

KEZAKO

Ou l'histoire d'une petite boîte
(scénario Shadowrun II)

PROLOGUE

(tiré de Threats™)

MEMORANDUM

TO: DR. RONALD HALSTEAD
FROM: DR. LYNNE GREENE
SUBJECT: PROGRESS REPORT, PROJECT #44578
DATE: NOVEMBER 6, 2056
cc: M. MATZCATLA
Progress Report, Project #44578

Ron ; je suis désolé de gâcher vos projets de vacances, mais cela ne pouvait pas attendre. Nous avons fait une découverte, et j'ai bien peur que cela ne soit pas celle espérée.

Je demande l'arrêt immédiat du *Fat Bacteria Reverse Engineering Project*. Nous avons créé un cauchemar ici, Ron ; le reste de ce rapport montre bien l'étape que nous avons franchi.

Quand nous avons commencé ce projet en février de l'année dernière, notre grand intérêt pour la *Fat Bacteria* de ARES semblait justifié. Le projet Strain I se déroulait sans problème, et j'ai cru qu'il était possible de développer une variante de la bactérie qui requerrait une plus petite biomasse par unité de volume que le Strain I de ARES pour interagir avec les formes astrales. Nous aurions du être capable de mettre quelque chose sur le marché de la sécurité en quelques mois, si nous avions résisté au désastre que le reste du projet a subi.

Nous avons découvert Strain III, Ron. Ou l'avons créé. Je ne suis pas sûr.

Strain III n'est pas présent sur le plan physique ; il existe seulement sur le plan astral. Ilse (le Dr. Zimmerman, la nouvelle acquisition de Zurich) l'a découvert par accident quand son focus de pouvoir de puissance 4 a commencé à perdre de sa puissance. Rapidement. Trop rapidement pour être expliqué par des causes naturelles que nous connaissons. Nous avons réuni une pleine salle de théoriciens magiques (parmi les meilleurs de la planète), Ron ; je sais que la théorie n'est pas votre spécialité, donc vous n'avez qu'à me croire. Aucun de nous ne savait ce qui avait drainé la puissance du focus de Ilse et, comme tout groupe de scientifique confronté à un phénomène inconnu, nous l'avons observé.

Après plusieurs heures, nous avons réalisé que la puissance du focus diminuait de façon exponentielle. Plus la puissance était faible, plus le drain était rapide. 22 heures et 17 minutes après que Ilse ai observé le phénomène, le focus était complètement inerte.

Dr. Izanagi a alors proposé de faire un test pour voir si le drain de la puissance du focus n'était pas un hasard. Comme personne ne voulait sacrifier un autre focus (ces choses sont chères), nous avons décidé de mettre un Rat du Diable dans le laboratoire. Un Rat du Diable est une méta-créature duale et si il y avait quelque chose capable d'absorber l'énergie magique dans le laboratoire, le rat

devrait être affecté. Le Dr. Izanagi a mis Iggy en cage et la cage au milieu du laboratoire.

Après 2 heures, Iggy commença à montrer des symptômes de grippe. Moins d'une heure après, il était trop faible pour lever sa tête. Un examen astral de l'aura d'Iggy montra une alarmante réduction de son énergie vitale. 20 minutes plus tard, son aura était trop faible pour être détectée.

Oui, Ron, vous lisez correctement. Iggy respirait à peine et la température de son corps était plus basse que la normale. (Il a récupéré doucement après plusieurs jours, mais depuis, il est enclin à attraper des infections. Mon avis est que la bactérie Strain III a affecté de façon permanente l'immunité aux agents pathogènes d'Iggy, mais je ne peux pas déterminer exactement comment.)

Donc, à ce moment, nous savions qu'il y avait quelque chose dans le laboratoire capable de sucer l'énergie magique comme une éponge absorbe l'eau. Mais nous ne savions pas comment elle fonctionnait ni ce que c'était. J'ai décidé de passer en perception astrale (en dehors du laboratoire) pour essayer de voir quelque chose.

J'ai vu des globules avec un rayonnement jaune vert et flottant dans l'air. Ils refluaient, se contractaient et tourbillonnaient comme des gouttelettes d'eau en chute libre. Quand j'ai fait mon rapport à l'équipe, Ilse proposa de mettre un nouveau focus de pouvoir dans le laboratoire afin de voir ce qui se passerait (c'était un focus de niveau 1, elle n'était pas sûre que la firme lui rembourse).

La chose jaune verte tourbillonnait autour du focus se formant et déformant en une masse solide autour de lui. Le focus se trouva complètement englouti. Je m'assis et le regarda pendant 4 heures jusqu'à ce qu'il ai complètement sucé l'énergie du focus. Sa masse grossit imperceptiblement et sa couleur tira plus sur le vert que sur le jaune. Après 4 heures et 3 minutes, le focus était inerte. Je vérifiais que tout ce que je portait ne baissait pas en puissance puis j'entrais dans le laboratoire et pris le focus mort. Dans la salle d'observation, j'ai examiné le focus sur le plan astral et il semblait gras et collant (la sensation défie la description).

Pendant plusieurs jours nous avons fait d'autres observations, nous l'avons baptisé Strain III. Cette bactérie possède des caractéristiques commune avec la bactérie Strain I, entre autres, la croissance exponentielle avec une valeur k de 0,3838. En Français, cela veut dire que la colonie double toutes les 108 minutes. Comme il n'existe pas de technologie capable d'examiner les présences astrales microscopiques, nous ne savons pas si Strain III est une bactérie "vivante" ou quelque chose qui agit comme un oxydant (une "rouille astrale" si vous voulez). Vu la rapidité avec laquelle Iggy a été drainé, nous pouvons assurer que Strain III agit plus vite sur les créatures vivantes et astralement actives que sur des objets inanimés et magiques.

Nous devons abandonner le projet, Ron. Nous devons détruire cette chose et nettoyer le Lab 4B avant que cette bactérie ne se répande à travers le monde. Nous avons essayé de la neutraliser avec les sorts Stérilisation et Guérison des Maladies et avec tous les trucs trouvés dans nos livres. Rien n'a eu d'effet notable sur la colonie. Elle absorbe juste l'énergie des sorts. Nous ne pouvons pas risquer de

laisser partir un parasite astral que nous ne pouvons pas soigner.

Je compte sur vous, Ron.

::END FILE::

“ Eliminez ce Greene et mettez l’équipe en sécurité dans nos meilleurs laboratoires. Maintenant que nous savons comment la détruire, éliminez la après en avoir conservé un échantillon afin de continuer nos expériences. ”

“ A vos ordres, O Lofwyr. ”

“ Ce Mac Allister est donc la source des fuites que nous avons détecté chez nous. Bien. Nous avons justement besoin d’un Johnson pour une mission spéciale. Informez le qu’il va désormais être sur le terrain et avoir une augmentation. Je m’occuperai moi même de son cas en temps voulu. ”

“ A vos ordres, O Lofwyr. ”

SYPNOSIS

Astral Corporation est une petite société spécialisée dans la protection astrale et la création de sorts. Elle a été rachetée par Sæder Krupp il y a 25 mois mais conserve une semi-indépendance. Depuis, ils ont découvert le Strain III. Sæder Krupp leur a immédiatement enlevé cette découverte pour l’étudier dans ses propres laboratoires plus performants. Il y a une semaine, Sæder Krupp a alors commencé à répandre la rumeur que ce virus astral était toujours dans les locaux de Astrame Corporation (morts bizarres, mouvements importants, ...). Actuellement, il ne s’y trouve plus rien d’intéressant à ce sujet à part le e-mail du Dr. Greene. De

nombreuses organisations commencent à s’intéresser à Astral Corporation ; avant qu’elles n’y envoient des troupes, Sæder Krupp va y mener une fausse intrusion (c’est là que nos shadowrunners interviennent). Lofwyr (PDG de Sæder Krupp) compte ainsi se servir des shadowrunners comme d’appât afin de découvrir, déstabiliser et affaiblir tous ceux qui s’intéresseraient d’un peu trop près au Strain III et qui par conséquent peuvent être une menace pour lui. Les organisations qui vont s’y intéressé sont Winternight, l’Ordo Maximus, des Elfes Immortels et la Loge Noire.

DEROULEMENT POSSIBLE

Mac Allister contacte les PJ pour leur demander de pénétrer dans les bâtiments de Astrame Corporation avec une boîte, le run se fait, Lofwyr élimine Mac Alister juste avant son prochain rendez-vous avec les shadowrunners. Ceux-ci se trouvent alors sans Johnson et avec une boîte qu’ils ne veulent pas ouvrir ni laissez trainer dans la nature. Ils vont essayer de trouver un acquéreur ou quelqu’un pouvant la détruire et donc attirer l’attention de plusieurs organisation peu fréquentables. A eux de jouer.

COMMENCER L’AVENTURE

Faites contacter les personnages par le magouilleur habituel. Il a un job simple et clair. Il leur dira à peu près ceci :

“ J’ai un client qui souhaite engager 4 à 6 personnes pour s’infiltrer dans une petite corpo et en ressortir avec des fichiers. Ça devrait vous prendre 2 jours. Il paie 10 000 ¥ par tête. Si vous êtes intéressés, faites le moi savoir et je transmettrai. ”

Le rendez-vous leur sera fixé sur les docs, entre les entrepôts 145GN73 et 145GN74 à 23 heures précises le soir même.

CHAPITRE UN

UN MR. JOHNSON TOUT NEUF

DITES-LE AVEC DES MOTS

En arrivant aux entrepôts, vous apercevez un ombre qui semble vous examiner. Puis elle se dirige vers vous en disant “ Je suis Mr. Johnson ”. C’est un petit homme (1,68 m, 65 kg) avec des lunettes rondes.

L’ENVERS DU DECORS

C’est la première fois que Mac Miller joue le rôle d’un Johnson, il est visiblement très nerveux (surtout que l’idée des docs ne vient pas de lui et il a peur d’un traquenard). Il a garé son véhicule 2 rues plus loin et il arrive 45 minutes avant l’heure prévue et se cache derrière quelques futs de produits quelconques traînant dans le coin. Il examinera toute personne (en restant lui même dans l’ombre) s’arrêtant au lieu de rendez-vous. Il a peur qu’ils ne soient des agents de Sæder Krupp chargé de le tuer. Ces caractéristiques sont celles de la Salariée Corpo (plus la compétence Armes à Feu à 2), il porte sur lui un Ceska vz/120 (PLe, Dissimulation 9, 18(c), SA, 6L) dans un holster dissimulable et une boîte noire. Si un PJ réussit un jet de perception (10) il peut voir une marque au niveau du coup (de l’artère plus précisément si le PJ le demande) ; il s’agit d’une trace de morsure de vampire. Une fois toute l’équipe arrivée, il expose la mission.

“ Je vous propose une extraction particulière et plus simple que la normale dans une petite corpo. J’ai les plans de la corpo sur moi. Je paie 10 000 ¥ par personne dont 1 000 d’avance. Etes-vous intéressés ? ”

Le prix peut être discuté comme d’habitude, mais pas l’avance ; il n’a pas plus de nuyens que prévu sur lui. Si

les personnages sont d’accord, il leur en dit plus.

“ Il s’agit de s’introduire dans le Lab 4B de Astral Corporation, d’y ouvrir cette boîte pendant une minute, de la refermer, de plus jamais la rouvrir et de me l’apporter ici même dans 48 heures. Voici la boîte en question, je vous la confie à vous. j’y ai mis les plans du bâtiment à l’intérieur. ” Il la tend en direction du personnage le plus cybernétisé. “ Le run doit être effectué au plus tard dans 48 heures, le rendez pour finir de vous payer est donc fixé ici même dans 48 heures”. Il finit par : “ Avez-vous des questions, shadowrunners ? ” sur un ton méprisant.

La boîte contient un émetteur (indice 9) permettant de pister le personnage la portant dans un rayon de 1 km en ville et de 5 km en rase campagne. Elle est aussi couverte (à l’intérieur) d’une peinture astrale (la *Fat Bactery*) empêchant toute intrusion astrale, elle peut se fermer hermétiquement (physiquement et astralement). La peinture astrale reste vivante pendant encore 3 semaines.

Si les personnages veulent en savoir plus, il ne leur dira pas grand chose de plus. “ Cette mission n’est pas dangereuse tant que vous n’ouvrez pas la boîte après l’avoir refermée dans le Lab 4B. Je me suis procuré les plans par une de mes connaissances. ”

Il essaiera de ne pas se faire suivre après l’entretien.

ANTIVIRUS

Normalement, il ne devrait pas y avoir de problème à ce niveau là.

CHAPITRE DEUX

EXTRACTION

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages décident d'aller voir les locaux de Astral Corporation lisez ce qui suit.

Vous ne rencontrez personne sur le plan astral, la zone ne semble pas patrouillée. En vous enfonçant dans les profondeurs du complexe, vous êtes arrêtés par un mur recouvert d'une substance vivante ou lui-même vivant, vous

ne pouvez pas le franchir. Cette zone correspond au laboratoire Lab 4B d'après le plan que vous possédez.

L'ENVERS DU DECORS

CHAPITRE TROIS

RENDEZ-VOUS MANQUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

En arrivant aux entrepôts, lieu du rendez-vous, vous apercevez un corps allongé par terre. En vous rapprochant vous remarquez les lunettes de Mr Johnson. Vous ne serez pas payés cette fois-ci !

L'ENVERS DU DECORS

Une heure avant celle du rendez-vous, Lofwyr, sous forme humaine, est passé par là et a éliminé le pion qui devait être sacrifié : ce pauvre Mac Miller qui était encore bien en avance. Il l'a projeté contre un des murs d'un entrepôt, Mac Miller l'a heurté à une dizaine de mètres de haut puis s'est écrasé au sol. Lofwyr l'a alors brûlé d'un coup d'éclair d'acide.

Les PJ peuvent remarquer les traces de sang et de cerveau qui sont restées sur l'entrepôt. Un jet de perception (4) (ce n'est pas caché) permet à un PJ de trouver un talisman (laissé volontairement par Lofwyr). Il s'agit d'un talisman chamanique fabriqué à Tir Na nÒg. Pour obtenir cette information, les PJ doivent réussir un jet d'Enchantement (6), d'Etiquette Magie (5) ou voir un vendeur de talismans.

En fouillant le reste du corps de Mac Miller, les PJ peuvent trouver un reste de clé de voiture, d'une Eurocar Westwind 2000, un créditube fondu (inutilisable) et les restes d'un pistolet léger (un succès en Armes à Feu (6) pour voir qu'il s'agissait d'un Ceska, 2 succès : ceska vz/120). Sa voiture est garée une rue plus loin. Elle est équipée d'une alarme et d'un digicode. A l'intérieur les PJ peuvent trouver : une carte marqué "The Night Angels" et un badge magnétique sans symbole ni indication.

Le badge est celui de Mac Miller pour entrer chez Sædder Krupp. Le briquet vient du club privé Night Angels, c'est un club du centre ville dirigé par des vampires. C'est une succursale de l'Ordo Maximus, mais seuls les dirigeants du club le savent. Mac Miller a pu y accéder grâce à ces relations et y allait en espérant qu'un jour il soit vampirisé, il avait une peur terrible de la mort et de la vieillesse. Il y donnait de temps en temps son sang ainsi que des renseignements sur Sædder Krupp, mais jusqu'à présent il n'avait pas été jugé digne de devenir un vampire.

CHAPITRE QUATRE

THE NIGHT ANGELS

DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est un endroit discret de ce quartier riche, le club ne possède pas d'enseigne, il n'y a qu'une porte de chêne avec une grille fermée par un volet. Vous frappez, le volet s'ouvre, un Troll vous dit : "Vous désirez ?".

L'ENVERS DU DECORS

On ne peut entrer au The Night Angels qu'avec la carte ou si on est accompagné par un habitué ; de plus la tenue de soirée est obligatoire.

L'entrée est équipée d'un scanner à rayons X. Le Troll demandera aux PJ de laisser leurs armes au vestiaire et leur distribuera des broches rouges, vertes ou bleues. S'ils demandent le pourquoi de ces broches, il leur dira que c'est pour montrer qu'ils sont entrés normalement et qu'il faut les rendre ne sortant. En fait, les broches sont fonction du taux d'Essence des personnages : rouge, de 5 à 6, vert de 3 à 4,9 et bleu à moins de 3. Un élémentaire de terre (puissance 6) est sur le plan astral pour indiquer à l'Ork qui tient le vestiaire les broches à distribuer.

L'intérieur est sombre et le décor gothique. Beaucoup de personnes sont pâles et vêtues de noir. La musique n'est pas très forte et ressemble à du classique.

Les deux tiers des vampire présents sont des initiés (rang 1 à 6), leur aura ressemble donc à celle d'un Humain normal. Un quart des (Méta)Humains présents possèdent une Essence comprise entre 3 et 5 mais ne possèdent pas de cyberware, des vampires les ont "bus". Il n'y a que 11 vampires membres du club (voir le chapitre Les Acteurs), généralement, ils ne sont pas tous présents. Tous les vampires sont soit des mages, soit des adeptes physiques et potentiellement très dangereux.

Aucun Vampire n'est au courant de la mort de Mr Johnson ni de ce que contient la boîte. Mais si les PJ en parlent assez clairement cela remontera jusqu'aux oreilles de membres de l'Ordo Maximus (voir *Threats / Menaces*) qui cherchera alors à récupérer la boîte afin de la détruire.

CHAPITRE CINQ

CA FINIT PAR SE SAVOIR

L'ENVERS DU DECORS

Que les PJ cherchent à se débarrasser de la boîte ou à savoir quoi en faire, il y a de fortes chances que cela finisse par se savoir. (Cette partie peut être jouée entre deux missions.) Et certaines organisations ou *free-lances* entreront en contact avec les PJ. En voici une liste (non exhaustive) :

Ordo Maximus

L'Ordo Maximus possède le "The Night Angels" et si les PJ font savoir qu'ils ont le Strain III, des Vampires vont s'en inquiéter. Ce sera Stan Von Tinovizsch qui le contactera, c'est un membre important de l'Ordo Maximus de la région. Il leur donnera rendez-vous en plein jour (vers 15h) dans un bar discret.

Winternight

Si Winternight apprend l'existence du Strain III, cette organisation terroriste fera tout pour le récupérer (nuyens, menaces, tueries, ...)

Loge Noire

La Loge Noire emploiera tous les moyens à sa disposition pour récupérer ou détruire le Strain III (élémentaire, nuyens, sorcellerie, rituels, ...) dès qu'elle sera au courant de son existence.

Tir Tairngire

Les Princes considéreront le Strain III comme une menace devant être éliminée dès qu'ils seront au courant de son existence.

OMBRES PORTEES

STAN VON TINOVIZSCH

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 5
Force : 5+ Ess.
Charisme : 5
Intelligence : 5
Volonté : 6
Essence : 12
Magie : 10

Initiative : 5 + 2d6

Réserves de dés

Combat : 8
Magie : 6
Astrale : 8
Initiatique : 4

Compétences

Sorcellerie : 6
Conjuration : 6
Théorie Magique : 5
Combat à Mains Nues : 4
Etiquette Magie : 5

Attributs

Constitution :
Rapidité :
Force :
Charisme :
Intelligence :
Volonté :
Essence :
Magie :

Initiative :

Réserves de dés

Combat :

Compétences