de la KE vont tout faire pour les mettre hors course : ils les font suivre par des esprits, ils débarquent au pire moment pour les amener au poste et les interroger, ils les font passer auprès des témoins pour de dangereux malfaiteurs, etc.

Et si Scarlatti avait une des mafias sur le dos ? Il aurait pu accepter de l'argent sale pour la campagne, mais refuserait certains « services » demandés en retour. Rapidement, les PJ sont « invités » à rencontrer le chef mafieux qui les interroge sur l'état de leurs investigations et leur « demande » de conduire Edwin dans un endroit perdu dans les Barrens qui leur sera communiqué une fois qu'il aura été retrouvé. S'ils refusent, les runners peuvent repartir, mais, dans les jours qui suivent, des hommes de main tentent de façon musclée de les faire changer d'avis.



Voici quelques fausses pistes faciles à mettre en place :

◆ Edwin Scarlatti a un temps travaillé pour l'ex-Maire de Seattle Kenneth Brackhaven, qui n'a toujours pas digéré sa défaite. En analysant les communications depuis la mairie, on peut voir que les deux hommes ont plusieurs fois été en contact ces derniers mois (en fait, Scarlatti s'est contenté de le tenir poliment au courant des tractations officielles). Si les PJ viennent titiller Brackhaven, celui-ci fait aussitôt appel à ses avocats et en profite pour mettre son adversaire dans l'embarras en informant les médias. Là encore, les PJ ont droit à un appel peu courtois de Romeo qui leur met la pression pour que l'enquête soit rapidement conclue.

◆ Scarlatti a un gros faible pour les elfes. Il a noué des liaisons éphémères avec des jeunes nobliaux de Tir Taingire en visite à Seattle, ce qui lui a permis d'obtenir un certain nombre de confidences sur l'oreiller (vous pouvez ajouter un dossier caché dans le serveur de la Mairie dans lequel il a noté les faits les plus compromettants). Les PJ peuvent vouloir creuser cette piste, ce qui va faire paniquer la noblesse de Tir. Le Gang des Anciens (**Shadowrun V6 p.213**, **ANARCHY p.182-183**) est chargé de mettre la main sur le bellâtre humain mort ou vif, et éventuellement éliminer les PJ.

◆ Toute la famille de Scarlatti travaille ou a travaillé pour Arès. La corporation était aux premières loges lors du Sommet de Seattle. Si les joueurs ont fait la campagne *L'Épreuve du Feu (Free Seattle)*, ils savent qu'elle s'occupe activement de politique et n'hésite pas à engager des actions violentes. La Major Brenda Reed était la représentante d'Arès lors du sommet. S'ils la contactent, ils sont bloqués par un sous-fifre. De quoi leur faire penser qu'elle est derrière tout ça ?

DEBUGGING

Les joueurs pourraient être bloqués par l'obligation de mener une enquête discrète. Si vous voyez qu'ils patinent, faites intervenir Romeo qui leur suggère de se faire passer pour une équipe de tournage tridéo qui prépare un reportage sur la mairie.

Si vous mettez en place des fausses-pistes, les PJ peuvent se perdre dans leurs investigations. N'hésitez pas à les remettre discrètement sur la voie, via un de leur contact, par exemple, qui leur apprend que Scarlatti était un habitué de Dante's Inferno.

EN ENFER

DITES-LE AVEC DES MOTS

Faisons le point. Vos différentes pistes vous mènent à un personnage trouble, un elfe aux yeux brun et bleu, et un lieu, le Dante's Inferno. Vous n'avez pas de mobile, mais c'est toujours mieux que rien.

L'ENVERS DU DÉCOR

Il est probable que les PJ vont activer leurs contacts pour retrouver l'elfe. Lorsque celui-ci apprend qu'ils le recherchent, il leur envoie une invitation à le rencontrer à l'Inferno où il se rend chaque soir, soit en les contactant directement s'il le peut, soit en leur faisant passer un message (par exemple à la Mairie ou dans la Matrice).

Le Dante's Inferno, situé à Downtown, est un des clubs les plus huppés de Seattle. S'étalant sur neuf niveaux dans le sous-sol, il dédie les sept premiers aux péchés capitaux, tandis que les deux derniers, très selectifs, sont le Purgatoire et l'Enfer.

Le personnel du Dante's Inferno n'est pas du genre « bavard ». Toute question directe sur Scarlatti ou l'elfe aux yeux bleu et brun apportera invariablement les mêmes réponses évasives : « *Il y a beaucoup de monde ici, nous ne pouvons pas nous souvenir de tous nos clients.* » Il va donc falloir ruser : prétexter un rendez-vous, par exemple. Certains clients se montrent plus loquaces que le personnel. Les runners peuvent apprendre que depuis quelques semaines, Edwin s'affichait avec un elfe d'une très grande beauté, un autre habitué des lieux. Contrairement à la clientèle lambda, ils accèdent sans délai aux derniers étages du club.

Si Scarlatti n'a pas été vu depuis sa disparition, l'elfe aux yeux bleu et vert continue en revanche à fréquenter le Purgatoire en soirée. Sa beauté fascinante et sa facilité à se fondre dans les milieux corpos lui permettent d'avoir ses entrées partout. Il chasse discrètement les personnalités mal dans leur peau (ça ne manque pas !) pour les amener à NovaSpirit, pour laquelle il est un rabatteur discret mais efficace.

Sa table est proche du mur du fond. Les canapés autour sont grands et permettent d'accueillir une dizaine de personnes. Si les PJ ont été invités, il est seul lorsqu'ils arrivent (dans le cas contraire, vous pouvez le montrer en compagnie des membres bellâtres d'un boys-band à la mode). Il est quoi qu'il arrive toujours souriant, (faussement) bienveillant et accueillant.

« *Sauf erreur de ma part, nous n'avons pas été présentés, je m'appelle Luke Vichievski. Installez-vous, vous êtes mes invités.* »

CONNAISSEZ-VOUS EDWIN SCARLATTI ?

« Oui, bien sûr. Il est devenu un de mes grands amis. Nous fréquentons tous les deux ce club, il était écrit que nous devions nous rencontrer. C'est une personne de grande qualité, que j'admire pour son intelligence et sa culture. »

SAVEZ-VOUS OÙ IL SE TROUVE ?

« *Il y a quelques jours, il m'a dit qu'il partait en voyage. Désolé, je ne sais pas où. Il me semble qu'il revient bientôt.* »

ÊTES-VOUS AMANTS ?

« *Vous savez, l'amour est un concept un peu périmé. Ce qui importe, c'est la connexion entre les gens. Coucher avec quelqu'un est un acte banal qui ne mérite même pas d'être relevé.* »

QUE FAITES-VOUS DANS LA VIE ?

« *Je suis un dilettante, un vrai. J'ai la chance d'avoir de l'argent, j'en profite pour mener une vie épanouissante. Je lis, je visite les musées et les expos, je vais aux concerts, et je viens me détendre ici.* »

Pour la première rencontre, Luke Vichievski cherche à mener les runners en bateau. Son but est de les faire patienter et d'éviter tout remous jusqu'à la transformation complète de Scarlatti. Il sera alors temps de faire croire à son transfuge pour une AAA quelconque.

Cependant, les PJ ne vont sûrement pas le lâcher.

◆ Si un PJ le suit dans l'astral ou le fait suivre par un esprit, il s'aperçoit que Vichievski est un Eveillé et qu'il est constamment protégé par un Esprit de l'Air (de **Puissance 4** si vous jouez à **Shadowrun V6**, prenez **l'Esprit de l'Air p.191-192** si vous jouez à **ANARCHY**).

◆ Si les runners parviennent tout de même à le filer, ils découvrent qu'il habite un joli duplex dans Bellevue et qu'il se rend fréquemment à Auburn dans un petit immeuble protégé par une barrière Mana puissante (voir *NovaSpirit, l'esprit zen*).

◆ Une enquête dans la Matrice montre un visage un peu moins bienveillant : il est décrit par ceux qui le connaissent (ou ont entendu parler de lui) comme un parasite qui vit aux crochets des hommes les plus riches pour profiter d'une vie bien au-dessus de ses véritables moyens.

◆ Pirater son commlink montre à quel point Vichievski est méfiant. Il a quelques CI agressives prêtes à se jeter sur le premier intrus qui cherche à fouiller dedans. Si un PJ decker parvient tout de même à analyser ses données, il découvre que son compte bancaire présente de nombreux virements de grosses sommes en sa faveur de la part de cadres corpos de toute sorte, mais aussi d'une petite société appelée NovaSpirit. Sa galerie de photos le montre dans des endroits luxueux (partout dans le monde) où il pose avec de jeunes cadres supérieurs beaux et musclés. En continuant à fouiller, le runner repère un dossier consacré à NovaSpirit, présentée comme une entreprise de bien-être et de remise en forme, et qui rassemble toute sa communication au look très New-Age.

Luke Vichievski espère s'être débarrassé des PJ à moindre frais. Si ceux-ci reviennent à la charge ou s'il découvre qu'ils l'espionnent, il entreprend de les éliminer. La Knight Errant, les Corpos ou les mafias sont des ennuis moindres pour lui : il connaît suffisamment de monde haut placé pour les détourner. Des shadowrunners, en revanche, sont capables de tout et du pire.

Si les PJ viennent lui rendre visite une seconde fois, Vichievski leur promet de chercher à en savoir plus sur le voyage d'Edwin. Il leur demande un numéro de commlink où il peut les joindre. Son but est de recueillir un maximum d'informations à leur sujet avant d'engager une bande de shadowrunners expérimentés pour les lancer à leur trousse (comptez autant de PNJ que de PJ, et choisissez divers profils parmi les archétypes proposés par les livres de base : **Shadowrun V6 p.82-93**, **ANARCHY p.79-144**). Attaques d'esprits, piratage de leurs commlinks, guet-apens, rien ne sera épargné aux PJ.

Si cela ne suffit pas, Luke Vichievski sort sa dernière carte : conduire directement les PJ à NovaSpirit, en espérant qu'ils ne feront pas le poids face à l'adversité qu'ils vont y trouver. Il les appelle directement :

« *J'ai revu Edwin hier. Il ne vous a pas contacté ? Ah, étrange, je lui ai laissé votre numéro pourtant... Écoutez,*

il m'a indiqué qu'il va passer quelques jours dans un stage de ressourcement de soi, à NovaSpirit. C'est moi-même qui lui ai conseillé cette excellente adresse lorsqu'on frise le burn-out. Vous devriez essayer vous aussi ! Si vous voulez lui parler, c'est là que vous allez le trouver. »

DURCIR LE TON

Luke Vichievski peut vouloir éliminer les PJ dès leur première rencontre. A peine ceux-ci partis de l'Inferno, il invoque un esprit pour les suivre jusqu'à leur domicile. Puis il engage une équipe de mercenaires pour les attaquer pendant la nuit durant leur sommeil.

DEBUGGING

La plus grosse erreur serait de s'en prendre à Vichievski dans l'Inferno. Toute violence provoque l'intervention de la Sécurité du club (mêmes caractéristiques que celle du Eye Of The Needle), avant l'arrivée de la Knight Errant. L'elfe sera dorénavant sur ses gardes et activera ses contacts haut placés pour le protéger.

NOVASPIRIT, L'ESPRIT ZEN

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous en êtes sûrs, la disparition d'Edwin Scarlatti à quelque chose à voir avec NovaSpirit, un établissement de remise en forme. Direction Auburn, dans une rue relativement discrète, loin des grands avenues. NovaSpirit occupe un petit immeuble de style moderne. L'entrée, assez classieuse, bénéficie d'animations en RA qui présentent des jeunes gens souriants pénétrer dans

une sorte de soleil dont la couleur passe alternativement du jaune-orangé au bleu turquoise, tout en promettant le bonheur à la portée de tous, avec pour slogan : « Elevez-vous vers une nouvelle ère de bien-être ».

L'ENVERS DU DÉCOR

L'immeuble est situé juste en face du bar le « Pig's Nose », où Vichievski a engagé la bande chargée de surveiller l'appartement de Scarlatti. Il n'y a pas d'autre entrée que celle du devant.

Lorsque les runners entrent dans le bâtiment, ils découvrent une salle ressemblant à un immense open space sobrement décoré de quelques (fausses) plantes, avec plusieurs bureaux disséminés ici et là. Une voix douce et lente leur conseille de se connecter à la réalité augmentée. Aussitôt, des jeunes gens virtuels de tout métatype, sexe et couleur de peau et de cheveux apparaissent en leur souhaitant la bienvenue. Ils leur proposent de choisir la personne qui sera leur « guide pour un avenir lumineux », le tout sur un fond musical sirupeux. Ceci fait, le conseiller sélectionné suggère au personnage de faire un check-up de son existence et d'en localiser les failles et les nœuds qui font barrage à son bien-être.

Les PJ peuvent suivre le guide RA (voir encadré) ou forcer le passage. Le hall d'accueil donne sur un long couloir. Dans un premier temps, rien ne les arrête si ce n'est la voix d'accueil (toujours aussi douce) qui leur demande plusieurs fois de faire demi-tour : « Cette zone ne vous est pas accessible pour le moment, nous vous prions de retourner dans le hall d'accueil. », « Nous comprenons votre impatience de progresser dans



la voie du bonheur, mais nos conseillers sont là pour vous indiquer le bon chemin. », « Dernier avertissement, veuillez suivre les flèches pour retourner dans le hall » (des flèches lumineuses apparaissent sur le sol). Si les runners continuent malgré tout leur progression, deux Esprits de l'Air (invoqués chaque matin par Tecumeh) apparaissent et attaquent les PJ jusqu'à ce qu'ils fuient ou les détruisent.

Des deux côtés du couloir, plusieurs portes donnent sur de grandes salles vides, si ce n'est que le sol est tapissé d'une épaisse moquette aux tons pastel. Dans chacune se trouve un ou une adepte de NovaSpirit, qui regarde les PJ avec sourire et leur propose de le ou la rejoindre pour une méditation personnalisée. Ces adeptes constituent la garde rapprochée de Tecumeh. Celui-ci les a choisis pour leurs compétences en cas d'intrusion. Choisissez un nombre de adeptes (et de salles) en fonction du niveau et du nombre de PJ (prenez une base d'un par joueur s'ils ont quelque scénarios derrière eux).

Au fond du couloir se trouve le bureau du « leader spirituel » Tecumeh, une pièce spacieuse et remplie d'objets chamaniques. Si les PJ s'en approchent, une fois les Esprits de l'Air éliminés, les adeptes sortent de leurs salles de méditation et se positionnent silencieusement quelques mètres derrière eux, tout en gardant une apparente attitude bienveillante. Les caméras dans le couloir permettent à Tecumeh de se préparer à l'arrivée des PJ s'ils n'y ont pas été invités, en invoquant un Esprit de l'Air de la même puissance que ceux rencontrés dans le couloir. Dès que la porte s'ouvre, il lance une boule de mana sur le groupe, ce qui déclenche les hostilités (vous pouvez appliquer les **règles de surprise** de **Shadowrun V6 p.112** ; dans **ANARCHY** en revanche, considérez que Tecumeh est le premier à agir, sauf si un personnage peut appliquer la règle de « **prendre l'initiative** » p.159). Les adeptes se jettent aussitôt sur les PJ. Fanatisés, ils se battent jusqu'à la mort. Si les runners en gardent un ou plusieurs en vie pour les interroger, ils ne connaissent rien des activités souterraines de NovaSpirit.

En revanche, Tecumeh, s'il comprend qu'il a perdu la partie, se rend et accepte de répondre à leur interrogatoire. Dès que les runners évoquent le nom d'Edwin Scarlatti, il leur indique qu'il se trouve au sous-sol et accepte même de les y conduire.

Le serveur de NovaSpirit est d'**indice 8** si vous utilisez les règles de **Shadowrun V6**. Pour **ANARCHY**, utilisez une opposition difficile à toute tentative d'hacking. En cas de succès, il est possible à partir du serveur de truquer les caméras et d'accéder aux archives de la société. Les runners peuvent ainsi constater que les clients sont classés en différentes catégories : inutile, zombie, argent et cocooning. Leur explication n'est pas donnée, mais pour information, « inutile » correspond à ceux qui ne présentent aucun intérêt (ils sont découragés d'aller plus loin), « zombie » à ceux assez malléables pour devenir des pions à la solde de Tecumeh, « argent » aux riches donateurs possibles (ils sont choyés et leurs factures sont salées) et « cocooning » à ceux qui seront sacrifiés aux Esprits-Insectes. Enfin, les PJ s'étonneront sûrement de trouver un dossier récent

intitulé Mairie contenant de nombreuses informations sensibles politiques et économiques, ainsi qu'un carnet d'adresses conséquent des plus hautes personnalités de Seattle et d'ailleurs.

Le bâtiment est protégé au niveau astral par deux barrières mana de nature duale : une première qui protège le bâtiment, une seconde qui protège le sous-sol. Toutes deux ont un **indice de 8** et sont permanentes (**ANARCHY** n'a pas de règle pour les barrières mana. Expliquez aux joueurs qu'il est impossible d'y pénétrer en projection astrale et que tout esprit envoyé se trouve bloqué devant).

DURCIR LE TON

Le but de cette scène n'est pas de mettre à mal les PJ : le pire est à venir. A moins d'avoir un groupe de runners très expérimenté, il est déconseillé de muscler l'opposition.

DEBUGGING

Si les joueur décident de se rendre la nuit à NovaSpirit, l'établissement est fermé. A l'intérieur, il n'y a ni Tecumeh, ni les adeptes, ni même les Esprits de l'Air qui ont été libérés au coucher du soleil. Dans le couloir, la voix se déclenche sans conséquence. La porte d'entrée est protégée par un maglock avec pavé numérique (**indice de serrure 4**), tandis que celle du bureau est reliée à un maglock de type scanner biométrique à empreinte.

UN INSECTE, ÇA VA. C'EST QUAND IL Y EN A BEAUCOUP QU'IL Y A DES PROBLÈMES.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous vous retrouvez devant une porte blindée. Vous sentez que vous arrivez au bout de votre enquête : la vérité sur Edwin se trouve dans le sous-sol. Une petite voix dans votre tête vous hurle que ça sent le piège. Et si pour une fois vous l'écoutez ?

L'ENVERS DU DÉCOR

C'est dans le sous-sol que se cache la véritable raison d'être de NovaSpirit. Les Esprits-Insectes liés à Tecumeh, des cafards, ont commencé à y bâtir leur nid. Heureusement pour les runners, ils sont loin d'être en situation d'invoquer une Reine. Pour le moment, la cave ne recèle que des ouvriers, dont la tâche est d'enfermer chaque victime amenée par Tecumeh dans un cocon afin qu'elle soit pénétrée par un nouvel Esprit-Insecte. Une seule femelle étant présente, il ne peut y avoir qu'un seul cocon. Malheureusement pour les PJ (et pour la Maire), elle couve depuis plusieurs jours celui d'Edwin Scarlatti. L'esprit de l'assistant de Potter a déjà été remplacé.

Tecumeh et les cafards se réjouissaient de la prise d'une personnalité aussi importante. Grâce à un rituel évolué du Contrôle des Pensées, ils ont recueilli un certain nombre de secrets dont ils pourront obtenir d'intéressants bénéfices et ont eu accès à son commlink et à son carnet d'adresses mondain. Pour le reste, l'homme est condamné à devenir le réceptacle de l'invocation d'un nouvel Esprit-Insecte.

Pour arriver jusque-là, les PJ doivent forcer la porte de la cave. Celle-ci est blindée et reliée à un maglock à pavé numérique d'**indice 5**. Elle donne sur un escalier suintant plongé dans le noir, qui débouche sur une petite cave humide et moite. Un rideau moisi au fond permet d'accéder à une salle beaucoup plus grande où se sont installés les Esprits-Insectes. Au centre, un cocon d'une hauteur de deux mètres environ est relié par une sorte de cordon ombilical de chitine et de chair à une terrifiante créature mi-femme, mi-cafard. Autour, une demi-douzaine d'Esprits-Insectes hybrides, où le métatype d'origine se mêle à la forme du cafard, surveille l'évolution du cocon. L'un d'eux, un peu à l'écart, est en train de dévorer les entrailles d'un nain.

Dès que les runners font leur apparition, ils attaquent. Ils se battent jusqu'à leur destruction. La femelle ne peut pas participer au combat.

Si les PJ découpent le cocon, ils trouvent Edwin Scarlatti, gluant, en partie métamorphosé. Il n'est plus récupérable.

DEBUGGING

Cette dernière rencontre est particulièrement dangereuse. Ce n'est pas pour rien qu'Arès a préféré nucléariser le centre de Chicago lorsque celui-ci est apparu infesté d'Esprits-Insectes.

Si les PJ préfèrent fuir et prévenir les autorités, les Esprits-Insectes abandonnent leur projet et profitent de la nuit suivante pour s'échapper dans la ville et créer un nouveau nid dans un autre quartier. Scarlatti sera retrouvé mort et dévoré.

A LA VIE, À LA MORT

Vous vous demandez sûrement quel lien (en dehors des nuyens) attache ces personnalités si dissemblables que sont Luke Vichievski et Tecumeh ? Il remonte à l'enfance. Ils sont tous deux orphelins de naissance et ont été placés dans un foyer. Très vite, ils sont devenus amis inséparables, d'autant plus qu'ils partageaient le don de voyager naturellement dans l'astral. Mais Luke a fini par rejoindre une famille d'accueil (c'est plus facile pour un bel enfant elfe que pour un Natif). Malgré tout, grâce à leurs commlinks, les deux copains sont restés en contact, et la force du lien qui les unit ne s'est jamais relâchée.

A la majorité, Tecumeh a été mis à la porte du foyer et s'est retrouvé à la rue. Une mauvaise rencontre avec un vagabond chaman urbain, et il s'est laissé corrompre par un Esprit-Insecte qui lui a promis une vie inespérée contre la création d'une ruche où l'Esprit-Reine pourrait être invoqué. Vichievski, qui commençait sa dolce vita aux crochets de jeunes riches, a refusé de rejoindre le projet, mais a accepté de l'aider dans son entreprise. Peu à peu, il s'est pris au jeu. Il a prêté les fonds à son ami d'enfance pour créer NovaSpirit et lui a envoyé les amants dont il commençait à se lasser.

PREMIERS PAS VERS LE BONHEUR

Si les joueurs se prennent au jeu, il peut être amusant de jouer la « prise de contact » des guides RA avec les PJ. N'hésitez pas à user de toute la mauvaise foi d'un recruteur pour une secte. Gardez une voix calme, monocorde. Diffusez de la musique d'ascenseur. Conservez toujours le même sourire quoi que réponde votre interlocuteur.

Commencez par poser des questions banales sur les plaisirs du personnage : « *Qu'est-ce qui vous rend heureux ?* », « *Quel est votre plat préféré ?* », « *Qu'est-ce qui vous fait sourire ?* », « *A quand remonte la dernière fois que vous avez ri ?* ». Puis enchaînez avec des questions sur ce qui le rend malheureux : « *Qu'est-ce qui vous fait pleurer ?* », « *Quelle est votre définition du malheur ?* », « *Quelle est la dernière personne que vous avez blessé ?* », « *Qui vous veut du mal ?* ». Naturellement, vous êtes libres de les changer et d'en inventer de nouvelles.

Dans un troisième temps, posez des questions de plus en plus personnelles, en inoculant le doute : « *Etes-vous aimés de vos collègues ? Qu'est-ce qui vous rend si sûr ? Peut-être parlent-ils derrière votre dos ?* », « *Avez-vous de vrais amis ? Que sont-ils prêts à faire pour vous ?* », « *Votre famille est-elle unie ? Votre conjoint vous aime-t-il (elle) autant qu'au premier jour ?* ». Servez-vous du background du PJ pour le toucher le plus profondément possible.

Enfin, la dernière salve de questions doit amener l'interlocuteur à s'interroger sur lui-même : « *Comment voyez-vous votre avenir ?* », « *Pourriez-vous être (plus) heureux ?* », « *Que seriez-vous prêt à abandonner pour une vie plus sereine ?* ». Terminez en promettant au PJ, en suivant la « méthode révolutionnaire » de NovaSpirit, « *d'atteindre le bonheur dont vous avez toujours rêvé* ». « *Satisfait ou intégralement remboursé* », ajoute-t-il.

Durant tout l'entretien, rebondissez sur les confidences du personnage. Posez des questions de plus en plus précises et personnelles. Le but est bien sûr de l'ébranler émotionnellement. Si les PJ se montrent agacés, pressés, voire menaçants, le recruteur virtuel ne change en aucun cas son approche, son humeur égale et bienveillante et son sourire de vendeur d'électro-ménager.

A la fin de l'entretien, le guide propose à son interlocuteur de rencontrer le « leader spirituel » pour se voir expliquer toute la démarche de NovaSpirit et pouvoir intégrer un « *cursus du bonheur* ». Il n'est pas habilité à parler d'argent.

CAFARD NÉO-RÉVOLUTIONNAIRE

Même si les situations politiques diffèrent, transposer l'intrigue à Paris est possible. Remplacez la Maire de Seattle par Claire Pottier, une ministre du Président Kervellec. Edwin Scarlatti devient Edouard Scarlatti, dont les parents ont travaillé pour Horizon. La société Louis Vuitton peut être une fausse piste intéressante. Si vous utilisez l'option mafieuse, utilisez le Wuxing ou, plus amusant, l'Union Corse. Situez NovaSpirit dans le Grand-Est.

LES SQUATTEURS

Norman Biggs : V6 (prenez Spécialiste en armement p. 91) ; (ANARCHY prenez Knox p. 112-113).

Hugh Collins : V6 (prenez Mage de combat p.87) ; (ANARCHY prenez Tommy Q. p. 136-137).

Jill Tims : V6 (prenez Adeptes p.83) ; (ANARCHY prenez Rode Red p. 126-127).

POUR ANARCHY, APPLIQUEZ LES MODIFICATEURS DES MÉTATYPES p. 59.

LUKE VICHIEVSKI, CHAMAN URBAIN

V6

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	1	2	1	6	4	3	6	2	5	6
SD	I/DI	PA	ME	DEPLACEMENT						
5	5 + 1D6	Maj1, Min2	10/11	10/15/+1						

Compétences : Astral 5, Conjuratation 5 (Invocation +2), Escroquerie 5 (Imposture +2), Influence 5, Sorcellerie 3

Sorts : Armure élémentaire, Barrière mana, Confusion, Contrôle des pensées, Eclair étourdissant, Invisibilité supérieure, Masque supérieur

Équipement : costume actioneer, commlink Sony Emperor, lentilles de contact (capacité 2 : interface visuelle, vision nocturne).

ANARCHY

FORCE	AGILITE	VOLONTE	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
1	1	6	4	6	4

Défense : 5

Compétences : Combat Astral 5, Conjuratation 5 (Invoquer un esprit +2), Comédie 5 (Imposture +2), Etiquette 5 (se fondre dans la jet-set +2), Sorcellerie 3

Sorts : Armure 3, Barrière 3, Confusion 3, Contrôle des pensées 3, Eclair étourdissant, Invisibilité 3, Masque 3.

Équipement : costume actioneer (Armure 6), cyberdeck de gamme intermédiaire, yeux cynernétiques (niveau 4)

TECUMEH, CHAMAN URBAIN

V6

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	2	2	2	5	3	3	5	2	6	6
SD	I/DI	PA	ME	DEPLACEMENT						
5	5 + 1D6	Maj1, Min2	10/10	10/15/+1						

Compétences : Astral 5, Conjuratation 5 (Invocation +2), Escroquerie 6, Influence 5, Sorcellerie 3

Sorts : Armure élémentaire, Augmentation d'attribut, Barrière mana, Confusion, Contrôle des pensées, Eclair de force, Soins, Sphère de force

Équipement : costume actioneer, commlink Sony Emperor.

ANARCHY

FORCE	AGILITE	VOLONTE	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
1	2	5	3	5	4

Défense : 5

Compétences : Combat Astral 5, Conjuración 6 (Invoquer un esprit +2), Comédie 5, Sorcellerie 5

Sorts : Armure 3, Barrière 3, Confusion 3, Contrôle des pensées 3, Eclair mana, Soins.

Équipement : costume actioneer (Armure 6), cyberdeck de gamme intermédiaire.

ADEPTES NOVATECH

V6

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	4	4 (6)	4	3	3	3	2	1	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DEPLACEMENT
8	5 + 1D6	Maj1, Min4	10/10	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 4, Combat rapproché 5, Furtivité 3, Perception 4.

Pouvoirs d'adepte : Armure mystique (1), Mains mortelles, Réflexes améliorés (2).

Équipement : veste pare-balle.

ANARCHY

FORCE	AGILITE	VOLONTE	LOGIQUE	CHARISME	CHANCE
4	4	3	3	2	1

Défense : 7

Compétences : Corps à corps 5, Conjuración 6 (Invoquer un esprit +2), Furtivité 3.

Pouvoirs d'adepte : Armure mystique (3), Mains mortelles, Réflexes améliorés (2).

Équipement : costume actioneer (Armure 6), cyberdeck de gamme intermédiaire.

ESPRITS-INSECTES

V6

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	4	4	6	2	1	2	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DEPLACEMENT
7	6 + 1D6	Maj1, Min2	11/11	5/10/+1

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal, Immunité contre les armes normales, Mouvement, Nature duale, Sens accrus (odorat, vision thermographique), Venin

ANARCHY

Cf. Esprit-Insecte sous forme véritable p.203.

CRÉDITS :

Scénario : Phileas Rogue

Mise-en-page : Tony Martin

