"DIS-MOI CE QUE TU MANGES, JE TE DIRAI QUI TU ES …"

-

UN SCENARIO POUR SHADOWRUN

-

LES JOUTES DU TEMERAIRE 2014

Ce scénario se déroule dans l'univers de Shadowrun en 2072, mais l'époque exacte n'a pas de véritable importance. Toutes les statistiques fournies (personnages pré-tirés, PNJs, etc.) sont pour la 4ème édition du jeu, mais il serait aisé de convertir ces quelques éléments pour une autre édition. Pour maîtriser ce scénario, le livre de base est suffisant - aucun supplément n'est requis. L'aventure se déroule par défaut à Seattle ; au besoin le MJ pourra changer de localisation au prix de très minimes adaptations.

Vous trouverez en annexes des fiches de personnages prêts à jouer (6 shadowrunners). Si vous avez moins de 6 joueurs à la table, pas de soucis, aucun des personnages pré-tirés n'est vital pour le bon déroulement du scénario (bien que le hacker soit très souhaitable pour la dernière partie).

Auteur et mise en page : Alexandre Ecuvillon

Relecture : Rose, Pierre, Max C. & Pascal

THEMES DE L'AVENTURE

Sur la base d'une disparition, cette aventure met en scène une investigation assez facile, suivie d'une extraction plutôt corsée sur un site bien sécurisé, le tout sur fond de secte, de démonisme et de cannibalisme. Bref, du classique !

SYNOPSIS

Les runners sont engagés par un Johnson pour retrouver un jeune homme qui a disparu : Neal Bates, un ork. Le commanditaire des recherches, qui souhaite rester anonyme, n'est autre que son père, Cody Bates. Depuis qu'il est en retraite, Cody a installé un petit laboratoire chez lui où il synthétise du Cram (un dérivé de l'amphétamine) ; c'est pour cette raison qu'il n'a pas contacté les autorités (il y a trop de risques que l'enquête finisse par mettre au jour ses activités illicites) et a préféré engager un groupe de runners.

Le fiston, Neal, poursuit des études à la Seattle University où il écoule auprès des étudiants une partie de la production de son père. La plupart du temps, Neal vit chez sa mère, Nancy Stone-Bates (séparée de son ex-mari depuis bien longtemps). Juste avant que le scénario ne commence, sa mère a subi une agression d'une petite frappe et est actuellement en soins à l'hôpital. Cependant ni cette agression ni le petit trafic de Neal et de son père n'ont de liens avec sa disparition …

En réalité, Neal est entré en contact avec la mauvaise personne, Eyota Psatoku, une jeune amérindienne très charismatique chargée d'enrôler de nouveaux membres pour la secte dont elle fait partie (« la fraternité cremesin »). Neal s'est rapidement retrouvé subjugué par la jeune femme et fasciné par les sciences occultes qu'elle lui a fait découvrir - le tout enrobé de promesses de grandeur, d'accomplissement et d'élévation spirituelle. Neal a fini par tout plaquer pour se rendre au ranch situé dans la petite ville de Snoqualmie, où le gourou - Joey Medina - l'a rapidement pris sous son aile.

Malheureusement, Joey Medina est bien plus qu'un escroc. C'est un Wendigo, une créature surnaturelle très puissante qui se nourrit de chair humaine et de la force vitale de ses victimes. Le Wendigo a depuis longtemps mis sur pied une secte dont il est le chef spirituel (sous forme humaine, maintenue par ses illusions) et qui lui sert de « garde-manger ». Ses fidèles y sont corrompus petit-à-petit. Au début, les techniques employées sont assez classiques : isolement, conditionnement mental, appartenance à la communauté, initiation occulte. Dans un deuxième temps, on amène les initiés à participer à un pseudo-culte démoniaque dont le Wendigo est le Grand Prêtre. A terme, le cultiste participe à des rites où il consomme de la chair humaine. Ce n'est alors plus qu'une question de temps avant qu'il ne figure lui-même au menu, le Wendigo se délectant de ceux qui se sont abandonnés au cannibalisme …

Neal est donc en grand danger, et les runners risquent de se confronter à un adversaire mortellement dangereux.

Les Wendigos

Un Wendigo est un ork qui a été infecté par le virus VVHMH. Il se nourrit de chair humaine, bien qu'il soit probablement plus dépendant de la « force vitale » ainsi consommée que de la chair à proprement parler. Avant de tuer sa proie, il tisse le plus souvent un lien psychique avec elle, en la faisant participer à des fêtes cannibales. Les wendigos sont toujours de puissants shamans (totems prédateurs, comme le loup ou le requin). Physiquement ils se présentent comme des humanoïdes de très grande taille (2,30 m / 260 kg) couverts d'une épaisse fourrure blanche. Leurs doigts se terminent par de longues griffes et leurs canines sont hyper-développées. Ils ressemblent dans une certaine mesure aux Sasquatchs, voire aux loups-garous. Il n'est pas rare qu'ils maîtrisent à la perfection des sorts d'illusions, leur permettant ainsi de vivre déguisés dans des environnements urbains. Outre leur maîtrise de la magie, les Wendigos semblent immunisés aux effets de l'âge, sont presque invulnérables aux maladies et aux poisons, se régénèrent et disposent de sens exceptionnels. Ils sont toutefois intolérants au soleil (et de ce fait nocturnes) et allergiques aux métaux ferreux. Les Wendigos sont traqués dans la plupart des pays où on ne leur reconnaît aucun droit. Les UCAS sont dans ce cas.

RESUME DU SCENARIO

Cette aventure se déroule en trois actes.

Dans l'acte I, les runners découvrent la mission que leur confie M. Johnson. Ils enquêtent sur un jeune ork qui a disparu, Neal Bates. Après avoir rencontré ses proches et mené leurs investigations, les joueurs pourraient suivre deux fausses pistes : l'une sur la récente agression de sa mère, l'autre sur les activités illégales de Neal (recel de drogue). C'est en remontant la piste vers Eyota Psatoku (la « recruteuse ») qu'ils découvriront que Neal a mis les pieds dans une secte où il est désormais « retenu ». Si Eyota voit les joueurs comme des personnes dangereuses pour sa communauté, elle en avertira le chef (Joey Medina) qui convoquera des esprits et les chargera de se débarrasser d'eux.

Dans l'acte II, les runners font le voyage jusqu'à la petite ville de Snoqualmie où la fraternité cremesin a son « ranch ». Ils y auront l'opportunité de remonter la piste d'un trafic de cadavres les conduisant à une petite communauté de goules. Ils pourraient également décider d'approcher des membres du culte ou encore de tendre un piège à leur leader. Quoiqu'il en soit, ils en arriveront à la conclusion que Neal ne sort jamais du ranch et qu'il va falloir être plus direct.

Dans le dernier acte, les PJs mettront probablement sur pied un plan leur permettant d'infiltrer ou de prendre d'assaut le ranch – bien défendu par ailleurs. Réussiront-ils à en extraire Neal et empocher un salaire bien mérité ? Le pauvre bougre finira-t-il comme plat de résistance pour l'horrible Wendigo ?

Le timing dans ce scénario

« Dis-moi ce que tu manges, je te dirai qui tu es … » est un scénario dont la durée peut être assez difficile à maîtriser. Tout d'abord, les différentes investigations peuvent durer très longtemps si les joueurs piétinent ou s'ils enchaînent les fausses pistes ou au contraire être extrêmement rapides avec des joueurs efficaces et chanceux. Par ailleurs, avant de se lancer à l'assaut du ranch, certains groupes auront à cœur de développer un plan d'action minutieux pendant des heures tandis que d'autres se limiteront à enfoncer la porte d'entrée puis à tirer sur tout ce qui bouge. Il vous faudra donc surveiller la montre et mettre des bâtons dans les roues de vos joueurs, ou leur donner des coups de pouce, en fonction de leur avancement. Le scénario est ponctué de quelques conseils dans ce sens.

A titre d'indication, pour 8 heures de jeu en convention, le scénario devrait idéalement se dérouler comme suit :

- 1h00 pour la distribution des rôles, l'explication du monde et des règles.
- 2h00 pour l'acte I (le Johnson et l'enquête à Seattle).
- 2h00 pour l'acte II (la surveillance du ranch, la piste des goules).
- 3h00 pour l'acte III (mise en place d'un plan d'action et assaut/infiltration du ranch).

ACTE I : ENQUETE

Avant de commencer, distribuez comme bon vous semble les différents rôles (aucun personnage n'est réellement obligatoire pour le bon déroulement du scénario) et prenez un peu de temps avec les joueurs pour les aider à sa familiariser avec l'univers du jeu et leur alter-ego. Les fiches de personnages pré-tirés se trouvent à la fin du scénario.

UN JOB, OUI, MAIS VITE !

Seattle, mardi 22 septembre 2072.

Les PJs sont dans une assez mauvaise passe. Leurs précédents runs se sont assez mal passés. Leur réputation dans la rue est au plus bas, tout comme leurs créditubes. Chacun est bien conscient que pour avoir à nouveau la chance d'être sur de gros runs, il va falloir accepter le premier job qui passe, faire du beau boulot, et se forger (à nouveau) une aura de professionnalisme susceptible de rapporter de beaux contrats, et des nuyens par paquets - à la force du poignet s'il le faut.

Vers 18h30, chaque PJ est contacté via son commlink. Bonne nouvelle : c'est leur fixer préféré, « Iron Word » (un troll magouilleur, dentition d'acier et langage « fleuri »). Mieux vaut tard que jamais : Iron Word ne les a pas contactés depuis 3 semaines, et les factures commençaient à s'entasser … Leur fixer a un boulot pour eux, mais il ne leur cache pas que le « client » a cherché à tirer sur les prix au maximum. La paie est donc un peu en dessous de ce qui se pratique pour ce genre de boulot. Mais ils ne vont pas faire la fine-bouche, vu la réputation qu'ils se traînent, hein ?

Bref, tout ce petit monde a rendez-vous au Old Mike's Clover Pub à 20h00 pour rencontrer le Johnson.

RENCONTRE AVEC UN JOHNSON COMME LES AUTRES

Le Old Mike's Clover Pub est un bar Irlandais dans un quartier populaire et plutôt calme de Seattle, dans la plus pure tradition de ce genre d'établissement. L'intérieur très classique est faiblement éclairé par des lumières tamisées et lourdement orné de boiseries. L'endroit est assez bruyant, la clientèle joyeuse et passablement éméchée. En réalité augmentée, le plafond laisse place à un ciel étoilé et l'un des murs s'ouvre sur une baie encadrée de majestueuses falaises, version idéalisée des Cliffs of Moher (falaises emblématique de l'Irlande).

Le Johnson, un cadre corporatiste d'un classicisme à toute épreuve, est à l'heure. Habitué aux runners, il ne vient pas cette fois-ci pour sa corpo, mais rend un service à son ami et ex-collègue Cody Bates – ce qu'il ne dévoilera bien sûr pas aux joueurs.

Vous pouvez lire ou paraphraser ce qui suit :

« Tout d'abord je vous remercie d'être venus. Je ne vais pas y aller par quatre chemins, nous sommes tous des professionnels pressés. Le boulot dont il est question consiste à retrouver et ramener un certain Neal Bates. Ce jeune homme (un ork) a disparu il y a une semaine. C'est un étudiant à la Seattle University qui logeait chez sa mère, Nancy Stone-Gates, avant de s'évaporer dans la nature. Le gamin n'a rien de bien exceptionnel. Ses parents sont inquiets, et ils ne sont pas au courant que des runners vont bosser sur l'affaire. Je vous charge sur vos commlinks un dossier contenant des photos de Neal, l'adresse de l'appartement qu'il partage avec sa mère, et les numéros de commlinks de ses deux parents. Pour le reste, c'est à vous de jouer. Retrouvez-moi le gamin et ramenez-le moi en parfait état. Je vous laisse aussi de quoi me contacter quand vous pourrez me livrer le colis – ou si vous avez besoin d'instructions pendant la mission. C'est payé 5.000 nuyens par personne – pas la peine d'hurler, je sais que c'est un peu juste, mais j'ai un budget limité sur ce coup, et vous faites l'affaire parce que vous êtes loin d'être les meilleurs sur le marché en ce moment. Faites du bon boulot et je glisserai des mots flatteurs sur vos compétences aux bonnes oreilles. Discrétion et tact sont de mise sur cette mission. Voilà, c'est tout. Des questions ? »

Le Johnson n'a en fait pas vraiment d'autres informations à communiquer aux joueurs sur

l'affaire. Tout au plus, il pourrait indiquer les compléments suivants, si on le questionne :

- Les parents de Neal Bates sont séparés depuis de nombreuses années. Le père, lui aussi un ork, est un ancien cadre de chez Info-Santé (filiale d'Ares), maintenant à la retraite. La mère travaille dans une petite épicerie (un MiniMart). Ça peut paraître étonnant, mais la mère est humaine.
- La disparition a eu lieu il y a une semaine et n'a pas été rapportée aux autorités locales. Il n'y a pas eu d'événement particulier, le gamin n'est tout simplement pas rentré chez lui.
- Neal Bates suit des études de géologie, il prépare un Master. Il ne présente vraiment aucune particularité, c'est un jeune homme comme les autres. La seule chose notable chez lui, c'est qu'il s'est gobelinisé il y a quelques années, ce qui est plutôt rare.

Notez que le Johnson n'est pas au courant de la très récente agression de Nancy Stone-Bates.

En ce qui concerne la paie, le Johnson pourrait monter jusqu'à 6.000 nuyens par personne et/ou allonger une avance de 500 nuyens par personne, pas plus. Il faudra négocier ferme pour obtenir ceci. L'argent provient directement de Cody Bates qui en tant que simple particulier n'a pas les énormes moyens dont dispose généralement une corporation pour rémunérer des runners.

Nos runners n'ont donc guère que 3 pistes pour commencer :

- Contacter par commlink Nancy Stone-Bates et/ou son ex-mari, Cody.
- Se rendre directement à l'appartement de Nancy/Neal, voire celui de Cody (son adresse se trouve dans tout bon annuaire matriciel).
- Aller enquêter à l'université de Seattle.

Ce qu'a fait Neal avant de disparaître :

- Il y a 2 ans, Neal se gobelinise. Il devient un ork à 20 ans, ce qui est extrêmement rare - surtout à cet âge. L'expérience l'a pas mal secoué …
- Il y a 1 an, Neal découvre le laboratoire de son père, s'associe avec lui, et se met à dealer du Cram sur le campus de l'université.
- Il y a 6 mois, il fait la rencontre de Leah Nash sur le campus et sort avec elle.
- Il y a 1 mois, Neal rencontre Eyota Psatoku à un concert, et en tombe amoureux.
- Il y a 15 jours, il plaque sa petite-amie Leah.
- Il y a 1 semaine, Neal décide de rejoindre la fraternité cremesin, fait ses affaires et part sans avertir sa famille.

PREMIERS CONTACTS AVEC LA FAMILLE ET LES PROCHES

Le père, Cody Bates, est facile à joindre. Comme il sait pertinemment que des runners vont bientôt être mis sur le coup, il ne sera pas étonné d'être approché sous quelque prétexte que ce soit au sujet de son fils – même si les PJs se montrent un peu gauches. Il se montre extrêmement coopératif, invitant même les runners à venir l'interroger chez lui s'ils le veulent. Cody habite une maison individuelle dans un beau petit quartier résidentiel de Seattle. Il a un petit laboratoire dans son garage où il « cuisine » du Cram. Cody pourra leur apprendre tout ce qu'il sait et en particulier que :

- Neal a toujours eu de bons résultats scolaires.
- Neal est fan de Trog-Rock et sortait souvent à des concerts.
- Neal a peu de vrais amis, le seul notable étant Kyle Reed.
- Le jour de sa disparition, divers vêtements ont disparu dans sa chambre (c'est ce que Nancy lui a dit).
- Cody pense que Neal avait des « problèmes de drogue » (il lâche cette information car il est persuadé que son fils a eu des soucis avec la mafia ou un gang, à cause de son trafic ; il est bourré de remords).
- Son ex-femme, Nancy, a été agressée ce matin ; elle est hospitalisée (il peut leur donner le numéro de chambre).

Contactée par commlink, Nancy ne répondra pas, les commlinks étant interdits en milieu hospitalier.

Si les joueurs vont la voir à l'hôpital, elle pourra leur révéler les mêmes informations que le père (à l'exception des « problèmes de drogue » dont elle n'a pas conscience), plus les éléments suivants :

- Nancy a été agressée par un jeune Latinos qui voulait la caisse du magasin. Elle peut en faire un portrait-robot.
- Les résultats scolaires de Neal ont commencé à faiblir depuis un an ; et depuis cette période, il se renferme de plus en plus.
- Elle soupçonne Neal d'avoir une petite-amie, mais elle ne l'a jamais rencontrée et ne connaît pas son nom.
- Neal semble avoir pris des affaires avant de partir (Nancy pense à une fugue), mais a bizarrement laissé son commlink à la maison.

Notez que Nancy a été prévenue par son ex-mari qu'il comptait embaucher des « privés » pour rechercher leur fils. Elle coopérera donc aisément si les joueurs lui laissent penser cela. S'ils demandent à visiter son appartement, elle pourrait accepter de leur en donner le code d'accès, du moment qu'ils se sont montrés corrects et crédibles.

Kyle Reed, l'ami de Neal, est très facile à trouver. Il pourra révéler les choses suivantes :

- Kyle n'a pas vraiment passé de temps avec Neal depuis un bon mois, il lui a semblé très distant.
- Neal a une petite-amie, Leah Nash, elle aussi étudiante sur le campus (Kyle ne sait pas qu'ils ont rompu) ; c'est une ork.

Si les runners semblent vraiment être des gens de confiance, Kyle leur confiera également que Neal vendait de la drogue sur le campus depuis environ un an. Il n'a aucune idée de la provenance du Cram, mais il peut orienter les PJs vers quelques clients réguliers de Neal.

L'APPARTEMENT DE NANCY ET DE NEAL

Neal partageait un appartement avec sa mère, dans un immeuble du centre-ville. Le quartier est donc très sécurisé (patrouilles régulières de policiers, contrôles automatiques effectués par des drones, etc.).

Si les joueurs font un tour à l'appartement sans avoir contacté préalablement Cody ou Nancy, ils risquent d'être surpris de n'y trouver personne.

Les PJs les plus malins auront obtenu les codes d'accès par Nancy pour entrer, les autres devront certainement le faire par effraction.

L'appartement est petit mais cossu. Le seul endroit intéressant est la chambre de Neal. Un enquêteur perceptif comprendra rapidement qu'il y manque divers effets personnels (principalement des vêtements), ce qui laisse penser que Neal est venu ici prendre quelques affaires avant de disparaître. Son commlink est resté dans la pièce, ce qui est intriguant (Neal l'a volontairement laissé, de telles choses ne sont pas désirables dans la fraternité cremesin). Pirater l'accès nécessitera un test de *Hacking + Exploitation (2 succès requis)*, et permettra de trouver plusieurs éléments intéressants :

- Le carnet d'adresse de Neal, qui est très fourni (normal, il a là-dedans la plupart de ses clients).
- Diverses traces (historiques) de communications via des salons matriciels montrant que depuis un mois il n'a parlé à presque personne et qu'avant cela il discutait beaucoup avec Kyle Reed et Leah Nash (il est évident vu leurs discussions qu'elle est sa petite-amie). En fait, Kyle a pris soin de supprimer les nombreux échanges qu'il a eu le mois passé avec Eyota…
- Finalement, un ensemble de fichiers cryptés. Pour les déchiffrer : *Guerre électronique + Décryptage (2 succès requis)*. Il s'agit de listings montrant que Neal recevait régulièrement depuis un an de petites sommes d'argent de différentes personnes (dont les noms apparaissent – ce sont tous des étudiants). C'est bien entendu la comptabilité de ses ventes de drogues.

Un joueur particulièrement perspicace pourrait penser que certaines données ont pu être effacées. Dans ce cas, il faudra procéder à une lecture physique des données fantômes encore présentes sur le disque dur. C'est une opération assez délicate (*Logique + Hardware, 3 succès requis* puis *Informatique + Edition, 3 succès requis*) mais qui permettrait de récupérer une partie des échanges entre Neal et Eyota (et donc de donner un sacré coup d'accélérateur à l'enquête) !

LA FAUSSE PISTE DU GANG

Après avoir parlé à Nancy Stone-Bates, les PJs pourraient imaginer que son agression a forcément un lien avec leur affaire, et enquêter. En réalité, c'est un évènement isolé et sans rapport. Nancy a été violement attaquée, alors qu'elle fermait l'épicerie (un MiniMart) où elle travaille, par un jeune membre du gang des « Cutters » se faisant appeler « Triple-Ace ». Le gamin, un latinos de 14 ans, cherche désespérément à se faire un nom au sein de son gang et multiplie les actes de délinquance pour faire ses preuves. Après avoir frappé Nancy, il a pris peur en apercevant au loin un drone de surveillance et s'est enfuit sans dérober quoi que ce soit. On peut le trouver en train de zoner dans le quartier. Son gang sera sur le pied de guerre si des étrangers bousculent un peu trop leur jeune recrue …

VISITE DU CAMPUS DE FIRST HILL

Le campus de la Seattle University est installé sur le site dénommé First Hill. Si les joueurs y interrogent des étudiants à propos de Neal Bates, ils pourraient apprendre qu'il y revendait de la drogue, peut-être même être dirigés vers certains de ses clients. On pourrait aussi leur dire qu'il traînait souvent avec un autre étudiant de sa promotion (Kyle Reed) ou encore qu'il sortait il y a encore peu avec une ork du nom de Leah Nash.

LA SCENE UNDERGROUND TROG-ROCK

Les joueurs pourraient décider d'écumer les lieux liés à la scène Trog-Rock à la recherche d'informations sur Neal. Ce serait un sacré coup de chance d'y rencontrer au hasard une de ses connaissances, Neal étant un habitué mais pas au point d'y être particulièrement connu. On pourrait dans ce cas leur dire qu'il venait souvent ici accompagné d'une fille, et leur faire la description de Leah Nash ou d'Eyota Psatoku, selon que la personne les ait vus récemment ou il y a plus d'un mois. Leur interlocuteur ne saura cependant pas mettre un nom sur la fille en question.

Le trog-rock :

Le trog-rock est un style musical dérivé du métal, en ultra-violent. Les groupes sont presque exclusivement composés de trolls, d'où le nom. Le show y a clairement plus d'importance que la qualité de la composition musicale …

L'EX PETITE AMIE, LEAH NASH

Leah est étudiante en droit. Elle est sortie pendant 5 mois avec Neal avant qu'il ne la plaque, il y a environ 2 semaines, sans la moindre explication. Leah est plus en colère que réellement peinée. Elle est certaine que Neal a eu une aventure, et elle s'est évertuée à découvrir avec qui. Elle a mené son enquête et a fini par découvrir que Neal passait énormément de temps avec une fille nommée Eyota Psatoku. Sa conclusion a été rapide et elle a eu une vive dispute avec Neal. Depuis, elle tente activement de mettre la main sur Eyota pour avoir une « explication » avec elle, mais n'arrive pas à la localiser. Leah est certaine que cette fille n'est pas une étudiante du campus. Elle n'est pas consciente que Neal a disparu ; elle pensait qu'il l'évitait …

Une fois le nom d'Eyota Psatoku obtenu par les PJs, il sera aisé d'entrer en contact avec elle : soit en écumant les bars liés à la scène Trog-Rock, soit tout simplement en consultant le répertoire du commlink de Neal…

EYOTA PSATOKU ET LE DENOUEMENT DE L'ENQUETE

Eyota passe le plus clair de son temps à sympathiser avec de nouvelles personnes. Elle arpente les lieux publics animés (bars, salles de

concerts, salles de jeux, etc.) et les salons de discussion matriciels. Les joueurs la contacteront le plus vraisemblablement via son numéro de commlink (obtenu dans l'annuaire de Neal) et la rencontre devrait donc se dérouler dans la matrice.

Eyota sait parfaitement ce qui est arrivé à Neal, puisque c'est elle qui l'a recruté ; elle l'a même conduit au ranch de Snoqualmie avec son propre véhicule. Interrogée, elle ne niera pas qu'elle connaît Neal mais fera de son mieux pour éviter de révéler qu'il fait désormais partie de la fraternité cremesin. Eyota n'est toutefois pas fanatique au point de risquer son intégrité physique pour garder un tel secret, et elle crachera le morceau si elle est un tant soit peu bousculée. Dans ce dernier cas, elle tentera quand même de se protéger en faisant croire qu'elle est payée par Joey Medina pour lui envoyer des recrues potentielles – et cachera donc qu'elle est en réalité un membre actif de la secte.

Si à l'issue de la rencontre Eyota pense que les joueurs présentent une menace pour la fraternité, elle s'empressera de contacter Joey Medina. Etant elle-même une chaman (de faible talent), elle pourra lui fournir une piste astrale vers les PJs. Joey convoquera alors deux Esprits des Animaux de force 6 pour les traquer (rappelez-vous que le Wendigo est un puissant chaman …). Les esprits se matérialiseront dans le monde physique pour les attaquer, avec pour consigne de frapper fort et de s'arrêter là s'ils ne ripostent pas, ou de combattre jusqu'à la mort sinon (Joey veut à minima filer la frousse à des investigateurs gênants, ou s'en débarrasser s'ils présentent une vrai menace). Eyota, quant à elle, se mettra au vert quelques semaines …

Complexifier ou simplifier l'enquête :

Si vos joueurs avancent bien trop rapidement dans l'enquête, vous pouvez aisément la complexifier pour leur mettre des bâtons dans les roues. Par exemple, un gang ou une organisation criminelle de votre choix (mafia russe, Triade, Yakuza, etc.) pourrait très bien s'intéresser aux affaires de Neal - qui bosse sans leur approbation sur leur territoire. Ils pourraient le tenir à l'œil, et remarquer que les PJs posent beaucoup de questions sur lui … Peut-être voudront-ils faire parler les investigateurs afin de localiser Neal et lui apprendre les bonnes manières ? A moins qu'ils ne soient persuadés que les runners sont en réalité les fournisseurs de Neal … auquel cas, un règlement de compte en bonne et due forme devrait rapidement s'imposer (ce qui aura le mérite de réveiller vos joueurs en manque d'action) !

Si au contraire vos joueurs piétinent et que l'heure tourne, vous pouvez toujours leur servir la résolution de l'enquête sur un plateau. Par exemple, Eyota pourrait être contactée par Neal, qui veut récupérer quelques vêtements chez sa mère. Eyota aurait alors l'imprudence d'avertir Nancy qu'elle compte passer chez elle pour reprendre une partie des affaires de son fils. Nancy serait alors alertée et aurait la bonne idée de lui donner un rendez-vous, puis d'en avertir les runners. Ces derniers n'auront alors plus qu'à cueillir Eyota, qui ne pourra guère que rapidement se mettre à table …

Les deux Esprits des Animaux (esprits de force 6)

Si vous avez moins de 6 joueurs, envisagez de n'envoyer qu'un seul esprit, ils sont plutôt dangereux …

Constitution	Agilité	Réaction	Force	Charisme	Intuition	Logique	Volonté	Chance	Essence	Magie
8	7	12	8	6	6	6	6	6	6	6

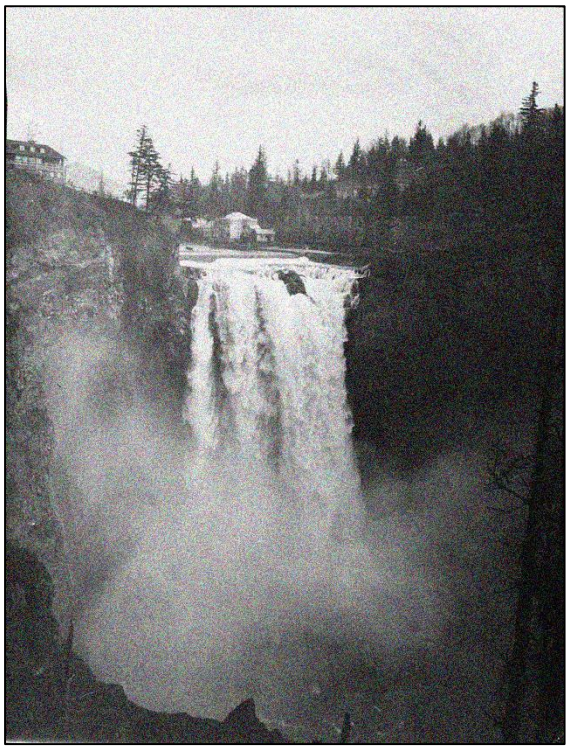
Initiative (passes) : 18 (2 passes dans le monde physique, 3 passes en astral)
Compétences : perception 6, combat astral 6, esquive 6, combat à mains-nues 6
Pouvoirs : contrôle des animaux, forme astrale, sens améliorés (ouïe, odorat, vision nocturne), peur, matérialisation, mouvement, être intelligent, armes naturelles, traque
Armes : force P (pouvoir « armes naturelles »)
Armure : 12 / 12 (dans le monde physique – cf. pouvoir « matérialisation »)

ACTE II : RENSEIGNEMENT & SURVEILLANCE

A l'issue de l'enquête, les runners ont découvert que Neal Bates s'est rendu (ou a été enlevé, question d'interprétation) dans un ranch de Snoqualmie, afin de rejoindre une mystérieuse congrégation : la fraternité cremesin. Nul doute que les joueurs vont vouloir se renseigner sur la secte et très probablement la surveiller, peut-être même entrer en contact avec certains de ses membres.

Cette partie du scénario est assez libre et vous allez probablement devoir improviser. Normalement, les joueurs devraient s'intéresser pendant un petit moment à la piste des goules – qui éveillera leurs soupçons mais ne leur donnera pas de solution pour récupérer Neal.

EN ROUTE VERS SNOQUALMIE



Snoqualmie est une ville de 25.000 habitants située à seulement 50 km à l'est de Seattle, dans les UCAS. La route est le moyen le plus évident de s'y rendre, mais soyez bien conscient que toutes les sorties de Seattle sont contrôlées. Les runners pourraient donc avoir quelques difficultés pour effectuer ce court trajet, en particulier s'ils ont attiré l'attention des autorités pendant l'enquête ou s'ils comptent faire sortir de la ville du matériel prohibé (armes personnelles sans permis, armes de guerre, explosifs, etc.). Il leur faudra donc peut-être avoir recours aux services d'un passeur.

Pour les Etats-Unis de 2072, Snoqualmie est pour ainsi dire un village, très calme qui plus est. La cité est à proximité des Snoqualmie Falls, des chutes d'eau très populaires et rendues célèbres au travers d'une très ancienne série télévisée culte, Twin Peaks. L'ambiance ici sera donc au mieux perçue par nos runners comme rurale, au pire franchement rustre. N'hésitez pas à insister sur le contraste avec Seattle et à recycler les décors de la série mentionnée, si vous la connaissez. La fraternité cremesin a son QG dans les faubourgs de la ville.

LA FRATERNITE CREMESIN

Contrairement à ce que pourrait laisser penser son nom, la fraternité cremesin accepte aussi bien les hommes que les femmes - et sans distinction de métatype. Le nom « cremesin » n'a pas de sens bien particulier, si ce n'est que le gourou, Joey, a voulu donner au groupuscule un titre attirant et mystérieux (cremesin est un mot de l'ancien espagnol signifiant « relatif au kermès » - une sorte de chenille - et qui serait à l'origine du mot « carmin » - la couleur rouge-sang).

La secte compte environ 130 membres : une trentaine de « vrais fidèles » résident au ranch et une centaine de « sympathisants » vivent dans la région – se rendant 3 à 4 fois par an au ranch pour des séminaires (aucun n'étant prévu dans la courte période où se déroule le scénario).

Au quotidien, les fidèles vivant au ranch n'ont absolument aucun contact avec le monde extérieur – d'ailleurs l'accès à la matrice leur est interdit. Lorsqu'il est nécessaire de sortir, pour par exemple refaire des stocks de provisions, seuls frère Austin et sœur Heather (les lieutenants de Joey) ont l'autorisation de le faire. Les fidèles passent le plus clair de leur temps à méditer, jardiner, bricoler ou faire de l'exercice. Les recrues les plus récentes (dont Neal Bates) sont purement et simplement enfermées les premiers mois, le temps de se faire endoctriner (officiellement, ils sont isolés pour « se

purger des impuretés du monde extérieur »). Le gourou enseigne à ses suivants que le monde extérieur finira par essayer de les détruire – pour empêcher le reste du monde d'atteindre l'illumination – aussi les cultistes sont-ils persuadés d'être persécutés et donc méfiants, voire prompts à se défendre.

Sur le plan spirituel, la fraternité prône une philosophie de vie de type « retour aux sources » qui rejette le monde moderne, invite les fidèles à se tourner vers leur puissance intérieure - censée leur apporter grandeur d'âme et accomplissement personnel, ce qui passe par de nombreux exercices physiques. Cette « foi » donne une grande valeur à la force mentale et fait miroiter aux initiés que « celui qui perce les secrets du monde devient maître de son corps et de son destin ». Les savoirs occultes classiques (cabale juive, spiritisme amérindien, énergétique, etc.) y ont une place importante. Cet amalgame grossier de croyances n'est pas particulièrement dissimulé au monde extérieur, et Joey Medina y joue bien entendu le rôle de « guide ayant eu l'illumination et partageant son savoir avec ses adeptes » (ces quelques informations peuvent être découvertes sur le site matriciel « publicitaire » de la fraternité). Certains initiés apprennent à terme le « savoir interdit » : le culte d'Atahsaia.

Le culte d'Atahsaia

Les membres les plus endoctrinés de la fraternité cremesin finissent par être initiés - dans le plus grand secret - au culte d'Atahsaia. Atahsaia est un géant, un démon cannibale, rattaché aux mythes du peuple Zuni (peuple amérindien du Nouveau-Mexique).

Dans la légende, Atahsaia est une créature spirituelle démoniaque disposant également d'un corps physique. On le dépeint comme un géant à la peau si fine que ses organes internes sont visibles par transparence. Ses immenses bras musculeux et couverts d'écailles noires se terminent par des mains grises disproportionnées munies de griffes non moins spectaculaires. Ses armes rituelles sont la hache et le couteau. Sa tête est vaguement porcine, son visage d'un rouge cramoisi et il arbore un immense sourire carnassier allant d'une oreille à l'autre.

Atahsaia est décrit comme un menteur invétéré, extrêmement perfide. Il mange régulièrement ses propres rejetons démoniaques et est avide de chair humaine, particulièrement celle des jeunes vierges.

Pour apaiser Atahsaia, les cultistes sacrifient de temps à autre un être humain : l'un des initiés (ou des sympathisants) de la fraternité cremesin, celui qui est jugé le moins pur d'entre eux. Le Wendigo consomme alors rituellement le cœur de la victime tandis que les cultistes se partagent les restes du cadavre dans une fête cannibale des plus ignobles. Ce qui reste du corps sera plus tard livré chez Henry Coolidge (un traiteur), afin d'y être consommé par la société de goules.

RUMEURS A SNOQUALMIE

Une fois arrivés à Snoqualmie, les runners devraient essayer de se renseigner sur la fraternité. Le citoyen moyen est au courant de leur présence, parfois même de leur localisation (qui n'est pas de toute façon difficile à trouver). On les dépeindra comme des gens bizarres, sectaires, isolés et certainement « frappés » - mais en aucune façon comme des personnes dangereuses. Leur présence dérange, fait parler, mais n'a jamais donné lieu à une quelconque tentative pour les chasser. A Snoqualmie, il y a même une quarantaine de sympathisants de la fraternité ; aucun officiel de la ville, mais pas mal de personnes influentes (avocats, banquiers, médecins, flics, etc.). Des questions répétées pourraient attirer leur attention, et alerter la fraternité (voir le chapitre « riposte »). La secte dispose aussi d'un site matriciel exposant grossièrement leur credo (le site est rattaché au réseau matriciel du ranch).

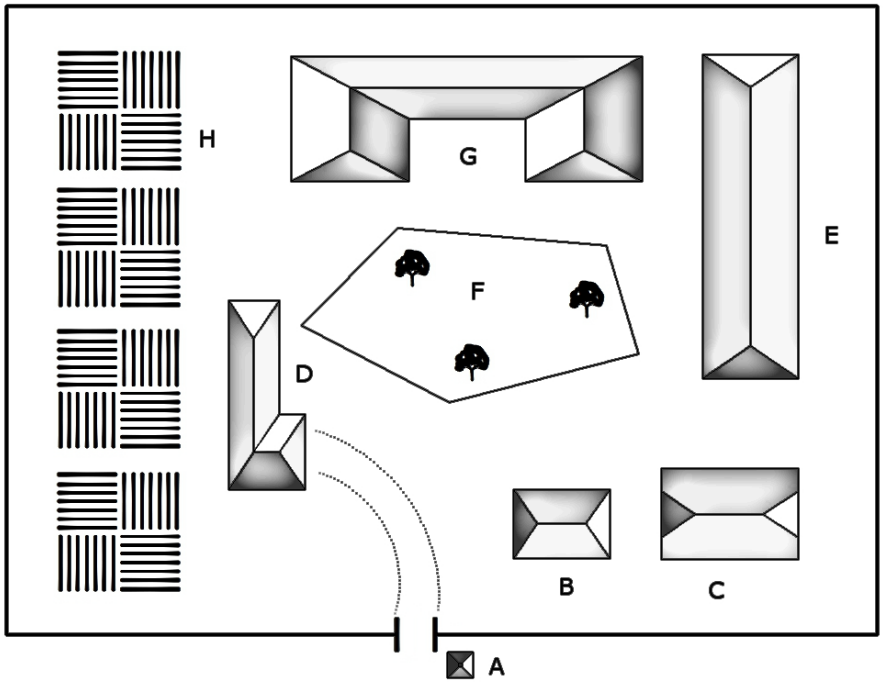
LE RANCH

Le ranch de la fraternité se situe à 6 km de Snoqualmie, dans une zone rurale à l'écart des habitations. La propriété est entourée de champs et petites collines boisées (idéales pour surveiller discrètement l'endroit …).

Plan du ranch

L'ensemble de la propriété est entourée par un grillage électrifié de 3m de hauteur. De nombreuses caméras sont disséminées à l'extérieur. L'ensemble fait penser à une ancienne ferme solidement reconstruite. Il ne faut qu'un coup d'œil pour remarquer que la sécurité y est anormalement très élevée.

Légende :



A : entrée

L'unique entrée de la propriété est barrée par un lourd portail électrique. Une petite guitoune sert de poste pour les deux agents de sécurité (de chez UCAS Protective Services) placés en faction ici jour et nuit.

B : local technique

Ce petit local fait de tôles renferme deux générateurs électriques ; l'un alimente la clôture, l'autre alimente les bâtiments de la propriété en cas de coupure du réseau électrique général.

C : sanitaires communs

Cet édifice de béton ouvert aux quatre vents comporte diverses douches et toilettes à destination des fidèles hébergés dans le dortoir adjacent. Ayez en tête des sanitaires de camping typiques…

D : garages

Les garages renferment trois véhicules : un van (GMC Bulldog Step-Van), une limousine blindée (Mitsubishi Nightsky) et une moto de course (Suzuki Mirage). Lors de ses rares sorties, Joey Medina utilise la limousine et Molly Parks (son garde du corps) l'escorte à moto. Les portes sont protégées par des maglocks à digicode d'indice 4 indépendants du système matriciel.

E : dortoir

Ces anciennes écuries ont été restaurées à neuf. Elles abritent désormais d'immenses dortoirs où résident la grande majorité des initiés (25 très exactement). L'aménagement y est plutôt spartiate.

F : jardins

Le centre de la propriété est occupé par un jardin botanique où des connaisseurs pourront reconnaître des variétés d'arbres plutôt rares.

G : maison

Cette grande bâtisse est le seul bâtiment de la propriété avec un étage. C'est un ancien corps de ferme en pierres massives intégralement rénové. L'intérieur est aménagé avec tout le confort moderne, ce qui tranche de façon étonnante avec l'ancienneté apparente de la façade. Y ont leurs quartiers : au rez-de-chaussée, 5 initiés de confiance dont frère Austin et sœur Heather ; à l'étage, Joey Medina et sa garde du corps (Molly Parks) ; ***au sous-sol, Neal Bates*** (notez qu'il n'est pas à proprement parler prisonnier, il est juste à l'isolement et rien ne le retient, si ce n'est sa farouche volonté d'intégrer la fraternité). La maison comporte, bien entendu, salles de bain, sanitaires, cuisines, salles de réception, etc. Il y a un stock conséquent d'armes de poings dans une pièce au rez-de-chaussée (les initiés iraient s'y armer si un assaut était lancé sur le ranch). Au sous-sol, une pièce étrange est dédiée aux fêtes cannibales. Elles est ornée de lourdes tentures pourpres et contient un autel de pierre se dressant devant une statue représentant Atahsaia. Les entrées de la maison sont protégées par des maglocks à digicode d'indice 4 indépendants du système matriciel ; l'armurerie est protégée par un autre maglock à digicode d'indice 5.

H : potager

Le potager est de taille vraiment conséquente. Plusieurs initiés y travaillent chaque jour.

<u>Sécurité physique</u>

La sécurité physique du site est assurée par la corporation UCAS Protective Services. Deux agents sont présents 24h/24 à l'entrée de la propriété (ils sont relevés après 8 heures de service). Toutes les deux heures, l'un d'eux fait le tour de l'enceinte et vérifie l'état du grillage. En temps normal, les agents ne pénètrent pas dans la propriété et n'ont presque aucun contact avec les résidents en dehors de Joey Medina, Molly Parks, frère Austin et sœur Heather. En cas de pépin, les agents demandent du renfort puis tentent de gagner du temps. Une équipe de renfort lourde arrive en véhicule blindé (et armé) en 10 minutes et comporte typiquement un rigger, un mage de combat et deux samouraïs des rues (prenez les caractéristiques des archétypes du livre de base). Les deux agents n'ont accès au système matriciel qu'en « lecture » (ils reçoivent les données vidéo des caméras et des drones, mais ne peuvent pas modifier leurs comportements) – à l'exception de la grille principale dont ils contrôlent l'ouverture/fermeture.

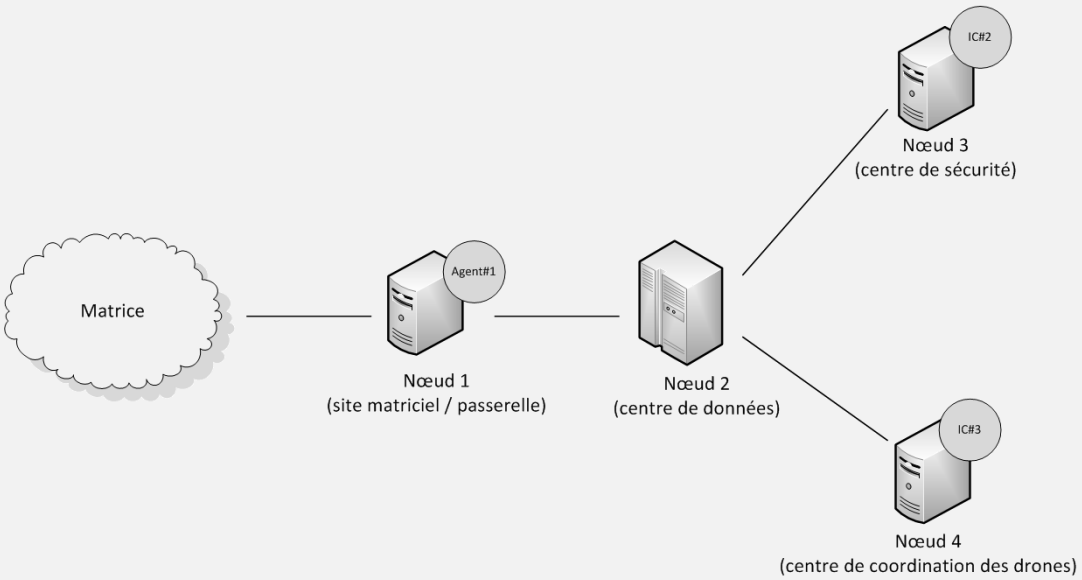
Le grillage qui entoure la propriété fait 3 mètres de haut et est électrifié (le générateur se trouve dans le bâtiment B). Diverses caméras de surveillance sont installées sur les façades des bâtiments (en prenant son temps, un expert ayant bien repéré les lieux pourrait toutefois progresser dans la propriété en restant dans les angles morts). Un drone de reconnaissance (modèle Cyberspace Designs Dalmatian) fait une ronde en permanence dans les environs immédiats du ranch. La nuit, le dispositif est complété par deux drones de combat (modèles Steel Lynx armés d'Ingram Smartgun X) qui patrouillent dans l'enceinte même du site.

L'ensemble des moyens électroniques (caméras, drone de reconnaissance, drones de combats) sont automatiquement pilotés par le réseau matriciel du ranch, qui retransmet les données au QG d'UCAS Protective Services (qui peut au besoin rigger activement ces équipements et/ou réaliser à distance les opérations de contrôle/maintenance nécessaires).

<u>Sécurité matricielle</u>

Le système matriciel du ranch pilote les caméras de surveillance et les drones. Il est directement relié au réseau du QG d'UCAS Protective Services et ne contient aucune donnée particulière. Il comporte toutefois un site matriciel public donnant quelques informations « de vitrine » sur la fraternité cremesin. Si un quelconque dispositif détecte une intrusion, UCAS Protective Services enverra un hacker sur place pour régler le problème (et plus si la situation le nécessite).

Le réseau matriciel du ranch :



Nœud 1 : site matriciel / passerelle (Système 3, Réponse 3, Firewall 4, Analyse 4).

Le site matriciel ne comporte pas d'information particulièrement intéressante (c'est la vitrine des croyances de la secte). Comme c'est le point d'accès entre la matrice et le réseau matriciel du ranch, c'est par là qu'un hacker devra tenter de pénétrer le système.

Agent#1 (Pilote 3, Analyse 2, Armure 1, Médic 1) : cette interface-utilisateur a pour objectif de répondre aux questions des visiteurs ; bien qu'elle ne soit pas conçue comme une mesure d'anti-intrusion, elle peut détecter d'éventuels intrus et contrer des cyber-effractions de faible envergure.

Nœud 2 : centre de données (Système 2, Réponse 2, Firewall 2, Analyse 2).

Le centre de données est laissé à l'abandon, il ne contient presque aucun fichier, ce qui montre que le système matriciel n'est pas utilisé à des fins « bureautiques ».

Nœud 3 : centre de sécurité (Système 4, Réponse 4, Firewall 4, Analyse 3).

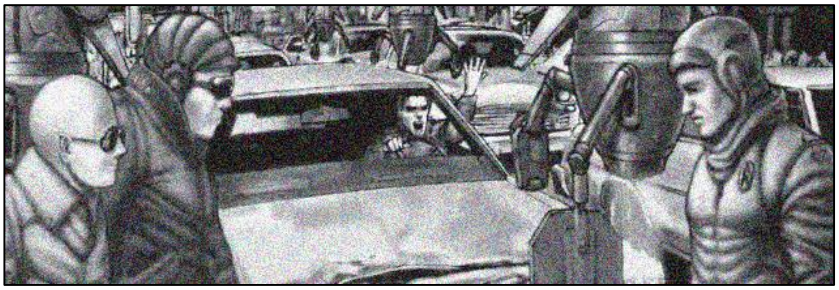
Ce nœud contrôle l'ensemble des caméras ainsi que l'ouverture/verrouillage du portail d'entrée. Les caméras sont exclusivement disposées sur les façades des bâtiments et ne filment donc pas à l'intérieur. Les portes du bâtiment principal, de l'armurerie et des garages (maglocks à digicode) ne sont pas reliés au réseau matriciel.

IC#2 (Pilote 4, Analyse 4, Attaque 4, Armure 3) : cette GLACE conduira ses propres analyses de sécurité sur tout persona dans le nœud, et l'attaquera directement s'il s'agit d'un intrus.

Nœud 4 : centre de coordination des drones (Système 4, Réponse 4, Firewall 4, Analyse 4).

Ce nœud est chargé de piloter les drones (un drone de reconnaissance 24h/24, deux drones de combat modèle Steel Lynx la nuit) et de collecter les données relatives à leur fonctionnement.

IC#3 (Pilote 4, Analyse 4, Attaque 4, Armure 4, Exploitation 4) : cette GLACE est chargée de détecter tout comportement anormal des drones et de les « réparer ». Pour hacker durablement les drones, il faut donc s'en débarrasser.



Sécurité astrale

La sécurité astrale n'est pas couverte par UCAS Protective Services. Et pour cause : Joey Medina charge deux esprits invoqués par ses propres soins d'assurer la sécurité. Le premier est un esprit de la terre d'indice 5 ayant pour instruction d'attaquer tout intrus ; le deuxième est un esprit gardien d'indice 1 devant rapporter à Joey tout événement sortant de l'ordinaire. Notez qu'en cas de surveillance astrale, Joey n'apparaît pas comme un Wendigo ni même comme un chaman ; son aura laisse penser qu'il s'agit d'un individu lambda.

SURVEILLER LE RANCH

Si les runners mettent en place une surveillance active du ranch, vous devrez leur fournir les différents éléments qu'ils peuvent noter à partir des informations présentées dans le chapitre précédent (plan, drone de surveillance, gardes à l'entrée, activité des initiés en journée, etc.).

Par ailleurs voici les faits marquants se produisant au cours de 3 premiers jours de surveillance :

Jour	Horaire	Evénement
Jour 1	10h	Molly Parks sort de la maison avec de très gros sacs poubelles, qu'elle fourre à l'arrière du van. Puis elle sort du ranch et prend la route vers le centre-ville de Snoqualmie. Les sacs contiennent en réalité les restes d'un corps humain. Voir le chapitre « bienvenue au Mac Ghoul's ». Molly sera normalement rentrée 1h plus tard.
	15h	Frère Austin et sœur Heather prennent à leur tour le van. Ils descendent au Loco Foods du coin pour faire les courses alimentaires de la semaine.
Jour 2	09h	Un petit groupe d'initié va dans le bâtiment principal, en ressort avec des armes à feu, puis s'entraîne une bonne heure à tirer dans la cour.
	22h	Joey Medina sort en ville. Il est dans la limousine avec frère Austin (qui conduit) pendant que Molly Parks les escorte en moto. Joey va dîner au restaurant avec un avocat et sa femme, qui sont tous deux des sympathisants de la fraternité.
Jour 3	11h	L'avocat vu hier se présente à la grille d'entrée. Il retrouve Joey et une dizaine de disciples dans les jardins. Le groupe y réalise une sorte de rituel druidique (rien de magique, juste du charabia pseudo-ésotérique). Deux heures plus tard, il repart chez lui.
	23h	4 initiés sortent du dortoir et se rendent à la maison. Ils y retrouvent Joey et les membres de la secte déjà sur place pour une messe en l'honneur d'Atahsaia.

L'évènement le plus important est la virée de Molly Parks en van : elle conduit directement à la piste des goules (voir chapitre suivant). Au besoin, modifiez l'ordre du planning pour que les PJs puissent la voir charger les sacs. Si les PJs surveillent le site au-delà de trois jours, vous devriez leur mettre la pression via le Johnson (qui veut des résultats maintenant) et si nécessaire improviser les événements des jours suivants.

BIENVENUE AU MAC GHOUL'S

Le premier jour, les runners peuvent observer Molly Parks en train de charger de gros sacs poubelles à l'arrière de son van. Elle prend ensuite la route en direction du centre-ville de Snoqualmie, jusqu'à la boutique d'un traiteur nommée « Cook'n Fresh ». Molly stationne son véhicule à l'arrière du magasin, envoie un court SMS au gérant (Henry Coolidge) puis décharge la marchandise dans une pièce réfrigérée. Elle repart directement.

En réalité, ces sacs contiennent les restes humains de la dernière victime du Wendigo. Le gourou a, par le passé, eu affaire à des goules, avec qui il a gardé de bons contacts. Il livre les cadavres des sacrifiés à Henry Coolidge, un traiteur pas comme les autres. Henry propose à une communauté de goules locale ses « petits plats spéciaux » contre une rémunération assez coquette. La communauté de goules en question est composée de membres cultivés, raffinés et issus de bonnes familles. Les goules gastronomes viennent de temps à autre au magasin, passent par l'arrière, et y prennent leur déjeuner exotique. Les plus jeunes d'entre-elles surnomment non sans humour la boutique le « Mac Ghoul's ».

Si les runners surveillent l'endroit, ils pourront repérer ce petit manège. Quelques goules connaissent la véritable nature du Wendigo, mais il faudrait vraiment qu'elles craignent pour leurs vies avant de révéler cela. La communauté disparaitra dans la nature si elle comprend qu'elle a été découverte, non sans en avertir Joey.

ACTIONS PROBABLES DES RUNNERS

Outre la surveillance du ranch et la piste des goules, les PJs devraient tenter diverses approches avant de se résoudre à lancer l'assaut sur la

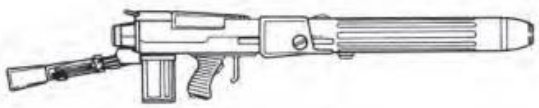
propriété. Ces différentes tentatives ont très peu de chances d'aboutir à la libération de Neal.

- **Approcher frère Austin et sœur Heather**, pendant qu'ils sortent faire les courses : les deux comparses deviendront rapidement muets voire hostiles dès qu'ils seront interrogés sur la fraternité.
- **Approcher Joey Medina** lors de sa sortie au restaurant : Molly Parks veillera à ce que les runners n'importunent pas son chef. Si la rencontre devait tourner au vinaigre, les joueurs risquent d'être très surpris par la puissance du Wendigo !
- **Infiltrer la secte** : une tentative d'infiltration « sociale » de la fraternité cremesin est à priori vouée à l'échec car les nouvelles recrues sont cooptées par d'autres membres, en particulier les « recruteurs » dont Eyota Psatoku fait partie. Ce n'est guère qu'avec son assistance que la tentative pourrait être fructueuse. Et même alors, le Wendigo serait alors certainement capable de démasquer rapidement les usurpateurs avec ses pouvoirs magiques.
- **Prévenir les autorités** : cette option est peu probable car comment les runners pourraient-ils espérer mettre la main sur Neal ? Pour prévenir les autorités, il faudrait des preuves spectaculaires – et les sympathisants influents de la fraternité feraient alors tout leur possible pour étouffer l'affaire.

RIPOSTE

Des runners peu discrets risquent d'attirer l'attention du Wendigo. Joey prendra alors des mesures allant crescendo au fur et à mesure qu'il se sentira menacé :

1. Il commencera par renforcer la sécurité du ranch, en doublant temporairement le nombre d'agents d'UCAS Protective Services (passant de deux gardes à quatre).
2. Il engagera dans un deuxième temps un détective privé pour se renseigner sur les motivations des fouineurs.
3. Finalement, il passera à la vitesse supérieure en recrutant un groupe de mercenaires musclés, chargés de traquer et d'éliminer les runners indésirables.



Renégocier la run :

A ce stade, les joueurs peuvent se dire que la run n'est pas assez payée s'il faut au bout du compte prendre d'assaut le ranch. Ils ont raison. S'ils argumentent bien auprès du Johnson, ils peuvent renégocier leur salaire, probablement à 10.000 nuyens voire plus.

ACTE III : ASSAUT !

Les joueurs devront se rendre à l'évidence au bout d'un moment : pour récupérer Neal, il va falloir à minima lancer une opération d'extraction discrète, au pire prendre d'assaut le ranch. Dans tous les cas, ceci implique de mettre sur pied un plan d'action. Vous avez toutes les informations nécessaires sur la sécurité de la propriété au chapitre précédent.

LE PLAN PARFAIT

Les PJs risquent de vous surprendre quant au plan qu'ils vont mettre sur pied (s'ils en font un, bien entendu …). Les principales difficultés auxquelles ils vont se confronter seront les suivantes :

- Le plan astral est dangereux du fait des esprits présents. C'est presque impossible d'y faire une reconnaissance sans que le Wendigo n'en soit mis au courant.
- Pour approcher du ranch, il faudrait idéalement se débarrasser du drone de surveillance.
- Pénétrer dans la propriété implique de s'occuper du grillage électrifié et/ou des gardes à l'entrée.
- Une fois à l'intérieur, il faut gérer le problème des caméras (sans quoi la corporation de sécurité enverra rapidement des renforts). S'ils procèdent de nuit, les drones de combat présentent un danger mortel.
- Les runners n'ont pas d'indice leur permettant de localiser Neal, ils risquent donc de devoir faire les bâtiments un à un avant de le trouver. L'accès à la maison nécessitera de déverrouiller les maglocks.
- Les nombreux initiés présents peuvent sonner l'alerte, voire s'armer pour repousser les runners. De jour, il est presque impossible de les éviter.
- Dans la maison, les runners peuvent tomber sur le Wendigo et/ou son garde du corps, tous deux de sérieux clients.
- Neal est déjà embrigadé et nous voudra pas suivre les runners. Il faudra certainement l'endormir ou l'assomer.

Un exemple de plan vraiment bien ficelé pourrait être le suivant :

- Dans un premier temps, le rigger envoie un drone volant faire des clichés du ranch. Il se limite à un ou deux survols pour éviter d'attirer trop l'attention. Puis il envoie un micro-drone sur le terrain à l'exploration des bâtiments (en passant par les conduits d'aération, par exemple), jusqu'à localiser Neal.
- A la faveur de la nuit, le hacker se connecte au système matriciel de la fraternité cremesin, qu'il pirate. Les caméras et le drone de reconnaissance sont reprogrammés pour filmer les mêmes images en boucle. Les drones de combat sont réassignés à la surveillance du dortoir, avec ordre de tirer sur tout ce qui en sort.
- Simultanément à la passe du hacker, une équipe commando se fraye un chemin au travers du grillage électrifié avec une pince coupante et des gants isolants. Ils pénètrent dans l'enceinte et se dirigent droit vers la maison, pendant qu'une autre équipe les couvre de loin.
- Le commando pénètre dans la maison après avoir déverrouillé le maglock avec un séquenceur. Il progresse rapidement vers la cave, en éliminant tout éventuel initié rencontré avec des pistolets équipés de silencieux ou des narcojets.
- Une fois Neal trouvé, il est assommé, ligoté et bâillonné. Les runners embarquent le paquet dans une voiture rapide qui attendait à cet effet.

Option : un dénouement bien moins heureux

Si vous trouvez que la tâche est trop facile ou encore que vous n'appréciiez pas les happy ends, vous pouvez décider qu'au moment où les PJs mènent l'assaut, Neal a déjà été sacrifié au Wendigo. Ou encore que la cérémonie est en cours à ce moment-là…

THE END

Une fois Neal récupéré, il convient encore de livrer le paquet au Johnson à Seattle. La tâche peut être aussi simple ou compliquée que vous le voulez bien (poursuite du Wendigo, contrôles de forces de police, etc.).

Selon votre bon vouloir, le scénario peut se terminer ou non sur un bon petit cliffhanger. Voici quelques idées.

Fin n°1 : on ne peut pas éviter son destin.

Cette première fin fonctionne bien si les joueurs n'ont pas réussi à percer la véritable nature du gourou.

Six mois plus tard, à Snoqualmie, une petite ville à l'est de Seattle. Dans les sous-sols d'un ranch tranquille, un groupe étrange est assemblé aux pieds d'une statue d'apparence démoniaque, au visage peint d'une couleur rouge-sang. Deux initiés de la fraternité cremesin allongent doucement un jeune ork sur un autel de pierre. Neal Bates – car il s'agit bien de lui – semble incapable du moindre mouvement ni de la moindre parole, bien que son visage exprime la terreur la plus pure. Le gourou de la secte, Joey Medina, s'adresse à lui sur un ton malsain :

« Mon cher petit Neal, nous te sommes vraiment reconnaissant d'être revenu nous trouver après ce regrettable incident. Comme je te l'avais promis, tu seras d'une grande utilité pour notre père Atahsaia. »

A ces mots, Joey se tourne brièvement vers la statue démoniaque, esquisse un sourire, puis revient à Neal.

« Bien entendu, ce ne sera certainement pas exactement de la façon que tu imaginais… ».

Avec une lenteur délibérée, le gourou plonge sa main dans la poitrine de Neal, dont le visage se tord de douleur. Après une longue agonie, il finit par en extraire son cœur, qu'il porte à sa bouche, et dévore avec gourmandise. Tel un groupe de hyènes affamées, les initiés se jettent alors avec voracité sur le corps à peine refroidi du garçon, dont ils se disputent violemment les meilleurs morceaux.

Si un observateur pouvait percer l'illusion entretenue par Joey Medina, il ne verrait pas cet homme quarantenaire un peu bedonnant, mais une créature recouverte d'une fourrure blanche maculée du sang et des restes de ses nombreuses victimes, tenant entre ses mains griffues le cœur encore chaud de Neal, ses yeux inhumains et diaboliques exprimant le plus vif désir carnassier envers ces initiés fraichement convertis au cannibalisme …

Fin n°2 : un monstre peut en cacher un autre.

Cette deuxième fin est plus dramatique si les joueurs pensent s'être débarrassés du Wendigo… Neal y a en effet été infecté par le même virus que celui qui avait transformé Joey en monstre.

Six mois plus tard, dans le sous-sol d'un immeuble de Seattle. Un groupe de jeunes gens vêtus de toges noires s'est assemblé à la lumière d'antiques bougies. Aucun d'entre eux ne semble vraiment prendre au sérieux la messe noire conduite par leur jeune leader, un étudiant ork fort charismatique qu'ils ont connu sur le campus de la Seattle University. Neal Bates – car il s'agit bien de lui – marque une pause alors qu'il s'en va ouvrir la porte d'une pièce voisine, et en ressort avec sur l'épaule une jeune femme ficelée et bâillonnée, sous les regards médusés de ses compagnons. Il s'agit de Leah Nash, son ex petite amie. Certains voudraient réagir, mais leurs corps refusent de faire le moindre mouvement tandis qu'un intérêt aussi étranger que morbide se forme dans leurs esprits.

C'est avec un mélange de dégoût et de curiosité mal venue qu'ils observent Neal plonger sa main – avec une lenteur délibérée - dans la poitrine de son ancienne maîtresse, dont le visage se tord de douleur. Après une longue agonie, il finit par en extraire son cœur, qu'il porte à sa bouche, et dévore avec gourmandise. Tel un groupe de hyènes affamées, les étudiants libérés de leurs entraves mystiques se jettent alors avec voracité sur le corps à peine refroidi de la jeune femme, dont ils se disputent violemment les meilleurs morceaux.

Si un observateur pouvait percer l'illusion entretenue par Neal, il ne verrait pas un jeune étudiant ork, mais exactement la même chose qu'était en réalité Joey Medina : une créature recouverte d'une fourrure blanche maculée du sang et des restes de ses nombreuses victimes, tenant entre ses mains griffues le cœur encore chaud de sa victime, ses yeux inhumains et diaboliques exprimant le plus vif désir carnassier envers ses nouveaux acolytes fraichement convertis au cannibalisme …

ANNEXES ET FICHES PJS / PNJS

GALERIE DES PNJS

La famille Bates et ses proches :

Le Johnson (Mike Pole) :

Homme de 55 ans, chauve, costume de cadre corpo archi-classique, serein, jovial.

Le Johnson se nomme en réalité Mike Pole, mais les PJs n'ont aucune (bonne) raison de l'apprendre. Mike travaille pour Ares Macrotechnology Incorporated (LA très réputée mégacorporation AAA) et a déjà traité par le passé avec des runners dans le cadre de son job. Cette fois, il le fait à titre personnel, un service qu'il rend à son ami Cody Bates (un ancien de chez Ares).

Neal Bates, le porté disparu (cible de la run) :

Jeune ork de 22 ans, assez athlétique, yeux légèrement bridés, avenant, naïf et un peu paumé.

Neal est un garçon que ses proches qualifieront de « normal, équilibré et doué dans les études » jusqu'à son assez récente gobelinisation (en ork) qui l'a pas mal perturbé. C'est assez vrai, sauf qu'il faudrait ajouter que le jeune homme manque de discernement et se cherche une identité. Il est ami de longue date avec Kyle Reed, avec qui il suit des études de géologie à l'université. Neal est depuis plusieurs années fan de Trog-Rock dont il écume régulièrement la scène underground de Seattle. On ne lui a connu qu'une seule relation amoureuse récemment, avec Leah Nash – qu'il a plaqué il y a 15 jours. Neal a découvert le labo de son père il y a un an, et lui a proposé de s'associer. Depuis, il deal du Cram sur le campus. Il a rencontré Eyota Psatoku à un concert il y a un mois, a passé beaucoup de temps avec elle (il est tombé amoureux d'elle), et a décidé de tout plaquer pour rejoindre la fraternité cremesin il y a une semaine.

Cody Bates, le père du disparu (et commanditaire réel de la run) :

Ork presque septuagénaire, visage buriné, sur les nerfs.

Cody Bates est le père de Neal Bates, la cible de la run. Cody a travaillé pour Info-Santé, une filiale d'Ares spécialisée dans les services médicaux. Il y était chimiste, au département R&D. Depuis 2 ans, il vit une paisible retraite dans un quartier résidentiel de Seattle, bien loin de son ancienne vie corporatiste. Il est séparé de son ancienne femme depuis 15 ans et a la garde de leur unique fils, Neal, un weekend sur deux. Cody n'a pas la conscience tranquille car il s'est mis à produire du Cram (un dérivé de l'amphétamine) depuis qu'il est à la retraire, pour arrondir les fins de mois. Lorsqu'il a appris la disparition de son fils par son ex-femme, il a longuement hésité à contacter les autorités – de peur que l'enquête officielle ne finisse par déterrer son lourd passé. C'est pour cela qu'il a préféré avoir finalement recours à une équipe de runners. Cody se doute que les runners viendront lui poser des questions, auxquelles il répondra de son mieux, sans jamais leur expliquer qu'il est le commanditaire de la run.

Nancy Stone-Bates, la mère du disparu

Femme métisse Japonais-Américain d'une soixantaine d'années, élancée, peu souriante, très soucieuse.

Nancy Stone-Bates est la mère de Neal Bates, qui vit (vivait) chez elle. Elle est séparée de Cody Bates, son ex-mari. Nancy a un minuscule appartement en plein cœur du centre-ville de Seattle. Elle bosse dans une épicerie de proximité (un MiniMart), à deux pas de son logement.

Kyle Reed, le vieux pote de Neal

Jeune homme noir de 23 ans, crâne rasé, yeux chromés, datajack visible à la tempe. Mal à l'aise en société.

Kyle connaît Neal depuis plusieurs années. Il suit lui aussi des études de géologie. Ses parents sont bourrés de nuyens. Kyle n'est pas vraiment à l'aise avec les autres. Il préfère nettement plus passer son temps dans la matrice à jouer au dernier jeu à

la mode ou à bidouiller son commlink. Il s'est un peu éloigné de Neal il y a un an lorsqu'il a commencé à vendre de la drogue.

Leah Nash, l'ex de Neal

Jeune femme ork de 21 ans, coquette et suivant la mode, plutôt intelligente, fière, en colère.

Etudiante en droits et plutôt intelligente, Leah passe trop de temps à sortir pour pouvoir obtenir de bons résultats. Elle est farouchement indépendante et adore les concerts en tous genres. Elle n'était pas franchement amoureuse de Neal, mais son ego en a pris un coup lorsqu'il a rompu avec elle. Leah est persuadée que Neal l'a quittée pour une autre. C'est elle qui devrait mettre les joueurs sur la piste de Psatoku.

La secte et ses hommes de main :

Joey Medina, gourou de secte, Wendigo (et grand méchant de l'histoire) :

Sous son illusion : un homme bedonnant d'une quarantaine d'années, cheveux longs, toujours souriant, mégalomaniaque et paranoïaque.

Sous sa vraie forme : une horrible créature de 2m30 pour 260 kg, couverte d'une épaisse fourrure blanche, aux bras simiesques se terminant par des griffes acérées et au visage à mi-chemin entre le singe et le porc orné de canines démesurées. Prédateur, pervers.

Joey est issu d'une famille franchement aisée. Etre né ork ne l'a nullement empêché de réussir de brillantes études pharmaceutiques, qui l'ont directement conduit à travailler pour Monobe Medical, une division de Monobe International (une mégacorporation AA japonaise spécialisée dans la biotechnologie). Ses recherches se sont rapidement orientées vers le virus VVHMH. Joey établit à cette époque des contacts avec de nombreuses goules pour les étudier. Il développe après quelques années une véritable obsession pour les Wendigos, résultats improbables du virus VVHMH sur des orks. L'immortalité présumée des Wendigos finit tellement par l'obnubiler, qu'un jour il décide de s'inoculer le virus. Il démissionne et disparaît dans la nature. Joey réagit comme prévu au VVHMH, il devient lui-même un Wendigo.

Quelques années plus tard, le monstre refait surface dans les environs de Seattle. Joey a, entre-temps, maîtrisé de puissants pouvoirs chamaniques et peut donner constamment une parfaite illusion humaine de lui (dans l'astral, l'illusion réussit même à couvrir son aura de jeteur de sorts). Il fonde une secte à Snoqualmie dont l'unique but est de lui fournir sa nourriture préférée. Il garde néanmoins des contacts avec ses anciennes amies goules, juste au cas où il aurait besoin un jour de leurs services.

Joey a développé une psychologie tordue. Il est hautement narcissique, persuadé d'être le prédateur ultime. Dans ses rapports aux autres, il ne fait que jouer de façon perverse avec ses proies. Pour autant, le Wendigo est parfaitement conscient que, s'il est découvert, il sera traqué et mis à mort. Il cherche donc à rester discret, est toujours très vigilant quant à sa propre sécurité, et commence à flirter avec la paranoïa.

Eyota Psatoku, recruteuse de la secte :

Jeune amérindienne, 22 ans, jolie, plutôt charnue, cerne vite les gens, manipulatrice, trop sûre d'elle.

Bien qu'amérindienne d'origine, Eyota a toujours vécu dans les grandes métropoles et porte très peu d'intérêt à son héritage culturel. Elle est bien plus attirée par le monde moderne. Elle a été recrutée par Joey à l'occasion d'une rencontre dans un salon virtuel. Trop jeune, elle s'est rapidement fait embrigader. Eyota a fait de la secte sa famille. Joey a rapidement découvert son potentiel, et l'utilise comme recruteuse. Elle opère à Seattle où elle écume les bars et les boîtes à la recherche de proies. Parfois, elle opère dans la matrice via des salons de discussion. Très maline, Eyota porte ses efforts de préférence sur des jeunes gens un peu paumés, à la recherche de spiritualité. Elle les attire alors avec un mélange de séduction et de discours philosophico-occultes – auxquels elle ne croit d'ailleurs par vraiment. Une fois qu'elle a pu convaincre sa cible d'aller rencontrer Joey au ranch, son travail est terminé et Joey prend le relais. Eyota s'est très récemment éveillée à la magie. Elle est guidée par un totem Chien. Ses talents magiques sont encore très faibles.

Frère Austin et sœur Heather

Frère Austin est un homme blafard de 50 ans, au regard vide. Sœur Heather est une vieille femme souriante, qui traîne une toux assez inquiétante. Polis, mais flippants.

Tous deux sont les initiés les plus anciens et les plus « gradés » de la fraternité cremesin. Ils sont aussi totalement fanatiques et irrécupérables. Ce sont les « lieutenants » de Joey Medina (qui comme les autres, ignorent tout de sa véritable nature). Au demeurant, ils sont extrêmement polis et toujours un peu distants. Ils refuseront de dévoiler quoi que ce soit sur leur communauté. Si on les bouscule un peu trop sur le sujet et se sentent jugés sur leurs croyances, ils peuvent rapidement faire tomber leurs masques de bonnes manières, et sombrer dans une rage aussi courte que destructrice.

Molly Parks, garde du corps elfe de Joey

Elfe d'âge indéterminé, lourdement augmentée, physique athlétique au point d'en avoir perdu sa féminité, porte constamment un imper blindé et des lunettes de soleil (pour le style).

Molly a été pendant longtemps shadowrunneuse. Elle en a vu des vertes et des pas mûres … Esclave de la performance physique, elle a réinjecté ses gains en bioware et en cyberware jusqu'à devenir cette armoire à glace sans âme. Elle s'est depuis reconvertie en garde du corps et travaille depuis quelques années pour Joey Medina. Elle est aussi son « homme de main à tout faire ». C'est en particulier elle qui s'occupe de livrer les cadavres aux goules.

Henry Coolidge, traiteur et gérant de « Cook'n Fresh »

Homme cinquantenaire, grand et corpulent, fines moustaches, crâne dégarni. Cultivé, opportuniste.

Henry est un petit traiteur de Snoqualmie. Sa sœur est une goule. C'est elle qui lui a un jour glissé l'idée de proposer pour les gens comme elle des « repas spéciaux ». Henry n'y a pas vu de mal, et si ça peut augmenter le chiffre d'affaire … Henry reçoit irrégulièrement des corps. Il ne sait pas vraiment d'où ça vient et il s'en fiche. Ce type n'est pas vraiment méchant, il est juste très attiré par l'argent et ne voit chez les goules que des clients fortunés aux goûts capricieux.

CARACTERISTIQUES DES MECHANTS

Eyota Psatoku, recruteuse

Eyota est une chaman très faible qui ne cherchera pas à se battre. Ses caractéristiques sont anodines.

Joey Medina, Wendigo

Le Wendigo apparaît à volonté sous forme humaine. L'illusion empêche même de détecter sa magie dans l'espace astral. La créature est un adversaire redoutable, doublée d'un chaman extrêmement puissant.

Constitution	Agilité	Réaction	Force	Charisme	Intuition	Logique	Volonté	Chance	Essence	Magie
8	2	3	7	5	3	4	5	3	variable	8

Initiative (passes) : 6 (1) ; dans l'astral 6 (3)

Compétences : perception astrale 3, combat astral 4, sorcellerie (GC) 5, conjuration (GC) 5, perception 3, combat à mains-nues 4, influence (GC) 5, informatique 2

Pouvoirs : sens améliorés (ouïe, odorat, acuité visuelle, vision nocturne), drain d'essence, peur, immunité (âge, poisons, maladies), infection, influence, armes naturelles, régénération

Faiblesses : allergie (métaux ferreux, modérée ; soleil, modérée), obligation alimentaire (chair métahumaine), perte d'essence

Sorts : éclair, analyse de la vérité, augmentation des réflexes, invisibilité améliorée, masque physique parfait (spécial), contrôle des actions, contrôle des pensées, ténèbres

Armes :

Arme	Type	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Griffes / morsure	Mêlée	/	7P	/	/

Armure : costume blindé (5/3)

Spécial : le Wendigo s'attache en permanence un esprit de la terre d'indice 5; ce dernier a pour ordre de le protéger

Tactique : s'il est agressé, Joey lance un sort d'invisibilité supérieure pendant que l'esprit de terre entre en action ; puis il lance le sort d'augmentation des réflexes; il poursuivra alors le combat avec des sorts offensifs comme contrôle des actions ou éclair

Le commlink de Joey

Joey possède dans son commlink la liste exacte des initiés et des sympathisants de la fraternité cremesin. Il est suffisament au fait des risques matriciels pour avoir acheté un commlink de bonne qualité, protégé par une CI dans son PAN.

Commlink Transys Avalon avec OS Novatech Navi (réponse 4, signal 4, firewall 3, système 4).
CI d'indice 4 avec analyse 4, attaque 3 et armure 3.

Molly Parks, garde du corps elfe (samouraï des rues)

Elle n'a plus grand-chose d'origine. C'est presque difficile d'y voir encore une elfe.

Constitution	Agilité	Réaction	Force	Charisme	Intuition	Logique	Volonté	Chance	Essence	Magie
4(5)	6(9)	4(7)	5(8)	3	4	2	2	2	0,25	/

Initiative (passes) : 11 (3)

Compétences : athlétisme (GC) 3, armes automatiques (Ingram Smartgun X) 4 (6), pistolets 4, épées 4, combat à mains-nues 4, esquive 3, armes lourdes 3, infiltration 2, intimidation 2, conduite d'engins terrestre (motos) 3 (5), perception 3

Cyberware/bioware : réflexes câblés 2 (beta), armure dermale 2 (alpha), substituts musculaires 2 (alpha), yeux cybernétiques 3 (vision nocturne et thermo, compensation flash, smartlink), régulateur de sommeil, glande supra-tyroïdienne

Armes :

Arme	Type	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Ingram Smartgun X	Pistolet mitrailleur	TR/TA	5P	/	32
Katana	Arme de mêlée	/	7P	/	/

Armure : veste blindée (8/6), au total 10/8 avec l'armure dermale

Membre typique de la fraternité cremesin

En temps normal, un cultiste n'est pas armé. Il se rendra à l'armurerie si le ranch est attaqué.

Constitution	Agilité	Réaction	Force	Charisme	Intuition	Logique	Volonté	Chance	Essence	Magie
3	3	3	3	4	3	2	2	3	6	/

Initiative (passes) : 6 (1)

Compétences : combat à mains-nues 1, esquive 1, fusil à pompe 2, survie 2

Armes :

Arme	Type	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Remington 990 (dans l'armurerie)	Fusil à pompe	SA	7P	-1	8
Mains-nues	Mêlée	/	2P	/	/

Armure : vêtement normaux (0/0)

Agents de sécurité d'UCAS Protective Services

Les agents de sécurité ne sont ni assez entraînés ni assez payés pour risquer leur vie. En cas de grabuge, ils demandent des renforts.

Constitution	Agilité	Réaction	Force	Charisme	Intuition	Logique	Volonté	Chance	Essence	Magie
3	3	4	3	3	3	2	3	4	6	/

Initiative (passes) : 7 (1)

Compétences : perception 2, esquive 2, combat à mains-nues 2, pistolets 1, fusils 3

Armes :

Arme	Type	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Fichetti Security 600	Pistolet léger	SA	4P	/	60
HK 227X	Fusil mitrailleur	SA/TR/TA	6P	/	28
Matraque étourdissante	Arme de mêlée	/	6E	-50%	/

Armure : veste de combat (6/4)

Goules typiques du Mac Ghoul's

Le profil des goules est indiqué dans le livre de base.

PJS – FEUILLES DES PERSONNAGES PRE-TIRES

Les 6 fiches ci-après sont des runners pré-tirés, à distribuer aux joueurs. Notez qu'ils ont tous de bonnes raisons d'accepter le premier run qui passe, même mal payé, et de faire le maximum pour que le boulot soit vraiment bien fait.

London – le « face » Ork

« Dis-moi qui tu connais, je te dirais qui tu es. »

Métatype :	Ork

Initiative :	7

Passes :	1

Background

Vous êtes né dans une enclave corporatiste, y avez grandi, fait vos études et trouvé un job. Etre un ork n'a pas posé de vrais problèmes. Tout aurait dû continuer ainsi, mais un jour on vous a pris la main dans le sac à revendre des informations confidentielles. Seattle était une destination évidente pour disparaître de la circulation. Devenir runner était une obligation pour survivre. Vous venez juste de commencer dans ce milieu, il va falloir faire vos preuves.

Comment le jouer ?

Vous êtes le personnage social du groupe. Il vous sera facile de berner vos interlocuteurs. Vous disposez de très nombreux contacts qui peuvent vous trouver le bon matériel ou le renseignement qui fera la différence. Vous savez vous défendre mais ne ferez pas le poids face à un samouraï des rues. Idéalement, vous préférez couvrir vos coéquipiers. N'hésitez pas à aller fouiller dans la matrice, vous êtes parfaitement capable d'y dénicher des informations. Votre bagout est votre force principale.

Constit.	Agilité	Réact.	Force	Charis.	Intui.	Logi.	Volon.	Chance	Essence	Magie
5	3	3	3	5 (7)	4	4 (5)	4	4	5,05	/

Compétences actives	Indice
Influence (GC)	4
… Baratin	
… Etiquette	
… Négociation	
… Commandement	
Electronique (GC)	2
… Informatique	
… Programmation	
… Recherche de données	
… Hardware	
Perception	2
Pistolets (semi-auto)	1 (3)
Fusils (de précision)	3 (5)
Véhicule terrestre (voiture)	2 (4)
Infiltration	1

Connaissances	Indice
Politiques corporatistes	4
Médias matriciels	3
Cuisine gastronomique	3
Finance	2

Langues	Indice
Anglais	N
Japonais	3
Chinois	3
Russe	3
Espagnol	3
Arabe	3

Avantages
Première impression (5)

Défauts

Contacts	I	L
Fixer	3	3
Vendeur d'armes	3	4
M. Johnson	2	2
Journaliste	2	1
Patron d'un bar	1	2
Détective Lone Star	2	1

Cyberware
Datajack
Commlink intégré + module Sim

Bioware
Phéromones adaptatives 2
Booster cérébral 1

Equipement
Mitsubishi Nightsky (limousine)
Monocle avec Image Link
Gants RA
Fichetti Security 600 + visée laser (intégrée)
+ 2 chargeurs + holster dissimulé
Walter-MA 2100
+ visée laser + 2 chargeurs
Tube de nanocrème

SINs
Faux SIN (cadre corpo) 3

Niveau de vie	Nuyens
Haut	7.500

Commlink + module Sim			
Modèle		Transys Avalon	
OS		Iris Orb	
Réponse	4	Firewall	3
Signal	4	Système	3

Programme	Indice
Catalogue	3

Arme	Type	Réserve de dés	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Fichetti Security 600	Pistolet léger SA	7 dés *(a)*	SA	4P	/	30
Walter-MA 2100	Fusil de précision	9 dés *(a)*	SA	7P	-3	10

Armure	B	I
Costard blindé	5	3

(a) bonus visée laser inclus

Notes
Vision thermographique naturelle
+2 dés pour résister aux toxines et aux agents pathogènes

Black Steel – l'ancien mercenaire troll

« Désolé mon pote, moi c'est en titanium que j'suis fait. »

Métatype :	Troll

Initiative :	7 (9)

Passes :	1 (3)

Background

Vous êtes un vétéran des guerres du désert. Ce que vous avez vu là-bas a fini par vous rendre malade. Vous pensiez pouvoir vous la couler douce en retraite, mais vos réserves pécuniaires fondaient à vue d'œil. Vous avez préféré reprendre du service en tant que runner plutôt qu'en tant que mercenaire, bien que ce ne soit pas si différent. Votre dernier run s'est mal passé, le type que vous deviez protéger s'est fait sauter la cervelle. Vous devez rapidement redorer votre blason...

Comment le jouer ?

Vous êtes la force de frappe du groupe. Votre physique de troll est déjà imposant en soit, mais en plus vous êtes lourdement augmenté. Bref, une machine de guerre. Au combat, vous craignez assez peu les coups car vous êtes pour ainsi dire blindé. Tenir en première ligne ne sera donc pas un problème. Vous n'êtes pas malin mais avez assez d'expérience pour être par ailleurs capable de mettre sur pied un plan d'attaque, si une telle chose était requise.

Constit.	Agilité	Réact.	Force	Charis.	Intui.	Logi.	Volon.	Chance	Essence	Magie
7 (9)	3 (5)	4 (6)	6 (8)	2	3	2	2	2	0,2	/

Compétences actives	Indice
Athlétisme (GC)	2
… Escalade	
… Acrobatie	
… Course	
… Nage	
Armes auto. (fusils d'assaut)	5 (7)
Pistolets	3
Armes lourdes	1
Armes tranchantes (couteaux)	3 (5)
Combat à mains-nues	2
Infiltration	1
Démolition	1
Intimidation	1
Survie	1

Connaissances	Indice
Guerres du désert	3
Tactiques militaires	4
Baseball	3

Langues	Indice
Allemand	N
Anglais	3
Arabe	1

Avantages
Tolérance à la douleur (10)

Défauts
Addiction : stimulants, moyen (5)
Incompétent : hacking (5)

Contacts	I	L
Fixer	3	2
Doc des rues	1	1
Dealer	1	1

Cyberware
Réflexes câblés 2
Armure dermale 2
Yeux cyber 3
+ vision nocturne et thermique
+ smartlink + compensation flash
Ossature renforcée 2

Bioware
Renforcement musculaire 2
Tonification musculaire 2

Equipement
FN HAR
+ smartlink + gyrostabilisateur + 3 chargeurs
Ares Predator IV
+ smartlink + 2 chargeurs
Couteau de survie
Gants RA
Contrat doc wagon (basique, 1 an)
Kamikaze (drogue de combat), 5 doses
SINs
Faux SIN (garde du corps) 3
Faux permis (Ares Predator) 3

Niveau de vie	Nuyens
Bas	1.200

Commlink + module Sim			
Modèle		Hermes Icon	
OS		Redcap Nix OS	
Réponse	4	**Firewall**	1
Signal	3	**Système**	2

Programme	Indice
Catalogue	2

Arme	Type	Réserve de dés	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
FN HAR	Fusil d'assaut	14 dés *(a)*	SA/TR/TA	6P	-1	35
Ares Predator IV	Pistolet lourd	10 dés *(a)*	SA	5P	-1	15
Couteau de survie	Tranchante	10 dés	/	For/2 +1	-1	/

Armure	B	I
Trenchcoat blindé	8	6
TOTAL *(b)*	11	9

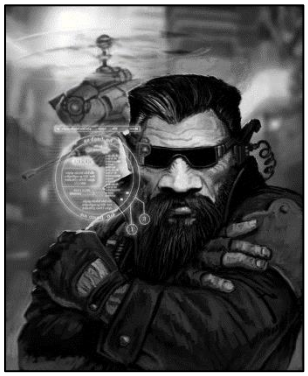
Notes
Armure naturelle : +1
Allonge naturelle : +1

(a) bonus smartlink inclus (b) armure naturelle et armure dermale inclus

Swann-C – le rigger Nain

« Quand on tranche dans le lard d'un mec aujourd'hui, on ne sait pas s'il va pisser du sang ou de l'huile de vidange … »

Métatype :	Nain	Initiative / matrice :	9(11) / 10	Passes / matrice :	1 / 3



Background

Vous avez longuement bossé pour Seader-Krupp comme technicien de sécurité. Vous vous êtes fait virer sans aucun égard suite à une banale opération d'acquisition-fusion. Vos compétences ont rapidement trouvé preneur sur le marché des ombres. Vous aviez bonne réputation jusqu'à votre dernier run, où l'équipe que vous étiez censé couvrir s'est faite dessouder par un vilain drone de combat. Après quelques mois au vert, vous voici prêt à reprendre du service !

Comment le jouer ?

Vous endossez à la perfection le rôle de soutien logistique pour le groupe. Votre van pourra servir aux déplacements de vos équipiers et du matériel. Vos nombreux drones seront très efficaces pour des missions de reconnaissance ou d'espionnage, voire pour un assaut. Vous êtes également un technicien hors-pair qui peut aisément s'occuper des systèmes de sécurité. Bien que ce ne soit pas votre spécialité, vous pouvez aussi vous livrer à du hacking matriciel – mais dans ce cas, soyez prudent.

Constit.	Agilité	Réact.	Force	Charis.	Intui.	Logi.	Volon.	Chance	Essence	Magie
3	4	4 (6)	3	2	5	4 (6)	3	3	4,2	/

Compétences actives	Indice
Armes automatiques	3
Artillerie	4
Electronique (GC)	4
… Informatique	
… Programmation	
… Recherche de données	
… Hardware	
Cracking (GC)	3
… Hacking	
… Guerre électronique	
… Cybercombat	
Mécanique : aéronautique	2
Pilotage : véhicules terrestres	4
Pilotage : engins aériens	6
Serrurerie	2

Connaissances	Indice
Véhicules de guerre	4
Jeux matriciels	4
Sims de SF	3
Histoire de l'informatique	4
Histoire de l'aviation	4
Boutiques de pièces détachées	3

Langues	Indice
Anglais	N
Japonais	2
Allemand	2

Avantages
Mémoire photographique (10)

Défauts
Allergie : modérée, or (5)

Contacts	I	L
Fixer	3	2
Mécanicien	2	1

Cyberware
Yeux cybernétiques 3
+ vision nocturne thermographique
+ compensation flash
Datajack
Module de rigging
Interface tactile
Accroissement de réflexes 2

Bioware
Booster cérébral 2

Equipement
HK MP-5 TX + visée laser + 3 chargeurs
Commlink + module Sim + hot Sim
Atelier
Auto-crocheteur 6
Séquenceur à maglock 4 / Passe maglock 4
GMC Bulldog *(a)* (van)
2x MCT-Nissan (drone aérien)
4x Shiawase Kanmushi (micro-drone insecte)
4x Lone Star iBalls, Offensif (mini-drone)
1x Steel Lynx *(a)* (drone de combat) + HK-227X
1x AutoDoc (drone médical)

SINs	
Faux SIN (garagiste) 4	
Niveau de vie	**Nuyens**
Moyen	1.800

Commlink + module Sim			
Modèle		Sur-mesure	
OS		Sur-mesure	
Réponse	5	**Firewall**	5
Signal	5	**Système**	5

Programme	Indice
Catalogue	5
Scan, CCME, Encryptage, Commande, Furtivité	5
Analyse, Edition, Décryptage, Exploitation	3
Attaque, Armure	2
Autosoft	**Indice**
Détection, manœuvre, ciblage	4

Arme	Type	Réserve de dés	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
HK MP-5 TX	mitrailleuse	8 dés *(b)*	SA/TR/TA	5P	/	20

Armure	B	I
Veste blindée	6	4

Notes
+2 dés pour résister aux toxines et aux agents pathogènes

(a) avec autopilote 4, signal 4, réponse 4, firewall 4 (b) bonus visée laser inclus

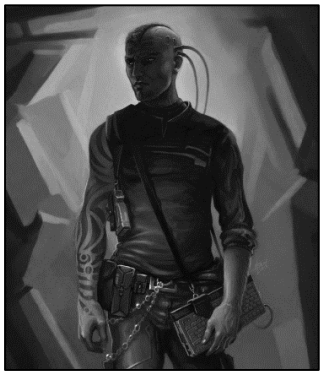
O'Switch – le hacker de combat

« Tu vis et tu apprends. Tu meurs et tu oublies … à moins que tu ne sois un Système Expert. »

Métatype :	Humain

Initiative / matrice :	10(11)/10

Passes / matrice :	1 (2) / 3



Background

Vous avez été biberonné aux Sims dépeignant les aventures de shadowrunners. Adolescent, vous avez passé vos nuits à ingurgiter des savoirs techniques sur l'informatique et la matrice. Vous avez investi les premiers gains de vos passes matricielles dans du cyberware, jusqu'à vous sentir prêt pour votre première run. Dix ans se sont écoulés. Le gamin naïf a cédé la place à un runner expérimenté, qui allie capacités matricielles et connaissance du terrain. Votre dernier employeur vous a mis une énorme carotte. Vous commencez à traîner une réputation de looser, qui ne doit pas s'installer durablement. A vous de réussir avec brio votre prochain run.

Comment le jouer ?

Vous êtes le spécialiste de la matrice et du hacking. Ceci vous ouvre de nombreuses possibilités pendant la partie : recherches de renseignements dans la matrice, hack de sites matriciels pour voler des informations, piratage en live d'équipements actifs (commlinks, drones, caméras de sécurité, etc.). Mais vous n'êtes pas du tout cantonné à un rôle de geek, vous assurez aussi sur le terrain. Vous êtes en particulier plutôt efficace lorsqu'il faut faire parler la poudre …

Constit.	Agilité	Réact.	Force	Charis.	Intui.	Logi.	Volon.	Chance	Essence	Magie
3 (4)	4	5 (6)	3 (4)	3	5	4	3	5	0,78	/

Compétences actives	Indice
Electronique (GC)	4
… Informatique	
… Programmation	
… Recherche de données	
… Hardware	
Hacking	5
Guerre électronique	5
Etiquette (matrice)	1 (2)
Perception	2
Esquive	2
Pistolets (semi-auto)	3 (5)
Falsification	2
Mains-nues	1

Connaissances	Indice
Marques de commlinks	5
Sécurité matricielle des corpos	5
Salons de discussion matriciels	3
Sims des années 2040	3
Théories conspirationnistes	3
Lois des UCAS	3

Langues	Indice
Anglais	N
Espagnol	3
Chinois	1
Japonais	1

Avantages
Codeslinger : exploitation (10)

Défauts
Scorched

Contacts	I	L
Fixer	3	2
Blogger	3	1
Doc des rues	2	1

Cyberware
Commlink + module Sim + hot Sim + BTL
Datajack
Yeux cybernétiques 3
+ vision nocturne & thermographique
+ smartlink + compensation flash
Interface tactile
Réflexes câblés 1
Remplacement musculaire 1

Bioware
Régulateur de sommeil
Poche dermale
Augmentation de densité osseuse 1

Equipement
Ares Predator IV
+ smartlink + 3 chargeurs
Lecteur biométrique
Microphone subvocal

SINs	
Faux SIN (reporter KASF) 4	
Faux SIN (blogger) 4	
Niveau de vie	**Nuyens**
Bas	2.400

Commlink + module Sim			
Modèle		Sur-mesure	
OS		Sur-mesure	
Réponse	5	**Firewall**	5
Signal	5	**Système**	5

Programme	Indice
Catalogue	5
Analyse, Attaque, Armure, Commande, Scan, Furtivité, Exploitation, Spoof	5
Black hammer, Filtre biofeedback, Pistage	4
Encryptage, Décryptage, Edition	3

Arme	Type	Réserve de dés	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Ares Predator IV	Pistolet lourd	11 dés *(a)*	SA	5P	-1	15
Mains-nues (densité osseuse 1)	Mêlée	5 dés	/	For/2 P	/	/

Armure	B	I
Veste blindée	6	4

Notes

(a) bonus smartlink inclus

Sand – la mage elfe urbaine

« La magie ne se limite plus aux lapins blancs, aux fleurs en plastique ou au port du smoking. Elle est devenue le Pouvoir. »

Métatype :	Elfe

Initiative / astral :	8 / 6

Passes / astral :	1 / 3

Background

Vous êtes née et avez grandi au Tir Tairngire, la terre promise des elfes. Selon la volonté de vos parents, vous avez suivi une formation académique de magie – dans laquelle vous avez excellé. La vie à Tir Tairngire vous ennuyait cependant au plus haut point et vous brûliez de découvrir la vie urbaine. A la première occasion, vous vous êtes expatriée à Seattle où vous avez trouvé exactement ce que vous recherchiez. La vie nocturne et vos talents vous ont rapidement amené à côtoyer les ombres. Devenir shadowrunner pour l'adrénaline et couvrir votre style de vie dépensier était une évidence. Débutante, il vous faut faire vos preuves.

Comment la jouer ?

En tant que mage hermétique, vous avez plus d'un tour dans votre sac. Vous disposez d'une grande variété de sorts pour gérer des situations très diversifiées. Vous pouvez vous rendre dans l'astral, ce qui est bien pratique pour effectuer des reconnaissances. Il vous est aussi possible d'invoquer des esprits pour vous seconder. Vous êtes également une personne sociable, n'hésitez donc pas à user et abuser de vos charmes. Vous êtes à l'aise dans le monde de la nuit et la vie urbaine. Evitez toutefois les combats (pour lesquels vous n'êtes pas taillée) – sauf si vous avez pu vous y préparer.

Constit.	Agilité	Réact.	Force	Charis.	Intui.	Logi.	Volon.	Chance	Essence	Magie
3	4	4	2	5	3	4	4	2	6	5

Compétences actives	Indice
Lancement de sorts (illusions)	5 (7)
Analyse astrale	3
Combat astral	2
Conjuration (GC)	2
… Invocation	
… Bannissement	
… Liaison	
Influence (GC)	2
… Baratin	
… Etiquette	
… Négociation	
… Commandement	
Pistolets (tasers)	1 (3)
Armes tranchantes (rapière)	1 (3)
Véhicules terrestres (moto)	1 (3)

Connaissances	Indice
Boîtes de nuit de Seattle	4
Théorie de la magie	3
Littérature moderne	2
Politique du Tir Tairngire	2
Groupes musicaux de Seattle	1

Langues	Indice
Sperethiel	N
Anglais	4
Latin	3

Avantages
Magicien (15)

Défauts
Système sensible (15)
Dépendance : modérée, alcool (5)
SINner (5)

Contacts	I	L
Fixer	3	1
Patron d'un nightclub	2	2

Sorts
Eclair
Analyse de la vérité
Soins
Chaos
Invisibilité
Armure
Lévitation

Equipement
Loge magique 5
Focus de pouvoir 1
Rapière, focus d'arme 1
Defiance EX Shocker
+ holster dissimulé + 2 chargeurs
Gants RA, trodes, lunettes avec image link
Tube de nanocrème
Dodge scoot (scooter électrique)

SINs
Véritable SIN
Faux SIN (publicitaire corporatiste) 2

Niveau de vie	Nuyens
Elevé	3.900

Commlink + module Sim			
Modèle		Novatech Airware	
OS		Mangadyne Deva	
Réponse	3	Firewall	2
Signal	3	Système	3

Programme	Indice
Catalogue	3

Cyberware / Bioware
Aucune

Arme	Type	Réserve de dés	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Rapière, focus d'arme 1	Tranchante	8 dés *(a)*	/	3P	-1	/
Defiance EX Shocker	Taser	7 dés	CC	8E	-50%	6

Armure	B	I
Vêtements blindés	4	0
Gilet pare-balles	6	4

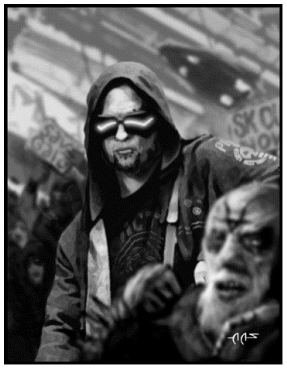
(a) bonus du focus d'arme inclus

Notes
Vision nocturne naturelle

Scarab – l'infiltrateur expérimenté

« Surveille tes arrières. Vise juste. Conserve tes munitions. Et surtout, ne traite jamais avec un Dragon. »

Métatype :	Humain	Initiative :	9 (10)	Passes :	1 (2)



Background

Vous étiez un citoyen ordinaire jusqu'au crash 2.0 de 2064. En quelques secondes, vous avez tout perdu, même votre identité. Vous êtes devenu runner par la force des choses et avez appris auprès des meilleurs. Plusieurs années se sont passées. Votre ancienne vie vous semble presque étrangère maintenant. Vous êtes assez connu dans les ombres pour être un professionnel discret. Votre dernier run est parti en vrille après qu'un samouraï des rues ait tiré sur les flics à l'arme de guerre. Vous avez dû cramer votre faux SIN du moment et vous terrer pendant presque six mois. La tempête est passée ; vous revenez et comptez bien démontrer que vous n'êtes pas rouillé.

Comment le jouer ?

Vous êtes extrêmement doué pour tout ce qui concerne l'infiltration : déplacement silencieux, escalade, crochetage, etc. Si quelqu'un doit tenter une opération commando en solo, ce sera vous. Vous êtes néanmoins très versatile et serez parfaitement à l'aise dans le monde de la rue, par exemple. Vous êtes par ailleurs parfaitement rompu aux techniques de combat et assez lourdement amélioré physiquement ; vous pourriez presque rivaliser avec un samouraï des rues. Rester discret et sur vos gardes : c'est comme ça que vous avez survécu aussi longtemps.

Constit.	Agilité	Réact.	Force	Charis.	Intui.	Logi.	Volon.	Chance	Essence	Magie
2	5 (7)	5 (6)	2	3	4	4	3	3	3,4	/

Compétences actives	Indice
Athlétisme (GC)	3
… Escalade, Acrobatie, Course, Nage	
Influence (GC)	2
… Baratin, Etiquette, Négo., Cdt	
Armes auto. (fusils d'assaut)	2 (4)
Mains-nues (cyber-implants)	2 (4)
Informatique	1
Recherche de données	1
Hardware	3
Déguisement	2
Infiltration	5
Perception	3
Filature	3
Serrurerie	3
Démolition	1
Véhicules terrestre (moto)	1 (3)

Connaissances	Indice
Systèmes de sécurité	4
Runners célèbres	4
Planques de Seattle	3
Musique WizPunk	2
Combats à moto	2

Langues	Indice
Anglais	N
Japonais	3
Français	2
Allemand	2
Espagnol	1
Sperethiel	1

Avantages
Contorsionniste (5)

Défauts
Incompétent : 1er soins (5)

Contacts	I	L
Fixer	3	2
Runner retraité	2	3
Contrebandier	2	1

Cyberware
Yeux cybernétiques 3
+ vision nocturne & thermographique
+ smartlink + compensation flash
Datajack
Oreilles cybernétiques 1
+ enregistreur + balance augmenter
Lames rétractibles

Bioware
Filtre trachéal
Booster synaptique 1
Tonification musculaire 2

Equipement
Gants RA, Tube de nanocrème
FN HAR + smartlink + atténuateur de sons + 3 chargeurs
Grenades : 5x fumigènes, 5x flash
Générateur de bruit blanc 4, Copieur de cartes
Pistolet à grappin, matériel d'escalade
200m de synthé-cordes, gants de rappel
Auto-crocheteur 6, Tronçonneuse mono-filament
Séquenceur à maglock 4 / Passe maglock 4

SINs	
Faux SIN (sportif professionnel) 4	
Niveau de vie	**Nuyens**
Moyen	1.900

Commlink			
Modèle		Hermes Icon	
OS		Novatech Navi	
Réponse	4	**Firewall**	3
Signal	3	**Système**	4

Programme	Indice
Catalogue	4

Arme	Type	Réserve de dés	Modes	Dégâts	PA	Chargeur
Lames rétractibles	Cyber-implant	11 dés	/	3P	/	/
FN HAR	Fusil d'assaut	13 dés *(a)*	SA/TR/TA	6P	-1	35

Armure	B	I
Veste blindée	6	4
Tenue camouflée	8	6

(a) bonus smartlink inclus

Notes
Garde une Suzuki Mirage (moto de course) dans un garage, qu'il évite de sortir pour les runs.