



Les loups hurlent...  
Van (Helsing)  
trépasse ?



## L'avènement

« Il est une légende en pays algonquin qui conte l'histoire de jumeaux divins. Le premier est Gluskap le Menteur, celui qui a fait don au peuple indien de tous les biensfaits de la terre et le protecteur de l'humanité. Grand homme-médecine, maître des animaux. Son frère est Molsum, et porte le mal en son cœur. Il est maintenant dans l'Autre Monde et s'incarne en loup. »

Jeffrey T. Whitecloud  
in « Indian Myths » / Solish Publications Inc.

## Un contrat de 40 000 \$

Les PJ rentreront dans l'histoire d'une façon fort classique... trop classique en fait puisque ce sera un faux départ. Ils vont tous être contactés, soit par téléphone, soit par l'entremise d'un ami commun, pour un certain contrat de 40 000 \$. somme très conséquente. L'employeur, un intermédiaire du nom de Valance, a besoin de former une équipe de professionnels issus de diverses disciplines pour une opération d'envergure.

Si les PJ acceptent, et c'est préférable pour la suite du scénario (mais pas indispensable), leur donne rendez-vous au Pink Door (un restaurant de Downtown où l'on peut déguster d'excellents sandwichs) le soir même vers 21 heures. Il les y retrouve et les embarque dans son van Ford Starleaper pour les emmener jusqu'à « l'objectif n° 1 ». Il se montre très secret et ne répond pas aux questions : il ne veut pas que les PJ en sachent trop pour l'instant.

Quoi qu'il en soit nos PJ se retrouvent entassés à l'arrière du fourgon de Valance, fonçant dans la nuit vers une destination inconnue. Par les fenêtres, les façades grises défilent comme dans un mauvais film noir et blanc; les illuminations et les néons se font de plus en plus rares, pour disparaître tout à fait. Après avoir suivi la Freeway 5, puis la 105 en échappant miraculeusement aux Gao-gongs qui en font leur terrain de chasse nocturne, les PJ se retrouvent à la frontière du quartier le plus chic de la ville (Bellevue) et de la zone la plus misérable et la plus dangereuse (Redmond). Une situation explosive en elle-même... et c'est précisément à cet endroit que les « phénomènes » étranges rendent la nuit plus noire et plus menaçante encore.



## Malsum

Ce scénario est conçu pour une équipe de personnages débutants ou encore peu expérimentés dans laquelle il est préférable de compter un magicien et un decker. L'intrigue permettra au MJ de se familiariser avec certains aspects importants des règles en même temps qu'il offrira aux joueurs une vision intéressante de l'univers de Shadowrun. Le cadre choisi est celui de Seattle, comme décrit dans le livret Seattle Sourcebook ; même si vous ne possédez pas ce supplément, vous n'aurez aucun mal à faire jouer ce scénario.

Extrait de l'émission du 8/4/50 sur la chaîne publique KSTS de Seattle :

... Les responsables officiels du district de Redmond et ceux des quartiers nord est de Bellevue se refusent toujours à toute déclaration au sujet des incidents répétés survenus dans ce secteur et pour lesquels on ne parvient pas à trouver d'explication. La Lone Star Security Services elle-même, affirme qu'il n'y a rien d'extraordinaire et que le problème sera bien sûr réglé ; néanmoins de nombreuses voix s'élèvent pour annoncer des incidents à venir dans cette zone. Nous aurons tout à l'heure une interview de monsieur Rosa, mage reconnu, expert auprès du bureau fédéral de la ville de Seattle pour tout ce qui touche aux affaires magiques. Mais en attendant nous aborderons le délicat problème de la distribution d'électricité à Inglewood et Kirkland. Restez branchés sur KSTS... .

Extrait de l'émission du 13/4/50 sur KSTS :

... Homer Rubio, un des témoins, affirme avoir vu très clairement un groupe de très gros animaux ressemblant à des chiens ou des loups. Ils étaient d'une couleur noire ou très sombre, sauf les yeux qui étaient écarlates et aussi brillantes que des phares. Ils n'aboyaient pas mais grognaien de façon terrifiante. D'autre part, il semblerait que les lumières mouvantes aperçues dans ce même quartier de Redmond ces trois dernières nuits soient liées à l'apparition de ces étranges animaux... .

Extrait de l'émission du 15/4/50 sur KSTS :

... Encore un rapport d'observation des mystérieux loups qui hantent les rues limitrophes à Redmond et Bellevue depuis déjà une semaine. Les autorités affirment qu'il n'y a pas et n'aura jamais de tels animaux dans la ville et que toutes ces déclarations sont des élucubrations destinées à terroriser une population trop crédule. La Lone Star reste, quant à elle, muette. Et pendant ce temps continuent d'affluer à notre standard des centaines d'appels de gens qui en toute bonne foi disent avoir vu les loups ou, le plus souvent, avoir entendu les hurlements terrifiants qui s'élèvent chaque nuit dans les rues privées d'éclairage. Signalez à ce sujet que le conflit qui oppose la municipalité de Bellevue et la Gastronics semble d'ores et déjà résolu après dix-sept jours de discussion et de déclarations violentes des deux parties... .

## Hurlements

Si les PJ prêtent attention au paysage qui défile ils peuvent tenir un jet d'intelligence avec un seuil de 8. S'ils réussissent, et suivant le nombre de succès, le MJ leur donnera quelques indications quant à l'endroit où ils se trouvent ; ainsi que leur remettre en mémoire tout ce que les médias ont dit ces derniers jours au sujet de ce quartier. Et il

semble qu'il y ait une part de vérité dans tout cela car bienôt, par-dessus le ronflement du moteur électrique, on distingue très nettement des hurlements de loups qui semblent s'élever dans le lointain. Valance est assez nerveux. Il gronde que le secteur n'est pas très sûr le jour, et que la nuit c'est pire, et il ne cesse de se maudire d'avoir choisi cette heure tardive pour un premier aperçu de l'objectif. Brusquement surgissent devant ses roues deux formes sombres. Tous les PJ qui ont une vision dégagée du pare-brise peuvent apercevoir plus ou moins nettement (jet d'intelligence avec un seuil de 6) deux énormes loups au pelage noir et aux yeux brillant d'un étrange feu. Les animaux semblent émerger de l'ombre juste devant les roues et se déplacent un instant dans la lumière des phares. Valance donne un coup de volant brutal dans une tentative désespérée pour les éviter. Une manœuvre trop brusque qui envoie le van en tête-à-queue avant qu'il ne se renverse sur la route. Tous les PJ doivent faire un jet de résistance/Constitution avec un seuil de 4 pour éviter une blessure de type M2. Le choc est très rude mais le fourgon finit par s'immobiliser contre un réverbère après une glissade de quinze mètres. Tous devraient s'en sortir indemnes sauf Valance ; dans l'accident sa tête a heurté le maniant de la portière et il s'y est fracassé le crâne. Voici les PJ poussés dans un quartier dangereux, sans moyen de locomotion (l'arbre de transmission du van est hors d'état) et entourés par un concert de hurlements féroces...

## Plus d'employeur, plus de contrat !

Evidemment seul Valance était au courant de la mission qu'il voulait confier aux PJ, et puisqu'il est mort, celle-ci avorte. Néanmoins, au cas où vous voudriez tout même l'inclure dans ce scénario voici en quoi elle consistait : Valance avait été payé par la Gneutronics (copie d'origine Salish qui se concentre sur la production d'énergie) pour recruter une équipe de saboteurs. Ce groupe aurait dû pénétrer dans la centrale nucléaire de la Shiawaze Akmics située à Glow City (au sud de Redmond) et la mettre hors d'état sans risquer toutefois des fuites radioactives. Cela a quand même un rapport avec la mission que les PJ vont être amenés à remplir...

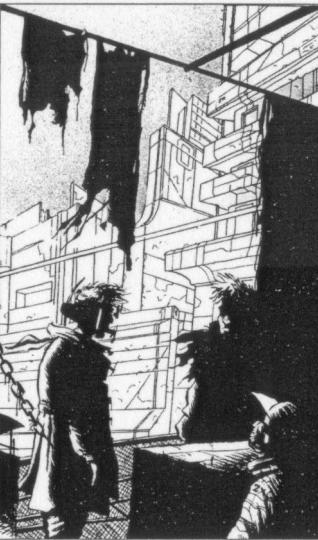
En attendant il leur faudra regagner Downtown par leurs propres moyens : une marche de près d'un kilomètre dans un secteur très dangereux avant de retrouver Bellvue, ses taxis et ses patrouilles de police. Pendant le trajet les PJ sont environnés d'ombres mouvantes et de feux fuligineuses. Au MJ de donner des suspens et de faire ressentir que cet endroit n'a rien à voir avec ce qu'il était il y a encore quelques semaines ; une influence étrange pèse en ces lieux et transforme ces quelques blocs de bâtiments à squatters en un territoire magique, hors du temps. Plusieurs fois ils aperçoivent ces étranges silhouettes brumeuses qui évoquent des spectres de loups issus de quelque enfer oublié... Si on les approche ou si on leur tire dessus elles disparaissent.

## Cauchemars

Pour les PJ, ce scénario pourrait s'achever ici. Bien évidemment ce n'est que le début d'une intrigue compliquée à laquelle les PJ vont se trouver mêlés sans l'avoir cherché. Peu de temps après cette fameuse soirée ils vont commencer par faire des rêves étranges et répétés. Les situations changent, évoluent même avec le temps mais il y a une constante : des formes de loups qui errent dans l'ombre. Cela durera au moins une semaine, mais si les joueurs décident de s'intéresser à cette affaire très vite, le MJ devra hâter les événements pour conserver un développement logique à l'action.

Au bout de cette nécessaire période « d'incubation » les choses vont se préciser : les PJ vont voir dans leurs cauchemars une nouvelle présence. Celle d'un Indien très

maigre et de grande taille, au visage sombre, qui se matérialise au milieu des loups, menaçant et silencieux. En même temps, ce qui n'était que rêve va devenir réalité, et à certains moments propices les PJ vont commencer à apercevoir réellement les monstres. Cela se passera n'importe où, et ils pourront saisir un mouvement furieux et un bruit de griffes sur le sol aussi bien au détour d'un couloir de leur appartement que dans une boîte de nuit bondée.



Tout cela doit les amener à comprendre que quelque chose ou quelqu'un cherche à les influencer. Dès que vous jugez qu'ils sont suffisamment intrigués, il sera temps pour l'ultime confrontation : à un moment donné, et quelque soit le lieu où il se trouve, chaque PJ va être pris dans une sorte de transe magique très puissante. Après un sentiment effrayant d'irréalité qui se dissipe en quelques secondes, ils vont avoir une vision, celle de l'Indien qui est apparu plusieurs fois dans leurs songes. Pour la première fois le shaman va leur parler (les magiciens comprendront que cette communication se fait via le plan astral par un moyen magique très puissant dont ils seront incapables de deviner l'origine), et leur dire en substance : Winpe, un sorcier a utilisé une grande médecine pour se rendre jusqu'à Dai-Swa-Go-Ha, la vallée des Squaleutes où résident les Mauvais Esprits. Mais lui, Celui-qui-mange-la-Lune, shaman des Abnaki, a vaincu la noire influence de Winpe en invoquant Malusum. Malheureusement l'inversion fut longue et difficile et Winpe a pu s'emparer du corps de Celui-qui-mange-la-Lune et le tient maintenant en sa dominance. Celui-qui-mange-la-Lune a grand besoin d'aide et il supplie ceux qui l'ont écoute de le délivrer. A cet instant précis la vision sera brutalement brouillée par des nuées obscures et un visage menaçant (celui de Dempsey Van Helsing) se formera un instant avant de disparaître. Les PJ reviendront à la conscience, un peu désorientés.

Les magiciens du groupe peuvent en comprendre un peu plus : le shaman abnaki a réussi à communiquer avec eux en envoyant un message à travers l'astral, mais un autre magicien a réussi à interrompre cette action, probablement en érigant une barrière magique. Un succès à un jet de Théorie magique et les magiciens peuvent comprendre que le corps du shaman a été trouvé pendant qu'il était désincarné ; avec deux ou trois succès ils pourront déduire qu'il y a eu un combat astral entre le shaman

et le sorcier, tous deux ayant invoqué des puissances supérieures, et que c'est le shaman qui l'a emporté ; avec quatre succès et plus, ils pourront comprendre que depuis le shaman est gardé prisonnier, ou plutôt son corps seul reste captif.

Le seul moyen pour lui d'échapper à cette geôle, est de passer dans l'astral. Mais là aussi le sorcier semble lui imposer des barrières et la seule façon pour lui de se manifester c'est par ces « phénomènes » et ces « rêves » dont les PJ ont été les victimes.

On peut également essayer d'en savoir plus sur les noms curieux et le vocabulaire qu'il utilise le shaman. Pour cela un jet en Etiquette (tribale), Sociologie (indiennes) avec un seuil de 5 permettra d'en savoir plus, avec un succès au moins : les noms sont abnaki, une tribu rattachée aux Algonquins (Conseil Algonquin-Manitou), une nation située au nord-est de Seattle. Comme indiqué dans la légende « l'avenement », Malusum est un dieu mauvais à l'apparence de loup, frère jumeau du grand Gluskap, un dieu rusé et pervers lui aussi, père tutélaire de la tribu. Quant à Winpe, ce fut un très maléfique homme-médecine qui enleva la famille de Gluskap avant d'être tué par ce dernier. On peut également obtenir ces renseignements dans une bonne bibliothèque comme celle de l'université de Seattle (Downtown).

## Course à la mort

A partir de ce moment-là les PJ sont impliqués réellement dans l'affaire et ils vont s'en rendre compte très rapidement... et très brutalement. À la première occasion et dès que les PJ se sont retrouvés (ne se connaissant pas forcément au début du scénario, il n'est pas évident qu'ils aient songé avant à mettre leurs talents en commun), ils ont à faire face à un attentat : trois Asiatiques vêtus de boubous de cuir véritable, lunettes noires, et cheveux coiffés en catogan, descendant d'une Suzuki Avenger et lancer armes au poing vers les PJ. Leur mission est simple : les mettre hors de combat, voire les obésser s'il s'agit. Ce sont trois jeunes yokuzas du Kanagawa-gumi (gang Kanagawa). Ils ne sont pas téméraires mais néanmoins décidés à faire leurs preuves ou service de leur oyabun. En cas de problèmes ils préféreront la fuite. Pris, ils ne parleront pas : ils savent que leur oyabun a le bras long et peut les sortir de ce mauvais pas avec quelques coups de Néfephane.

## L'enquête

Les PJ vont devoir agir, c'est-à-dire élucider cette affaire. Dans le cas où ils resteraient passifs, l'attentat se reproduira (avec des effectifs renforcés) et les apparitions de loups se feront plus fréquentes. Il y a dans l'air une tension, une sensation d'urgence. Quelque chose est sur le point de se passer et les PJ ont tout intérêt à bouger s'ils ne veulent pas rester sur la touche. Le premier endroit où commencer est bien sûr le quartier « honkai ».

Comme nous l'avons dit il se trouve principalement dans le district de Redmond, classé E sur l'échelle de délinquance de la Lone Star (soit le plus bas de tout le métroplex). Un quartier de grands immeubles abandonnés à 80 % et habités aujourd'hui par une population de squatters dont quatre sur cinq vivent en dessous du niveau de pauvreté. La misère, la délinquance sont des événements quotidiens. On s'y trouve pour un peu de nourriture.

La zone « à phénomènes », de par sa proximité avec le richissime district de Bellvue, est plus calme. Les opportunités nocturnes ont contribué à un exode de la population vers l'est, rendant l'endroit encore plus morne. Mais on n'est jamais à l'abri d'une rencontre avec les Brain Eaters (un gang du coin) ou avec une bande de squatters violents. L'enquête s'avère difficile : personne ne soit grand-chose et les pires rumeurs courtent au sujet des opportunités (tout le bestiaire surnaturel y passe!). Par chance les PJ vont être contactés par un marchand de talismans crow qui

leur dit savoir à quoi ils sont mêlés et qui peut leur apporter une solution. C'est un vieil homme aux longs cheveux gris, au nez crochu et vêtu d'un costume mi indien traditionnel mi citadin crasseux. Il dit se nommer John Plumeblanche, et être au courant de beaucoup de choses.



Plumeblanche sait où se trouve le shaman.

Celui-qui-mange-la-Lune, et il sait aussi qu'il est gardé par deux kobuns (hommes de main) du Kanogawa-gumi. Il n'est pas au courant du magicien mais il sait qu'il ne se trouve pas sur le lieu de détention du shaman. Il est prêt à y conduire les PJ en échange de 500 \$ parce qu'il a un compte à régler avec les yakis. Bien sûr tout cela est entièrement faux: si tu vis dans la rue, mec, tu apprends que les mirades ça n'existe que dans les films! En fait Plumeblanche est au service, comme les yakis, de Dempsey Van Helsing. C'est un appât qui doit les conduire dans une source où il lui-même monte: ils le guidera jusqu'à un immeuble en ruine de ce secteur (mais très loin du véritable lieu de détention) où il a embusqué une vingtaine de vayous recrutés dans les parages en échange de quelques billets.

Si les PJ l'ambient dans ce piège sans y être préparés ils auront du mal à s'en sortir... Malgré sa trahison, Plumeblanche peut s'avérer tout de même très utile: interrogé, il avouera facilement qu'il ne connaît pas le nom de son employeur mais il pourra en revanche le décrire et, plus important, donner le lieu de rendez-vous où il devrait ensuite le retrouver pour toucher le prix de son forfait. Cet endroit est un restaurant de Downtown : le Glass Onion.

## L'oignon de verre

Ce restaurant japonais offre une cuisine de bonne qualité mais pâche par une décoration intérieure pauvre et un système de reconditionnement d'air défectueux qui a parfois pour effet de noyer la salle dans des fumées nauséabondes. Le rendez-vous est fixé à 12 h30 mais Van Helsing est là dès 12 h15. Il arrive en compagnie de deux kobuns du Yakuza et s'installe dans un des box privés du restaurant. Il attend Plumeblanche mais reste aux aguets; dès qu'il est installé il lance un sort de Détection d'Ennemis qu'il soutient jusqu'à ce que son contact arrive. Bien sûr si les PJ arrivent avec de mauvaises intentions à son égard ils seront automatiquement repérés. Dans un cas comme dans l'autre le mage réagit très promptement: les deux gardes du corps se portent devant des assaillants pendant que Van Helsing utilise ses sorts de Barrière et de Petrification pour essayer de prendre la fuite. D'ailleurs, pour la bonne organisation de l'intrigue il vaudrait mieux qu'il réussisse à disparaître avant que les PJ ne mettent la main sur lui. De toutes façons cela risque de chauffer au Glass Onion; les patrouilles de la Zone Star sont relativement nombreuses dans le quartier. Il faut jouer avec subtilité pour ne pas se retrouver truffé de plomb par les deux yakis et arrêté pour trouble à l'ordre public par des flics trop zélés. Si l'on ne peut mettre la main sur Van Helsing, on peut tout de même en apprendre un peu plus sur lui; non pas en questionnant les yakusas, qui se montreront aussi silencieux que le veut leur réputation, mais certains des employés du restaurant qui connaissent un peu le mage. Il est une sorte d'habitude de la maison en fait, et un

## Il était une fois... ou l'opération Aurore

La Shiawaze Atomics, puissante corporation de Seattle, possède à Redmond une centrale nucléaire bâtie sur les ruines de celle qui a explosé en 2013. Malgré le fort taux de radiations, l'endroit est surpeuplé. Au début de l'année, un incident eut lieu à la centrale et le réacteur fut coupé. Malheureusement pour la corp, la réparation était impossible; il fallait soit abandonner la centrale et laisser le marché à cop concurrent Gaostronica (une perte de plusieurs millions de \$ mensuels), soit remettre en marche le réacteur en espérant qu'il tienne. C'est la deuxième solution qui a été choisie. Mais parmi la population trois shamans indiens étaient au courant et voulaient empêcher cette remise en fonction; on envoia Van Helsing et ses sbires pour les éliminer. Pour parvenir à vaincre leur magie Van Helsing dut invoquer une créature magique venue d'un autre plan et qu'il eut bien du mal à contrôler. Cette nouvelle puissance le rendit fou.

Loi nord, un puissant shaman des Abnakis apprit cette terrible nouvelle et n'eut alors plus qu'un but: détruire celui qui avait tué ses frères et invogué le Mal. Il partit pour Seattle, y rencontra Van Helsing et vit son énorme pouvoir. Il sut alors qu'une seule chose pouvait le vaincre: invoquer l'esprit de Malsum, la divinité ancestrale et maléfique. Le feu par le feu. Ce fut Celui-qui-mange-la-Lune qui l'emporta lors de la rencontre finale: il détruisit la créature venue d'ailleurs et Van Helsing s'enfuit, pris de terreur. Mais les yakis à son service trouvèrent le corps abandonné du shaman et s'en emparèrent. Dès lors il fut prisonnier de son enveloppe chameau et le magicien fit tout pour détruire son esprit. La seule façon pour le shaman de manifester sa présence était de libérer sa puissance sur le plan astral. Cela donna lieu à toutes les étranges apparitions de loups (Malsum). Les PJ se trouvèrent mêlés à l'affaire sans le savoir: ou moment de leur accident le shaman, depuis le plan astral, put lire dans leurs esprits et voir que ces shadowrunners pouvaient lui venir en aide. Il fit donc tout pour les manipuler, et il révéla la chose à Van Helsing. Le magicien essaya bien sûr de les écarter et par là même servit l'abnaki en forçant les PJ à réagir.

Toute cette affaire était une lutte d'influence entre deux magiciens, et les PJ n'ont été que des pions sur leur échiquier. Mais tout bon shadowrunner aura réussi à tirer son épingle du jeu...

ami d'Evin Tamura le propriétaire. Les PJ apprendront le nom du magicien et la corp pour laquelle il travaille (Northam Electrics). Cette société est en fait un « paravent » pour certaines des activités les plus illégales de la Shiawaze Atomics à laquelle Van Helsing appartient également. Mais officiellement, et pour les autorités il n'est que le directeur exécutif de la Northam.

## Secrets bien gardés

A ce point de l'aventure les PJ peuvent, soit décider de faire des recherches dans Redmond pour localiser la cache de Van Helsing, soit essayer d'en savoir plus sur la Northam; en s'intéressant par exemple à son système informatique. Un decker n'aura guère de mal à repérer ce petit système. Il affecte extérieurement la forme d'une sphère de chrome. Le MU devra définir l'architecture du système en fonction de la force du decker et de ses possibilités. Le code de sécurité ne devrait pas être supérieur à Orange. Il ne devrait pas non plus y avoir plus de cinq ou six structures avant la mémoire principale et les mesures de protection devraient se limiter à la Glace (IC) grise (des programmes de type Tueur). Dans la mémoire principale le decker trouvera des informations intéressantes: l'appartenance de Van Helsing à la Shiawaze, les détails de l'opération Aurore, et surtout l'adresse de cinq « planques » où la Northam règle certains « problèmes ». Une seule se trouve à Redmond... c'est là bien sûr que le shaman est retenu.

## La puissance de Malsum

Les PJ n'ont plus qu'une chose à faire: se rendre sur place et essayer de délivrer le shaman. S'ils tardent trop Van Helsing essaiera de nouveau de les faire sortir par ses hommes ou en leur envoyant quelque créature moïque (comme un esprit élémental par exemple). Retrouver la planque ne sera pas difficile: c'est une grande maison ancienne, apparemment abandonnée. Y pénétrer sera plus malaisé: près de douze kobuns du Kanogawa-gumi surveillent en permanence les environs... Et Van Helsing lui-même ne quite plus guère la maison depuis qu'il soit quelqu'un est sur la trace de l'Indien. A vos joueurs de se débrouiller comme ils l'entendent mais la subtilité se révélera plus payante que la brutalité: affronter en face douze yakis bien armés relève du suicide. Celui-qui-mange-la-Lune se trouve dans la cave, enchaîné à un mur, drogué, au centre d'un cercle magique dessiné sur le sol (une vainc tentative de Van Helsing pour retenir le shaman). Dès qu'il est libéré et remis sur pieds, Celui-qui-mange-la-Lune reprend rapidement des forces. Il n'a alors qu'une seule idée: se venger de Van Helsing. Commencera alors entre les deux magiciens une lutte sans merci, dans laquelle le shaman sera habité par la pu-



sance de Malsum, l'esprit de l'Autre Monde qu'il a réussi à invoquer pour lui venir en aide.

N'hésitez pas à rendre cet épisode complètement apocalyptique; il ne faut pas léssiner sur les « effets spéciaux » : apparitions, boules d'énergie, hurlements surnaturels, explosions ; à travers les magiciens se sont deux êtres supérieurs qui se font la guerre. Au milieu de ces Humains sont peu de choses, et une fois leur tâche accomplie [délivrer l'Indien] les PJ auront tout intérêt à se mettre à l'abri... Ce combat grandiose s'achèvera dans les flammes d'une gigantesque explosion, dont seul émergera Celui-qui-mange-la-Lune, blessé et épuisé mais vivant, et encore vibrant de la puissance de Malsum.



## LES PNJ

• **Dempsey Van Helsing.** Archétype : ex-mage corporatiste (former wage mage), type combattant (Fighter) avec les sorts supplémentaires : Barrière, Pétrification, Chaos.

• **Celui-qui-mange-la-Lune.** Archétype : shaman, type combattant (Fighter) avec les sorts supplémentaires : Boule de feu (Fireball), Bélier (Ram), Sens du combat (Combat sense), Sonde psychique (Mind Probe). Focus d'esprit de niveau 3.

Pour les deux magiciens vous devrez fixer le niveau de leurs sorts en fonction des personnages. Ils seront normalement compris entre 2 et 6.

• **Les kobuns.** Archétype : ex-agent corporatiste (former company man), avec armes à feu à 3. Ils sont armés de katana et de Browning Maxpawer, plus des Uzi ill pour les coups durs.

• **Plumeblanche.** Archétype : marchand de talismans.

• **Les loups.** Si vous tenez à donner une « réalité » aux loups, vous pouvez considérer que ce sont des Borgests (voir Métacréatures dans les règles de base).

## KARMA

Délivrer le shaman, mettre Van Helsing hors d'état de nuire, trouvez l'origine des apparitions, tout cela rapporte 1 point de Karma. Le scénario est considéré comme dangereux et rapporte 2 points de plus.

---

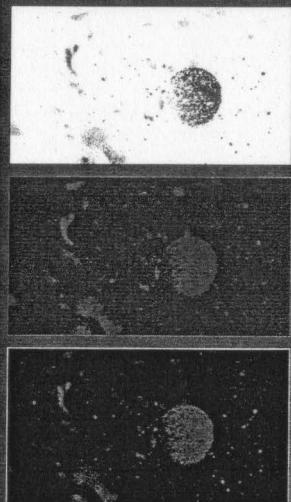
scénario  
**Jean-Michel Ringuet**  
illustration  
**Var Anda**

---



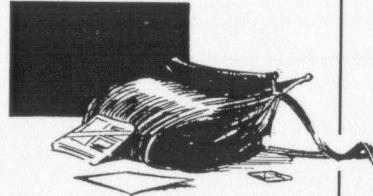
### Space opera

Peut être joué  
avec les règles de Star Wars



# Au nom de Père...

Le scénario prend place dans l'univers décrit pages 70-71. L'idéal serait qu'au moins un des PJ soit non-Humain. Si le groupe pouvait disposer d'un vaisseau spatial, ce serait parfait...



Inutile de réviser  
votre catéchisme, la conscience  
chrétienne est bien différente  
sur la Traînée cryanne...

## Introduction des PJ

En orbite autour de Père, dans les ténèbres du vide spatial, un colosse de métal tourne inlassablement. Désarmé depuis des centaines d'années, le croiseur spatial qui amena les conquérants fanatiques a été rebaptisé « Monument ». Monument expiatoire des génocides, ou au contraire hommage aux ancêtres ? La question reste posée, même pour les Cryans. Quoi qu'il en soit, il abrite aujourd'hui le musée de la Conquête, étape obligée de tous les touristes en voyage organisé (à l'exception des très rares non-Humains désireux de faire du tourisme dans la Traînée cryenne, évidemment).

Les PJ, honnête visiteurs ou contrebandiers désireux de trouver de nouveaux marchés, ont décidé de consacrer un après-midi à sa visite (après tout, ce n'est pas si souvent que l'on peut admirer un spécimen d'astronot militaire aussi ancien et bien conservé). Après un bref trajet en navette, les PJ pénètrent dans le monstre...

Ils font partie d'un groupe de sept personnes, guidé par un petit robot à la voix monocorde, qui débite un commentaire soigneusement « neutre » — ni auto-accusation, ni glorification, telle est la position officielle. Après un passage rapide dans les couloirs, via le système de métro, ils parviennent à ce qui fut le Tabernacle autrement dit la passerelle de commandement. C'est une immense pièce, construite sur plusieurs niveaux, qui évoque beaucoup la passerelle d'un croiseur impérial de la Guerre des Étoiles. Un peu partout, des vitrines-champs de force protègent de fort peu intéressantes reliques : chasubles d'uniforme poussiéreuses ou Bible en papier ayant appartenu à des célébrités depuis longtemps défuntes... Il y a cinq autres groupes de visiteurs adultes (dont un de Serhsots replis qui ont l'air pas spécialement mal à l'aise) et une cinquantaine d'enfants accompagnés ou non de leurs parents. Les PJ se tiennent devant un holopartage de S.S. Marc IV quand... Une immense gerbe de flammes jaillit au centre de la pièce. En un instant, c'est le chaos. La vaste structure du croiseur encense fait bien le choc, contrairement au reste — cloisons du musée, robots et visiteurs, essentiellement. Le système anti-incendie ne fonctionne pas. En revanche, les portes antifluxion se sont aussitôt verrouillées. Les minichamps de force des vitrines court-circuitent à qui mieux mieux, des arcs électriques mortels crépitent un peu partout. Les PJ sont relativement indemnes, contrairement aux autres membres de leur groupe. A eux de trouver une sortie avant d'être brûlés vifs, asphyxiés ou piétinés par les autres visiteurs... Profitez de l'occasion pour décrire quelques scènes de panique.

A un moment donné, l'un des PJ trébuche sur le corps d'une jeune femme. Elle est vilainement brûlée. Elle remet son sac au PJ, avant de perdre connaissance. Les secours arrivent quelques minutes plus tard.