

SHADOWRUN



Les chromés font du ski

Ce scénario conviendra à un MJ expérimenté, quatre à cinq joueurs avec de la cervelle et des personnages capables d'évoluer avec une certaine aisance dans la « bonne société ».

L'intrigue en quelques mots

L'événement le plus médiatisé du moment est une partie d'échecs. Elle doit commencer dans trois jours, et opposera un jeune prodige elfe, Isaak Godounov, à Titan-3, l'ordinateur dernier cri de la célèbre Nakan Industries Corporation.

Média-Com Corporation, l'organisateur du match, a décidé que l'affrontement aurait lieu dans le cadre luxueux d'une petite station de ski proche de Seattle, Algona 3000. Trois jours avant le début de la rencontre, Média-Com appelle les runners à la rescousse. Godounov vient d'être enlevé. De peur de devoir annuler le match, ce qui représenterait une perte financière énorme, Média-Com a décidé de tenir l'incident secret et d'engager des enquêteurs privés (les runners) plutôt que d'avertir les autorités locales. Officiellement, Godounov boude dans sa chambre d'hôtel. Les runners ont trois jours pour retrouver le jeune champion, faute de quoi la rencontre sera annulée.

L'affaire est tragiquement simple, comme les runners le découvriront bientôt. Les capacités exceptionnelles de Godounov intriguent les chercheurs de Nakan Industries. Cette firme est en effet à la pointe de la recherche dans le domaine de l'intelligence artificielle, et essaie depuis quelque temps de connecter des systèmes nerveux animaux à des ordinateurs. Ne reculant

devant rien, les responsables de Nakan Industries décident de se procurer le cerveau du jeune prodige. Seuls quelques membres de la corpo sont au courant de ce projet sordide. Kaspar Darek, un ork à la solde de Nakan Industries, a donc enlevé l'infortuné Godounov. Il se prépare à l'envoyer dans un conteneur congelé jusqu'aux labos de la corpo, à Seattle (il est en effet indispensable que le cerveau arrive en bon état). Les runners finiront, si tout se passe bien, par retrouver le cerveau de Godounov. Cela leur permettra, à défaut de sauver la rencontre échiquéenne du siècle, de confondre les responsables de cet odieux projet.

Le cube-chess

Un mot d'abord sur la rencontre. Le jeu pratiqué est le chess³, ou « cube-chess », un descendant en trois dimensions des échecs du XX^e siècle. Les pièces se déplacent dans un cube formé par huit échiquiers superposés, le tout étant représenté par hologramme. Précisons qu'en compétition officielle, les mémoires artificielles et autres calculateurs cybernétiques implantés dans le cerveau sont strictement interdits. Le chess³ est un jeu bien connu, mais il ne connaissait pas un grand engouement médiatique, jusqu'à l'arrivée sur le circuit d'Isaak Godounov. Non content d'écraser ses partenaires, cet elfe de 26 ans parvient à tenir en échec les ordinateurs les plus puissants, ce que plus personne n'avait réussi à

faire depuis un demi-siècle. C'est la puissante Média-Com Corporation qui a révélé Godounov au grand public, et c'est elle qui organise la rencontre d'Algona 3000. Les médias la présentent déjà comme le match du siècle. Média-Com s'apprête à toucher de juteux bénéfices en droits de retransmission et autres recettes publicitaires. L'adversaire de Godounov a été choisi avec soin. Titan-3 a été conçu spécialement par les ingénieurs de Nakan Industries. Cette firme est à l'heure actuelle à la pointe de la recherche informatique, avec notamment un important centre de recherches, spécialisé dans les intelligences artificielles.

Algona 3000

Le cadre de la rencontre est une station de ski proche de Seattle. En temps normal, Algona 3000 est le lieu de villégiature favori de la jet set quelque peu dépravée de Seattle. Au cœur du domaine skiable se trouve le « village ». C'est en fait une ville de trente-cinq mille habitants, succession de boîtes de nuits branchées, d'hôtels trois étoiles et de chalets luxueux. À l'heure actuelle, Algona 3000 grouille de journalistes et autres techniciens, qui s'ajoutent aux vacanciers habituels. Le domaine skiable est d'un modernisme criard. Les reliefs ont été remodelés à l'explosif. Les pistes sont praticables toute l'année grâce à une neige artificielle colorée (jaune, vert, rose, bleu, rouge et noir, selon la difficulté des pistes). Des

haut-parleurs camouflés dans les éléments du décor simili-naturel diffusent en permanence les tubes du moment.

L'équipement des skieurs a lui aussi évolué par rapport à la fin du XX^e siècle. Tous les skis, monoskis et autres surfs sont équipés de micromoteurs à coussin d'air et miniboosters, qui permettent de remonter les pentes sans problèmes. À ce matériel classique s'ajoute toute une gamme de véhicules et de moyens de propulsion amusants : motoneiges de course, skis de combat, surfs de saut (pour les tremplins), etc. Voilà qui va changer nos runners des rues sordides de Seattle!

La disparition d'Isaak Godounov

Par un matin de mai blafard, alors qu'ils s'apprêtaient à faire la grasse matinée et qu'ils ne savent encore rien des merveilleuses vacances qui les attendent, les runners sont réveillés par la sonnerie du téléphone. Madame Grevy Nathan, leur interlocutrice, se présente comme l'organisatrice en chef de la rencontre de chess³ d'Alguna 3000. L'affaire est urgente. Elle n'en dit pas plus, sinon que les runners peuvent s'attendre à toucher 15 000 ¥ par personne, et qu'ils doivent se rendre au plus vite à son bureau, Hôtel Imperial, Algunna 3000.

Alguna se trouve à une heure environ de Seattle. Le trajet est l'occasion pour les PJ les moins bien renseignés d'apprendre l'existence de la rencontre Godounov/Titan-3, par exemple par l'intermédiaire d'un flash d'informations à la radio. Le match doit commencer dans trois jours. Pour l'heure, Godounov joue les capricieux : il a oublié de se présenter la veille au soir à une conférence de presse et refuse de rencontrer les journalistes.

Grevy Nathan a la quarantaine élégante, le visage profondément remodelé et le regard déterminé. « Bonjour messieurs. La raison pour laquelle je vous ai fait venir est simple. Isaak Godounov a été kidnappé hier soir, alors qu'il skiait sur les pistes de la station. Le fait n'a pas encore été révélé aux médias, ni aux autorités locales. L'annulation du match Godounov/Titan-3 représenterait un manque à gagner considérable pour notre entreprise. La seule annonce de l'enlèvement suffirait à nous faire beaucoup de tort. Vous avez donc trois jours pour retrouver Godounov, si possible en bon état. Vous devrez agir dans la plus grande discrétion. Passé ce délai, l'affaire sera rendue publique, et l'enquête confiée aux autorités. Votre séjour à Algunna 3000 vous sera défrayé. En cas de succès, vous toucherez une prime de 15 000 ¥ par personne. »

Les premiers éléments d'information sont minces. Isaak Godounov est un solitaire. Il n'a ni entraîneur. Sa sécurité était assurée par plusieurs agents de Média-Com. Hier vers 21 h, le jeune champion est sorti de son hôtel. Agacé de l'insistante surveillance des agents de sécurité, il est parvenu à leur fausser compagnie. Il est parti seul sur les pistes éclairées, histoire de faire quelques descentes en nocturne. Plusieurs témoins l'ont aperçu en haut des pistes. Puis plus rien... Le lendemain matin, à 6 h, Grevy Nathan a reçu un coup de fil anonyme. Un groupe du nom de MPLA revendiquait l'enlèvement et réclamait

l'annulation de la rencontre, ainsi que le départ immédiat de toute « la clique des médias ». Grevy Nathan s'est rapidement renseignée sur ce « Mouvement pour la libération d'Alguna ». Il s'agit d'un obscur groupuscule local, qui lutte depuis plusieurs années pour obtenir la destruction de la station et le retour à une nature inviolée.

La piste du MPLA

Les runners ont donc trois jours et trois nuits pour agir. À vous de gérer l'écoulement du temps. Le premier jour, l'enquête est encore très ouverte. Tenez-vous prêt à assurer une part d'improvisation. Les PJ peuvent très bien se mettre en tête d'interroger les agents de sécurité de Média-Com ou de fouiller la chambre d'hôtel de Godounov avant de s'intéresser à la piste la plus solide : le MPLA.

Ce mouvement est bien connu des autorités locales. Algunna 3000 est dotée d'un service de police privé, l'AlgoStar, qui dépend de la corpo propriétaire de la station.

S'ils parviennent à accéder aux dossiers de l'AlgoStar, les runners pourront obtenir des tuyaux intéressants. Reste à y parvenir... Ils peuvent se rendre au commissariat central et trouver un argument en béton pour consulter les dossiers concernant le MPLA (disons-le tout de suite : c'est pratiquement impossible sans attirer une attention malvenue). Les runners devraient plutôt essayer de se rendre dans les fichiers de la police via la Matrice. Cet exercice est à la portée de tout decker normalement constitué (concevez un construct adapté au niveau du ou des pirates du groupe).

Le « dossier MPLA » de la police d'Alguna est assez peu épais. Le mouvement est décrit comme un rassemblement d'illuminés inoffensifs, plus proche de la secte que du terrorisme. Ils réclament la destruction de la station et le départ de toute la population. Selon eux, Algunna se trouve sur le territoire d'un dragon. La pauvre créature dépérit lentement depuis que le béton et la neige artificielle ont remplacé les vertes forêts qui lui servaient de terrain de jeu. Le MPLA se contente de manifester et de distribuer des tracts... Le chef présumé du mouvement se nomme Weng Fu. Cet homme, d'origine asiatique, exerce à Algunna l'honorable profession de mage indépendant. Il est parfois engagé par la station pour invoquer des élémentaires sur les pistes, histoire d'ajouter un peu d'animation ou de créer des conditions météo favorables. Weng Fu est riche et fréquente volontiers les vacanciers. Les autres membres du MPLA ne sont pas identifiés.

Mister Fu, I presume ?

Weng Fu habite un chalet cosu, à l'ouest du village. Pour l'heure, il est à une réception que donne Emilia Sborova, une riche vacancière dont le manoir surplombe une partie des pistes. Seule sa bonne est restée au chalet, et pourra renseigner les PJ. Il n'y a rien à trouver chez le respectable mage Fu. S'ils veulent s'entretenir avec notre homme, les runners doivent se rendre à la réception d'Emilia Sborova. C'est une longue fête, qui s'étend sur deux nuits et une journée. Le seul accès au manoir Sborova est strictement contrô-

lé par deux videurs trolls discrètement armés (caractéristiques p. 213 de la seconde édition de *Shadowrun*). Pour entrer, les runners doivent escalader le mur d'enceinte, se confectionner de fausses invitations ou trouver un autre stratagème. Bref, rien qui ne dépasse leurs compétences. Le plus dur sera sans doute de se trouver des smokings à leur taille.

Une fois dans la place, les PJ peuvent profiter des petits fours hallucinogènes, des projections de films pornos, de la piscine de champagne, etc. Weng Fu se trouve dans un petit salon, où il amuse l'assistance avec quelques tours de passe-passe. Gageons que les runners arriveront tôt ou tard à se retrouver en tête-à-tête avec lui. Libre à eux de mener la conversation avec courtoisie ou de préférer la brutalité... Weng Fu, s'il a l'air d'un homme tranquille, n'en est pas moins un mage plein de ressources. Il n'hésite pas à se défendre si nécessaire.

Le mieux est de lui expliquer clairement la situation. L'enlèvement est resté confidentiel, de même que la revendication du MPLA. La police n'a pas encore été prévenue, mais elle possède un dossier sur Fu et sait qu'il dirige le mouvement. Une fois informés, les policiers s'en prendront certainement à lui.

À force de persuasion, Weng Fu finit par parler. Il est plutôt embêté, et tout à fait sincère.

Il ne sait pas où se trouve Godounov. Le MPLA n'a pas enlevé le joueur prodige. Ayant appris l'enlèvement, il a décidé de lancer une revendication bidon, afin de « faire avancer la lutte ». Comment le MPLA peut-il être informé de l'enlèvement alors que celui-ci est resté secret ? C'est simple, explique Fu : « Hier soir, je travaillais sur les pistes lorsque j'ai remarqué un attroupement. C'était Godounov, poursuivi par un essaim de curieux. Il s'est mis en colère et est reparti à ski vers la vallée. Sans trop savoir pourquoi, je me suis mis à le suivre de loin. Il avait l'air d'être un sacré skieur. Soudain, il est tombé en arrière. Il ne s'est pas relevé. J'ai pensé qu'il s'était blessé et j'ai voulu m'approcher lorsque un type en motoneige est arrivé à toute allure. Il avait une carabine ou l'équivalent sanglé dans le dos. Je me suis planqué dans les sapins. Le type a chargé Godounov, toujours inanimé, sur sa moto et il a foutu le camp. J'ai tout de suite compris qu'il s'agissait d'un rapt. Je suis rentré au village. Après une nuit de discussion avec les autres membres du groupe, j'ai décidé d'appeler Média-Com pour revendiquer l'attentat et réclamer l'annulation de la rencontre. Voilà, vous savez tout... »

Les runners peuvent, s'ils le demandent, obtenir une description du ravisseur de Godounov. C'était un ork à la peau sombre, à la carrure imposante et à la tête complètement rasée.

Un cadavre encore chaud

Les runners se trouvent quasiment ramenés à la case départ. Leur seul indice est la description du ravisseur de Godounov... mais, dans la région de Seattle, les orks ne manquent pas ! Laissez-les mariner quelque temps avant de passer à la suite. Lorsque vous estimerez que le temps mort a assez duré, Grevy Nathan les demande au télé-

phone : « Messieurs, je viens de recevoir un appel des plus intéressants. Cecil McBee, le responsable du projet Titan-3, m'a appelé pour me dire qu'il avait des raisons de croire que la sécurité de Godounov était menacée. Il va sans dire qu'il ne sait encore rien de l'enlèvement. Je lui ai promis qu'une équipe de la sécurité serait dans son bureau d'ici un quart d'heure. Il vous attend au San Jacinto Hotel, suite n° 4. »

Cecil McBee est un homme probe, qui n'est impliqué en rien dans l'enlèvement de Godounov. Mais voici plusieurs mois qu'il a des doutes sur certains de ses collègues de Nakan Industries. Il a fini par comprendre ce qui se prépare, et il cherche à prévenir les organisateurs du danger que court Godounov. Malheureusement pour lui, un ork nommé Kaspar Darek a surpris une partie de sa conversation téléphonique avec Grevy Nathan... Le San Jacinto Hotel est le QG de Nakan Industries à Algona. C'est là que loge l'équipe responsable de Titan-3. Les runners sont rapidement introduits dans l'appartement de McBee.

Celui-ci gît au pied de son bureau, aussi mort qu'on peut l'être. Il a été étranglé, et son corps est encore chaud. Les traces de doigts sur son cou sont un peu trop petites pour être celles d'un troll mais, en tout cas, le tueur avait de sacrés battoirs... Au fond de la pièce, une fenêtre est ouverte. Elle donne presque directement sur un escalier de secours. Les runners ne trouveront rien dehors. L'assassin est parti depuis plusieurs minutes... Une fouille exhaustive du bureau prendra environ un quart d'heure. Libre aux PJ de prendre le temps nécessaire ou d'alerter tout de suite les autorités. S'ils tardent ou s'ils essaient de s'écarter discrètement (grâce à l'escalier), ils deviennent les suspects n° 1. Parmi les paperasses relatives à l'organisation de la rencontre et aux affaires personnelles de McBee, les runners peuvent découvrir les indices suivants :

- Un magazine de vulgarisation scientifique est posé sur le bureau. Il contient une interview de McBee. Si les PJ prennent la peine de la lire, ils y trouvent un long développement sur les prodigieuses capacités de Godounov. Selon le scientifique, le cas de Godounov laisse entrevoir deux hypothèses. Si le jeune homme possède un cerveau normal, il arrive à en optimiser l'utilisation, ce qui veut dire qu'un simple cerveau humanoïde est encore capable de surpasser la machine, même sans ajout de prothèses cybernétiques. Deuxième possibilité, Godounov est une sorte de mutant aux capacités inconnues...

- Dans les fichiers directement accessibles sur l'ordinateur de McBee se trouve une liste du personnel de Nakan Industries présent à Algona 3000 (une soixantaine de personnes). S'ils s'y intéressent un tant soit peu, les runners découvrent la fiche d'embauche d'un certain Kaspar Darek. C'est un ork d'une vingtaine d'années. Ses mensura-

tions sont imposantes : 2,05 m pour 135 kg. La photo d'identité révèle un visage glabre à la peau presque noire. La fiche précise qu'il a été engagé il y a trois mois comme « technicien affecté à la maintenance ». Aucun domicile n'est signalé. Superposées à la fiche originale se trouvent des notes qui semblent avoir été ajoutées par McBee : « Déjà vu dans service Green? Vérifier. »

Kaspar Darek

Il semble donc que McBee ait eu des doutes sur Kaspar Darek. À juste titre, puisque ce dernier est le ravisseur de Godounov. Les runners trouveront facilement parmi le personnel technique de la Nakan quelqu'un pour les renseigner sur l'ork. Couplet habituel : Darek est quelqu'un de discret, peu liant, bon bosseur, aucun ami dans l'équipe. Il est actuellement absent, et nul ne sait avec certitude où il se trouve. Ces derniers jours, il s'occupait de faire venir du matériel de Seattle. Il est chargé de traiter avec un transporteur indépendant pour acheminer divers objets jusqu'à Algona 3000. Selon l'employé qui renseigne les PJ, « s'il n'est pas ici, Darek doit être en train de bosser là-bas ». Il explique très volontiers aux runners où se trouvent les bureaux de SpeedAir, le transporteur en question.

La compagnie SpeedAir possède des bureaux et une piste d'atterrissage à la périphérie du village. C'est une petite compagnie qui travaille sur com-

mande. Ces derniers jours, toute son activité était monopolisée par la préparation de la rencontre de chess, SpeedAir ayant été chargée par Nakan Industries d'acheminer le matériel nécessaire aux derniers préparatifs. Deux hélicos modèle Ares Dragon assurent le transport. S'ils s'enquière de Kaspar Darek en arrivant aux bureaux de la compagnie, la réceptionniste leur explique que l'ork vient à l'instant de quitter leurs locaux. Il est probable que les PJ se lanceront à sa poursuite. S'ils restent sur place pour discuter avec les employés, passez au paragraphe *Le colis congelé*.

Intermède sportif

L'épisode qui suit n'a pas d'autre objet que de faire prendre un peu de retard aux PJ. Il peut, avec quelques efforts, se transformer en belle scène d'action. Quoi qu'il arrive, il est indispensable que Kaspar Darek échappe en fin de compte aux shadow-runners. Truquez le déroulement de la poursuite en conséquence. Voici comment s'articulent les événements :

- En sortant du bureau de SpeedAir, les runners aperçoivent Darek qui marche au bout de la rue. S'ils commencent à le suivre et à se rapprocher, l'ork les repère. Il se dirige vers une voiture garée à un feu rouge, en éjecte vigoureusement le conducteur et s'enfuit au volant du véhicule. Aux runners d'adopter la même stratégie pour le poursuivre.

- Durant la poursuite, la voiture de Darek dérape, fait plusieurs tonneaux et s'écrase au pied des pistes. L'ork sort indemne de l'épave.

- Darek s'empare d'une motoneige garée là, et part en trombe sur les pistes. Plusieurs vacanciers ont rangé leur matériel juste à côté. Les runners ont à leur disposition deux motoneiges et plusieurs paires de skis à boosters.

- La poursuite continue dans la neige. Piste facile, piste noire, champ de bosses, piste de bobsleigh, etc. Atténuez les dégâts dus aux éventuelles chutes, la neige artificielle étant bien molle. S'il parvient à prendre de l'avance, Darek se planque derrière un rocher, sort son arme (un Remington Roomsweeper) et arrose les PJ, avant de se remettre en selle.

- Darek s'engage avec sa motoneige sur un tremplin vertigineux. Il fait un saut prodigieux et atterrit en catastrophe dans un bois de sapins. Il est conseillé aux runners de contourner l'obstacle... Les PJ retrouvent la moto écrabouillée, ainsi que des traces de sang et de pas qui mènent à une



route. Là, la piste disparaît. L'ork a profité d'une voiture qui passait. Bien sûr, pour les personnes, la route est déserte. Ils mettront au moins une demi-heure à regagner le village.

Le colis congelé

Reste à retourner au siège de SpeedAir. Avec un minimum de diplomatie et pourvu qu'ils posent les questions appropriées (à moins qu'ils n'optent pour la méthode du «on casse tout d'abord et on discute après»), les PJ apprennent les faits suivants :

- Avant la poursuite, Darek s'était rendu chez le transporteur pour s'assurer que son dernier colis était bien parti. L'employé a noté qu'il avait l'air inquiet et particulièrement pressé.

- Darek leur faisait acheminer du matériel de Seattle à Algona 3000 pour le compte de Nakan Industries.

- Il n'a fait que peu d'envois dans le sens Algona 3000/Seattle. Le dernier en date vient de partir, juste avant la poursuite. C'était un conteneur réfrigéré pour lequel Darek a payé le prix fort. Sa taille et sa forme évoquent beaucoup un cercueil... Il a été envoyé au laboratoire 322, Annexe 6, département recherches, Nakan Industries, Seattle/Auburn 13-1.

Laboratoire 322

À moins qu'ils ne disposent d'un moyen de transport très rapide, les runners arrivent à Seattle après le «cercueil réfrigéré» envoyé par Darek. L'adresse en question correspond à l'un des centres de recherches de la Nakan Industries, situé au cœur du quartier d'Auburn. Les runners

ont intérêt à agir de nuit, le centre étant une véritable fourmilière durant la journée. L'endroit est bien gardé. Truffez-le de systèmes de détection électronique, de chiens féroces et autre vigiles trolls en fonction de l'expérience des PJ.

Une fois dans la place, les runners n'ont plus qu'à se laisser guider par les plans des étages affichés sur chaque palier. Le laboratoire 322 est assez isolé, à l'extrémité d'une aile. La porte du labo donne sur un couloir banal et non surveillé. Elle n'est pas fermée et porte une simple plaque : «Dr. Green».

Le laboratoire 322 est une vaste pièce remplie d'appareils de mesure électroniques, d'ordinateurs et d'instruments chirurgicaux. Une odeur de formol flotte dans cette version futuriste de l'antre du docteur Frankenstein. Au centre du labo, un assemblage complexe soutient une cuve transparente remplie d'un liquide en ébullition. Un cerveau humain (celui de Godounov) y flotte, bardé de câbles et d'électrodes. Le tout est relié à plusieurs appareils de mesure et à un ordinateur. Le professeur Green, l'initiateur du «projet Godounov» est en train de travailler au moment où les PJ font irruption dans son antre. Le cerveau de Godounov vient d'arriver et Green est très excité par les examens qu'il vient d'entamer. À ce stade, tout dépend de l'attitude des runners. En théorie, ils n'ont plus qu'à quitter les lieux et à joindre Grevy Nathan pour lui annoncer la fin malheureuse de Godounov.

S'ils restent courtois avec le professeur Green, celui-ci leur explique calmement en quoi consiste son travail, et pourquoi il a cherché à se procurer le cerveau de Godounov : «Grâce à cet organe, précise-t-il, c'est un grand pas qui sera accompli dans la mise au point de l'intelligence artificielle». Green propose ensuite, au nom de Nakan Industries, d'acheter «le silence et les services» des runners, pour un minimum de 40000 ¥ par personne.

Si les choses tournent mal et que les PJ tentent d'abattre ou d'assommer Green, la porte du couloir s'ouvre soudain pour laisser entrer un Kaspar Darek prêt, cette fois-ci, à se battre jusqu'au bout. Il est alors armé d'un Mossberg SM. À moins qu'ils n'aient attentivement surveillé la porte, les runners sont surpris lors du premier round de combat.

Après la bataille, s'ils prennent le temps de fouiller le labo et ses alentours, les PJ découvrent une grande poubelle, dans une arrière-cour attenante au labo. Elle contient les restes du malheureux joueur de chess¹ : le corps, pantin désarticulé, et le crâne, vidé de sa cervelle.

Le choix final

Pour finir, voici les deux issues les plus probables :

- Les runners acceptent de garder le silence en attendant les 40 000 ¥ proposés par Green. Mauvais calcul. Nakan Industries n'a pas l'intention de payer les runners, pas plus que de les laisser en vie. S'ils font ce choix, les PJ se retrouvent vite avec des tueurs sur le dos. Qui plus est, il sera trop tard pour se retourner contre Nakan Industries, qui aura pris soin de faire disparaître toutes les traces de l'affaire Godounov.

- Les runners s'empressent de rapporter leur découverte à Grevy Nathan. Celle-ci accepte de leur verser les 15000 ¥ prévus, et ce malgré la mort de Godounov. Une heure plus tard, la Lone Star investit le centre de recherche de Nakan Industries. Les principaux responsables de l'enlèvement et du meurtre sont arrêtés. Une partie de la direction de la corpo se retrouve sous les verrous, à commencer par le Dr. Green. Tout cela se passe, bien sûr, sous les caméras des télé de Média-Com. Faute de rencontre de chess², Média-Com décide de monter l'histoire en épingle, et le public se passionne pour l'affaire.

Grevy Nathan propose aux runners un contrat mirobolant (500 000 ¥ par personne) pour jouer leur propre rôle dans un film «retraçant fidèlement la triste histoire d'Isaak Godounov», autrement dit un long métrage de propagande pour Média-Com.

Aux runners de choisir : les sunlights, le pognon, la gloire, ou continuer à prendre des gnons pour pas un rond, à tremper dans des embrouilles qui puent et à manger tous les jours du soja de synthèse. Gageons qu'ils sauront faire le bon choix...

L ES PNJ

Pour Shadowrun

► Weng Fu, 52 ans, 1 m 76, 72 kg

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R
3	3	2	4	3	5	6	6	3

Initiative : 3 + 1d6.

Compétences : Combat à mains nues 2, Invocation 6, Sorcellerie 6.

Théorie magique 6.

Sorts : Éclair Mana 4, Sommeil 4.

Confusion 4, Clairvoyance 5, Chaos 4.

► Kaspar Darek, ork, 20 ans, 2,05 m, 135 kg

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R
6	4	5	1	4	3	3	0	4 (6)

Initiative : 6 + 2d6.

Réserve de dés : Combat 5

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 6, Furtivité 5, Athlétisme 6.

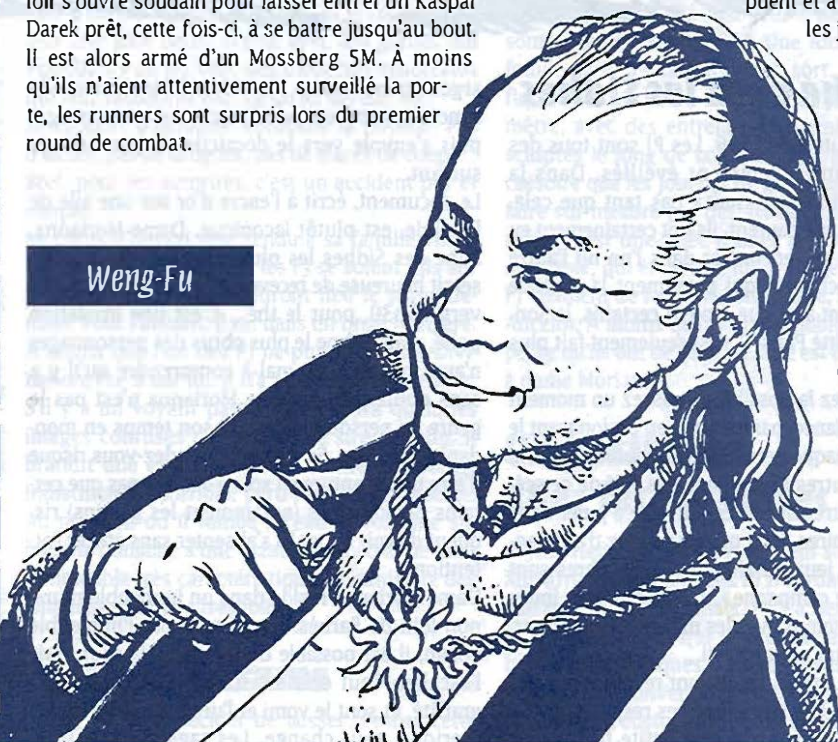
Cyberware : Réflexes câblés niv. 1, récepteur radio implanté.

Équipement

— Première rencontre : Remington Roomsweeper.

— Deuxième rencontre : Mossberg SM.

Weng-Fu



Étienne de la Sayette
illustration :
Rolland Barthélémy