

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 shadowrunners débutants, comprenant à en exploiter toutes les possibilités. L'aventure se déroule au Québec, un pays La possession du « Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord » et « Paranormal Animals of North America » et « Paranormal Animals of Europe » peuvent s'avérer utiles,

L'histoire

Dans la République du Québec, les systèmes de sécurité et de surveillance sont une denrée rare et coûteuse. C'est notamment pour cela que, depuis 2015, Québec déplore régulièrement des émeutes et le saccage de bâtiments publics, au premier rang desquels l'Hôtel du Gouvernement, où siège l'Assemblée nationale. Peu avant le début de cette aventure, Jocelyne Geuvrement, l'actuel maire de Québec, pense avoir enfin trouvé un système de sécurité fiable, original et efficace. Venu de Grèce via la France, ce « chien de garde » lui a été vendu par la corporation Yokogawa-Honeywell pour la modique somme de 10 millions de nouveaux francs, soit 15% moins cher qu'un système électronique et magique équivalent. Les gens de Yokogawa-Honeywell lui ont certifié qu'il n'en existait actuellement que deux exemplaires au monde. Une précision : ce fameux chien de garde n'a rien d'une machine. Il s'agit d'une métacréature européenne particulièrement rare et puissante, un cerbère ! En contrepartie, le contrat stipule que Y-H disposera de facilités pour se développer davantage dans les Zones d'Entreprise de Québec. Tout aurait pu bien se passer,

sauf... sauf qu'en dépit de toutes les précautions, le cerbère s'est échappé. Le contrat entre le maire et la corporation ne prévoyait que le transport par bateau, à charge ensuite à la mairie de faire transporter la marchandise du port jusqu'à sa destination. La responsabilité de la fuite de l'animal incombe donc à Mme Geuvrement, le cerbère ayant faussé compagnie à ses transporteurs au moment de la livraison. C'est par conséquent la mairie qui recrute les shadowrunners. Exception faite de son seul et unique confident, le maire de Charlesbourg et, dans une moindre mesure, de son homme de main Edmond (chargé des opérations délicates), Jocelyne Geuvrement n'a parlé de cet incident à personne, et surtout pas aux dirigeants de Yokogawa-Honeywell. Elle possède au moins trois bonnes raisons pour engager une équipe de shadowrunners.

- Elle a évoqué le cerbère devant son conseiller Sébastien Hull, dans l'espoir de le dissuader de se présenter contre elle aux prochaines élections. L'échéance est proche, et Hull compte axer sa campagne sur les déficiences de la municipalité en matière de sécurité. Jocelyne lui a parlé d'un système révolutionnaire, sans lui en dire plus, mais en évoquant le coût de l'équipement (une façon

comme une autre de bien lui montrer qu'elle prenait désormais les choses en main). Si le cerbère n'est pas ramené vivant, Jocelyne remplacera l'animal par un système de protection classique (coût 12 millions de nouveaux francs, acheté à crédit à Y-H, toujours contre des avantages et des facilités de développement dans les Zones), mais le préjudice serait énorme.

- La foule risque de paniquer si elle apprend qu'un monstre sanguinaire rôde dans la ville. Il est préférable d'éviter une telle agitation, surtout en période préélectorale.
- Des massacres ont récemment eu lieu dans la région. Qu'ils soient ou non liés au cerbère importe peu à Jocelyne. La presse risque de s'y intéresser de trop près et de découvrir le pot aux roses.

Un chien de garde ? Quelle drôle d'idée !

En fait, le choix d'une métacréature n'est pas aussi absurde qu'on pourrait le croire. Seules deux mégacorporations, Fuchi et Yokogawa-Honeywell, ont réussi à capturer et à dompter un cerbère. C'est dire la rareté et la valeur marchande de

monde ne s'appelle pas Orphée !



au moins un decker. Seuls un MJ et des joueurs totalement novices auront du mal que les personnages n'ont peut-être pas l'habitude de fréquenter. (pour la description et les cartes de Québec). Les suppléments « Paranormal Animals même s'ils ne sont en aucun cas indispensables.

l'animal! Malgré ses inconvénients, le cerbère est certainement l'un des meilleurs « monstres de garde » que l'on puisse imaginer. Il est à la fois capable de détecter une intrusion astrale et une présence physique (grâce à la « dualité » de sa nature, une particularité pour l'heure inexpliquée). Sa puissance et sa féroce en font une créature particulièrement dissuasive. Les cerbères sont forts, rapides, intelligents... Il savent en outre faire preuve d'initiative, et leurs capacités d'adaptation à une situation nouvelle les rendent infiniment supérieurs à une machine ou à un programme informatique qui, eux, peuvent être contournés par un decker... Dernier argument en faveur de cette créature : pratiquement personne ne la connaît ni ne l'utilise pour l'instant.

Épisode 1

LES LUMIÈRES DE LA VILLE

Introduction

Nous sommes le 14 janvier 2056. Le contact favori de l'un des PJ (une personne digne de confiance), travaille régulièrement avec un certain Edmond, une sorte de « Mister Johnson » québécois. Edmond a récemment fait appel à lui afin qu'il lui fournisse au plus vite une équipe de shadowrunners. Il a précisé qu'il réserveraient et payerait les billets d'avion des candidats (sur un vol Vancouver-Québec, si les PJ se trouvent à Seattle). Bien sûr, ce sont les personnages qui s'y collent... Au moment où commence l'aventure, les PJ débarquent à l'aéroport de Québec, à une quinzaine de kilomètres à l'ouest de la ville du même nom. Edmond a tenu à leur communiquer quelques recommandations avant leur arrivée. Pour éviter les tracasseries à la douane, les PJ doivent se présenter sans arme ni équipement irrégulier (cyberware mis à part), comme s'ils étaient de simples touristes. Seules les armures légères sont tolérées. La législation québécoise est particulièrement stricte sur ce point!

Dès leur arrivée, les PJ doivent changer leur argent, s'ils n'ont pas pensé à le faire à l'aéroport. Il s'agit d'échanger des nuyen contre des

nouveaux francs (NF), la monnaie officielle du Québec. Évidemment, les taux de change sont bien plus intéressants lorsque les transactions s'effectuent dans la rue, mais Edmond n'est pas d'humeur à tolérer ce genre d'escapade dès l'arrivée des personnages. Il leur conseille vivement de se rendre dans une banque. « Vous pourrez au moins vous targuer d'avoir respecté la loi, pour une fois... » commente-t-il avec sa verve inimitable. Dans la rue, on obtient 2,3 NF pour 1 nuyen. Dans une banque, 1 nuyen permet d'acheter 1,9 NF. À la vente, une banque vous remet 1 nuyen contre 2,4 NF.

Edmond, l'ogre français

Edmond est le Mister Johnson de Jocelyne Geuvremont. Après avoir quitté la France à la suite de problèmes personnels graves, il est rentré au service du maire de Québec, laquelle a favorisé son intégration, il y a près de 10 ans. Reconnaissant, il est devenu son « ogre de main ». Chargé du recrutement des shadowrunners, il agit généralement dans l'ombre. Si Edmond respecte son employeur, il ne lui est pas fanatiquement dévoué et se méfie de tout le monde. Par ailleurs, il est



meurtres sauvages et inexplicables qui ravaient notre région depuis quelque temps. Fort heureusement, ces fâcheux... incidents n'ont pas encore été portés à la connaissance du grand public, et c'est justement pour empêcher qu'ils le soient que nous devons y mettre un terme rapide. En bref, il s'agit de faire cesser ce carnage, de neutraliser le ou les responsables et de rapporter des preuves. Il est primordial d'éviter tout mouvement de panique au sein de la population. Vous n'êtes peut-être pas au fait de la situation politique actuelle, mais certains opposants reprochent déjà au maire de ne pas suffisamment assurer la sécurité de sa ville. Parlons rétribution, à présent. Je me doute bien que vous n'agissez pas par conviction politique... Si le ou les auteurs du massacre sont ramenés vivants, chacun de vous se verra verser la somme de 60000 NF. Si le ou les coupables sont mis hors d'état de nuire et

que vous ramenez des preuves de leur mort, vous toucherez 30 000 NF chacun. Je suppose que les choses sont claires ?»

Si les PJ acceptent la shadowrun, Edmond leur remet de faux papiers québécois anglophones, puis les emmène vers ce qui sera leur quartier général pendant la première partie de cette aventure : *La maison du fleuve*, un hôtel miteux où l'on parle français et anglais. L'établissement est situé au fond de la ville basse (voir le paragraphe *Géographie*) et ne brille pas par un luxe étincelant. Les chambres des personnages ne sont pas très propres. Elles ne sont pas équipées de salles de bain, et on peut repérer quelques cafards qui courrent sur les murs. En revanche, le tenancier de l'hôtel, un troll qui se fait appeler Gary, est plutôt sympathique.

Une fois les PJ installés (leurs bagages éventuels resteront dans leurs chambres), il ne leur reste plus qu'à s'équiper. Edmond conduit les PJ dans une armurerie du centre ville, particulièrement bien fournie. Les PJ peuvent sélectionner le matériel de leur choix dans la liste suivante (voir *Shadowrun*, p. 257) :

- Une arme tranchante (couteau, épée ou katana) ou une massue (électro-matraque, massue, matraque) par personne. Pas de limitation de prix.
- Une arme à feu par personne, à condition que son prix n'excède pas 600 nuyens (soit environ

1200 NF). Un taser, bien que coûtant 1000 nuyens (soit 2000 NF), reste envisageable. Il est également possible d'acquérir des narcojets avec ses propres deniers, pour 500 NF par fléchette (voir leurs effets dans *Shadowrun*, p. 186).

Normalement, les frais consentis à cette occasion sont déduits de l'argent gagné par les personnages (une avance, en quelque sorte). Toutefois, ce point est négociable. Edmond tente d'expliquer que les conditions ont déjà été fixées par le maire et qu'elles sont irrévocables, mais c'est faux. Les PJ n'obtiendront gain de cause que s'ils s'obstinent réellement. Edmond devra contacter son employeur, et cela le mettra de fort méchante humeur. Par ailleurs, l'ogre leur rappelle que les balles explosives, les APDS et les munitions en bande sont strictement interdites, de même que les armes automatiques. En pratique, des permis officiels peuvent permettre de contourner la législation, et si on le lui demande, Edmond sera s'en doute capable de s'en procurer (mais il lui faudra quand même quelques jours, et il insiste pour que le groupe se mette au travail immédiatement). Pour le reste, les armes sont tolérées au Québec, à condition que ce soit «pour aller à la chasse», ce qui sera l'alibi des shadowrunners dès qu'ils quitteront la ville. Transgresser ces règles pourrait valoir bien des problèmes aux PJ, notamment vis-à-vis de la gendarmerie, toujours prête à intervenir en cas d'infraction.

Les PJ se voient ensuite remettre l'équipement spécial : parkas, raquettes, cordes, lampes torches... Contrairement aux armes, tout ce matériel est gracieusement offert par leur employeur (même si nous avons vu qu'il était possible de se faire offrir aussi les armes). La solde des personnages, en revanche, ne leur sera versée qu'à la fin de leur mission, et ce dernier point ne saurait souffrir la moindre contestation (Edmond est capable de se mettre en colère!).

L'enquête peut maintenant commencer.

Considérations générales

Le Québec est un cas un peu à part dans le monde de *Shadowrun*. En premier lieu, il fait partie des rares pays où le gouvernement possède toujours un pouvoir important, même si l'influence des mégacorporations se fait de plus en plus manifeste. Politiquement, il s'agit d'un État particulièrement isolé, qui ne possède de relations privilégiées qu'avec le Conseil Algonkin-Manitou, et dans une moindre mesure avec la France. Sur le plan technologique, le Québec tire son épingle du jeu pour tout ce qui concerne la production d'armes, d'armures et de véhicules. En revanche, il est très en retard dans le domaine des logiciels qui, ici, coûtent une fortune. Les PJ deckers et autres interfacés auront du mal à passer inaperçus ! Ils risquent même d'attiser certaines convoitises, et vous êtes libre de développer quelques intrigues secondaires autour de ce dernier point si vous le souhaitez. De façon générale, le niveau de vie de Québec est inférieur à celui de Seattle. Les biens de consommation courante, comme la nourriture et les vêtements, y sont sans doute moins chers, mais les salaires pratiqués dans la Belle République sont très nettement inférieurs.

trop prudent pour le bien des PJ : c'est sur son conseil que Mme Geuvrement ne leur révèle rien de son implication dans l'affaire.

Ce détail mis à part, Edmond est l'allié rêvé pour les shadowrunners, même si ces derniers n'en savent rien. Laissez son empressement devenir presque suspect. Les personnages en viendront certainement à soupçonner à un moment ou à un autre. Tout au long de l'aventure, Edmond fera de son mieux pour les aider, notamment en leur expliquant les particularités des lois québécoises. Toutefois, de constantes tentatives pour renégocier le contrat (demandes d'avances ou de matériel supplémentaire) sont susceptibles de ternir ses relations avec les PJ.

La mission

Le problème du change une fois réglé, Edmond invite les PJ dans un petit restaurant discret, et leur explique ce qu'il attend d'eux. « Mon employeur, tout à fait officieux bien sûr, se trouve être le maire de Québec, Mme Jocelyne Geuvrement. En ces moments toujours délicats où la campagne électorale bat son plein (j'ignore si vous êtes au courant, mais les prochaines élections municipales ont lieu dans moins de quatre mois), elle a fait appel à mes services pour découvrir, le plus discrètement possible bien entendu, la cause de

C'est pô facile !

S'exprimer en anglais est très mal vu au Québec (la plupart de habitants n'ont désormais que mépris ou dégoût pour tous les anglophones). En fait, l'usage de l'anglais est carrément interdit dans certains cas, notamment dans les tractations commerciales ou juridiques. Les métahumains francophones sont respectés, et bien mieux intégrés que dans la plupart des autres pays. En fait, on pourrait même aller jusqu'à dire qu'un métahumain francophone est mieux considéré qu'un humain anglophone... Dans ces conditions, la présence d'Edmond, qui parle un français irréprochable, constitue un atout inestimable. Les PJ s'en rendront compte lorsqu'il ne sera pas à leurs côtés! En revanche, les métahumains anglophones sont à peine mieux considérés que des animaux... Gardez cette notion de racisme à l'esprit au cours du premier épisode, surtout si le groupe de shadowrunners comporte des métahumains. N'hésitez pas à jouer sur les clichés. À chaque fois que les PJ rencontrent un « gendarme » (c'est comme cela que se nomment les agents de la sécurité employés par la mairie) ou d'autres autochtones dans le cadre de leur enquête, adoptez un accent québécois caricatural (« Tabernâcle! Zavez un droôle d'accin, vous oôtres! »)

Géographie

La ville de Québec est séparée en deux grands secteurs. La ville basse, qui s'étend le long du fleuve Saint-Laurent, est un quartier pauvre. Elle est peuplée par une majorité d'anglophones. Les métahumains anglophones, orks et trolls pour la plupart, sont concentrés sur les docks, un quartier à la réputation particulièrement douteuse. Les forces de sécurité ont renoncé depuis longtemps à faire régner l'ordre dans cette zone écrasée par la pauvreté et les maux qu'elle engendre. Les docks sont crasseux, sinistres et bruyants. D'immenses entrepôts abandonnés, aux carreaux brisés et aux murs noircis par la suie, y côtoient des bars mal famés où les rixes sont fréquentes. La plupart des habitants « normaux » de la ville ne s'y aventurent que lorsqu'ils y sont vraiment obligés. On vient ici pour engager un mercenaire sans scrupules ou pour vider une querelle, rarement pour autre chose. La drogue et l'alcool ont fait des ravages dans le quartier, et nombreux sont les gangs qui patrouillent le secteur en quête d'argent facile ou de plaisirs bon marché. Les trafics et la contrebande sont monnaie courante, et les marchandises illicites circulent ici plus que partout ailleurs. La passivité des autorités achève de noircir un tableau déjà bien sombre...

Promenons maintenant nos regards sur la ville haute. Le quartier riche de Québec domine la ville basse de 65 mètres en moyenne. Cette partie de la cité comporte un étonnant mélange de styles architecturaux. Quelques très vieux bâtiments, remontant à l'origine de la ville, côtoient des immeubles beaucoup plus récents, conçus pour ressembler à ces mêmes bâtisses sans pour autant renoncer aux attractions de la modernité. Le résultat est assez bâtarde, et rarement du meilleur goût. Contrairement à ceux de Seattle et des grandes métropoles nord-américaines en général, les immeubles de Québec dépassent rarement les trente étages, ce qui donne à la ville une certaine

uniformité. Les rares métahumains qui vivent ici parlent tous français. Pour le reste, Québec ressemble à n'importe quelle cité européenne, avec son mélange d'ancien et de moderne, son quartier des affaires, ses monuments solennels et ses rues commerciales turbulentes.

L'enquête

Avant de commencer à travailler, les personnages doivent convenir avec Edmond d'un moyen de rester en contact. À première vue, l'option du téléphone portable paraît la plus réaliste, mais Edmond n'en possède pas. Si les PJ exigent des portables, il leur faudra convaincre l'ogre de les prendre à sa charge. Même si les shadowrunners parviennent à le persuader, le problème ne sera pas résolu pour autant. Veillez à ce que le groupe ne dispose que d'appareils médiocres, à faible portée, et qu'il ne puisse pas être en contact permanent avec son commanditaire. Il serait intéressant que l'appareil d'Edmond se trouve en veille au moment où les personnages auront le plus besoin de lui! Quant à se faire accompagner par l'ogre, ce dernier s'y refuse, et ce pour deux raisons. D'abord, il ne paie pas les shadowrunners pour effectuer la mission à leur place. De manière générale, il ne sera pas souvent avec eux. Ensuite et surtout, il est déjà assez connu dans certains quartiers, et il ne tient pas à ce que sa présence trahisse les PJ.

Les personnages peuvent commencer leur enquête de façon assez libre. Laissez-les agir comme ils le désirent, et fixez un SR selon la façon dont ils s'y prennent pour obtenir des renseignements. Ce chiffre peut aller de 3, si l'investigation est très bien menée, à 5, si vous jugez que les méthodes des joueurs ne sont pas pertinentes : questions trop directes, absence de role-playing, etc. Ne faites effectuer des jets d'Étiquette (La rue) qu'en dernier recours, lorsque vous aurez estimé leurs chances de succès de façon objective. En d'autres termes, ne livrez pas d'indices essentiels sur un simple jet de dés! Faites jouer l'enquête en promenant les personnages de bars enfumés en ruelles douteuses, de clubs bondés en hôtels mal famés, et distillez les informations présentées dans les paragraphes suivants au gré des pérégrinations des personnages. Remarque : à Québec, beaucoup plus qu'à Seattle, on se rend très vite compte qu'il est plus facile d'obtenir des renseignements lorsque l'on met la main au porte-feuille (comptez entre 50 et 100 NF pour une info, selon la valeur de cette celle-ci).

Rumeurs ou informations ?

- L'affaire des Dzoo-noo-Qua date d'il y a déjà quelques années. Comme le savent les fans de Shadowrun, ces créatures sont des trolls infestés par le virus SIVTA. Poursuivant leur mutation, hérités de protubérances osseuses plus présentes encore que sur les trolls, ils finissent par perdre toute intelligence. Il y a cinq ou six ans, les autorités ont mis la tête des Dzoo-noo-Qua à prix, car on les jugeait responsables de plusieurs meurtres particulièrement abominables. Un décret sans

appel avait été voté. Officiellement, il est encore en application aujourd'hui, et une dépouille de « monstre » est toujours payée 1000 NF. Cette histoire, même si elle est vérifiable, constitue en définitive une fausse piste sur laquelle vous pouvez laisser les joueurs s'égarer.

- Jacques Fermier, l'un des « gros bonnets » du trafic de drogue local, est porté disparu depuis plus de trois semaines. Certains de ses proches, très inquiets pour sa vie, sont même allés jusqu'à demander de l'aide aux gendarmes pour le retrouver, sans succès pour l'instant (cette affaire n'a rien à voir avec celle qui nous intéresse).

- Plusieurs personnes « bien informées » font état de problèmes sérieux sur les docks, sans qu'il leur soit possible de préciser la nature de ces « problèmes ». On parle d'un tueur en série. En interrogant les zonards de la ville, les PJ peuvent apprendre deux autres informations.

- Un SDF a été retrouvé mort près de ses cartons, dans le secteur ouest des docks, sur l'avenue Saint-André. En réalité, seules ses jambes ont permis de l'identifier : elles sont tout ce qu'on a pu retrouver de lui.

- On parle beaucoup d'un clochard, squattant au pied de la muraille nord-ouest de la ville haute, à 1 km à l'ouest des docks. Le malheureux raconte à qui veut l'entendre que quelqu'un a tué son meilleur ami. Il s'agit certainement du SDF évoqué précédemment.

Les docks

Tôt ou tard, les personnages finiront par se rendre sur les docks, où leurs recherches les conduiront vers trois pistes différentes : les deux clochards évoqués plus haut, et la mort étrange d'un docker. Pour cette dernière, vous pouvez les laisser chercher un petit bout de temps. En effet, l'information n'est pas remontée jusqu'à la ville haute, et seuls quelques marins travaillant sur les docks ont eu vent de l'affaire. Tous ne sont pas disposés à parler. Les autorités ont tout fait pour minimiser l'incident, plus par réflexe et pour éviter toute agitation que sur consigne du maire, d'ailleurs. (N'oublions pas que Jocelyne Geuvrement se trouve dans une situation difficile. En essayant plus ou moins directement d'intervenir dans cette affaire, elle ne ferait que lui donner plus d'importance, et on risquerait de remonter jusqu'à elle. Soit dit en passant, les PJ ne sont pas censés révéler l'identité de leur employeur aux gens qu'ils interrogent.)

L'avenue Saint-André

Le corps du SDF, un nommé François Morisson, a été retrouvé dans une petite impasse donnant directement sur l'avenue, près d'une gigantesque benne à ordures contre laquelle le malheureux avait placé ses cartons. L'emplacement a été marqué d'une ligne à la craie qui commence déjà à s'effacer. De larges traces brunâtres (du sang) sont encore visibles sur le sol, et certains bouts de cartons ont été comme rongés par l'acide.

Le clochard

Le vieil Alfred est un brave homme, qui souffre hélas d'un net penchant pour l'alcool de syn-

thèse. Il dormait au pied de la muraille nord-ouest de la ville haute, et a constaté en se réveillant que son compagnon de galère, un énorme doberman, avait été coupé en deux! Il n'a rien vu, rien entendu, mais comme il était complètement ivre, ce n'est pas très étonnant. Le cerbère attaque tout ce qu'il estime menaçant, et il possède une étrange préférence pour les chiens. Alfred a eu beaucoup de chance de dormir! Les PJ ne peuvent malheureusement pas jeter un œil au cadavre du doberman : le clochard a rendu hommage à son meilleur ami en le jetant dans le Saint-Laurent, non loin de l'embouchure...

Mort d'un docker

Le corps décapité d'un certain Bill Watkins a été retrouvé flottant dans la baie, à quelques mètres des quais. Watkins n'était pourtant pas une petite nature, puisqu'il s'agissait d'un troll de près de 3 mètres de haut... Si les PJ parviennent à introduire d'une manière ou d'une autre à la morgue (restez réaliste), ils pourront constater des traces de brûlures sur son cou, traces qui semblent attester la présence d'une sorte d'acide (il s'agit en réalité de la salive du cerbère). La tête a été arrachée, et non pas tranchée proprement. « L'homme ou la chose qui a fait cela devait posséder une force hors du commun », explique en substance le médecin légiste qui s'est occupé de l'autopsie, si les personnages parviennent à l'interroger. La tête, par ailleurs, n'a pas été retrouvée. Les personnages peuvent mener une rapide enquête sur les docks, auprès des marins ou des manutentionnaires présents lorsque le corps a été repêché. Ils apprennent que le docker est mort en face d'un bateau amarré au quai 52 depuis quelques jours (combien? personne ne peut le dire avec certitude).

Quai 52

Le navire se trouve toujours à quai au moment de l'enquête. Renseignements pris, il s'agit d'un cargo en provenance du Havre, affrété par la corporation Y-H. Maintenant qu'il est vide, il est relativement facile de s'y introduire. Il ne reste qu'un garde, un matelot hollandais qui passe beaucoup de temps en tête-à-tête avec une bouteille de whisky. Bien sûr, il n'a pas la moindre idée de ce que contenait le navire, ni même de ce qui s'est passé (voir encadré page ci-contre). Au moment du déchargement, il se trouvait dans un bar à trois cents mètres de là (son alibi est exact, mais difficile à vérifier, ce qui peut conduire les PJ à le soupçonner d'en savoir plus qu'il ne dit). S'ils réussissent à monter à bord, les PJ peuvent visiter la cale et y dénicher deux indices importants : une chaîne, rongée par de l'acide, et du sang humain (celui des hommes de Jocelyne Geuvremont venus récupérer le cerbère).

Évidemment, les PJ ne trouvent pas trace des corps. Le maire les a fait discrètement incinérer, soi-disant pour épargner de lourds frais à leurs proches, en réalité pour éviter toute enquête. Les familles ont d'ailleurs été copieusement dédommagées. On leur a parlé d'un tragique accident de la circulation, mais elles n'ont jamais pu voir les corps. Il est possible que les PJ, s'ils enquêtent à proximité de la mairie, tombent sur la veuve de l'un de ces hommes (il s'agirait tout de même

d'une grosse coïncidence!). Seule sous la pluie, devant la mairie, la pauvre femme hurle des slogans incohérents, armée d'une pancarte « Rendez-moi mon mari! ». Les hommes de la sécurité finissent par la chasser sans brutalité. S'ils parviennent à gagner sa confiance, les PJ pourraient finir par apprendre qui elle est et qui était son mari. Cela leur fournira peut-être un (maigre) début de piste. Réservez-vous cette option si les joueurs piétinent.

Deductions

L'emplacement des différents cadavres et des incidents trahit la direction qu'a pris « la Bête » pour s'enfuir. Du port, elle a suivi l'avenue Saint-André, avant de longer les murs de la ville haute, puis de prendre la direction du nord, suivant la route 440 sur environ 2 km. Quelques automobilistes l'ont aperçu. Ils la décrivent comme une forme noire, aux contours indéfinis, filant dans la nuit à une vitesse impressionnante. La créature s'est ensuite enfoncee à l'intérieur des terres, prenant la direction du nord-ouest, vers la montagne située près de Charlesbourg. Elle a traversé la route 40, provoquant d'ailleurs un accident (dont il sera question au paragraphe *En route!*, dans l'Episode 2).

Intermède

Cebref épisode est destiné à mettre un peu de sel dans l'enquête des PJ. Vous pouvez inventer quelques incidents similaires, si vous sentez que la tension se relâche. En fin de soirée, dans la ville basse, un gang d'excités ultranationalistes provoque les PJ, dont l'aspect ne leur paraît pas très « Québécois de souche ». Les plus jeunes demandent aux étrangers de parler correctement français, ou de leur filer leur « fric et leur matos informatique ». Si les PJ parviennent à articuler quelques phrases correctes (test de Français, utilisation du Karma possible) ou s'ils obéissent aux loubards, ils s'en sortent avec quelques quolibets, voire la perte de leur argent (et de leur honneur). S'ils tiennent tête aux voyous, c'est la bagarre assurée (6 loubards, caractéristiques de l'archétype Gangster, p. 57 des règles de Shadowrun).

La ville haute

Si les PJ partent glaner des informations dans la partie chic de la ville, ils n'en obtiennent que deux, noyées dans une masse de racontars sans grand intérêt. Là encore, il faut s'adresser aux bonnes personnes et se montrer persuasifs.

- La gendarmerie enquête actuellement sur un trafic de puces BTL (l'affaire paraît très sérieuse, mais il s'agit d'une fausse piste, lancée par Jocelyne Geuvrement pour accaparer l'attention de son adversaire Sébastien Hull et ses hommes).
- Sébastien Hull, justement, est l'un des sept conseillers municipaux de Québec. C'est également le chef de la gendarmerie (le service de sécurité privé de la ville). Il est très apprécié par les habitants de la ville haute, qui voient en lui le candidat le plus crédible au poste de maire, auquel il vient de se présenter officiellement. Le discours de Hull tourne principalement autour du thème de l'insécurité et du manque de moyens accordés par le maire actuel dans ce domaine.

Les Zones d'Entreprise

Les PJ finiront forcément par passer devant l'une d'elles. Edmond est le plus à même de leur expliquer de quoi il s'agit, mais la plupart des habitants de la ville sont théoriquement capables de le faire. Il existe huit Zones d'Entreprise dans l'agglomération de Québec. Situées le long de l'avenue Georges V et de la Grande Allée, elles constituent les véritables pôles économiques de la ville. Chaque zone abrite une grosse mégacorporation (MCT, Aztechnology, Fuchi, Yokogawa-Honeywell, etc.). Elles emploient beaucoup de Québécois et contribuent fortement à l'activité économique de la ville. Les shadowrunners s'apercevront sans doute très vite qu'il est pratiquement impossible d'y pénétrer, à moins d'y travailler et d'être muni d'un laissez-passer magnétique. Les PJ peuvent même constater, s'ils sont vraiment attentifs et passent en revue toutes les zones, que les gardiens chargés de surveiller celle de la corporation Y-H sont encore plus méfiants et nerveux que les autres. Les dirigeants de Yokogawa-Honeywell ont en effet remarqué que des individus ressemblant à des shadowrunners rôdaient aux alentours ces derniers temps. Il s'agit des runners engagés par Fuchi (voir l'Episode 2), qui viennent d'y faire un petit tour, juste avant que les PJ n'arrivent en ville. Quant à pénétrer le système informatique de ces corporations, Edmond (de même que n'importe quel decker encore lucide) tente de dissuader le personnage tenté par l'aventure, en lui parlant notamment de Glaces noires (il est sincère, et il y en a). C'est l'occasion, en revanche, d'orienter de façon détournée le decker du groupe vers le système informatique de l'Hôtel de Ville, largement moins perfectionné, et qui contient l'intégralité des fichiers publics et privés de la mairie.

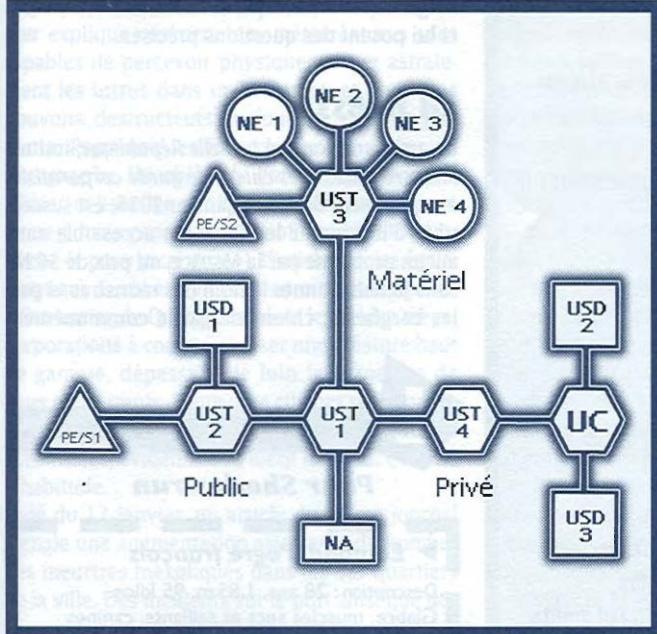
Plongée dans la Matrice !

Le Québec n'est, rappelons-le, pas réputé pour la sophistication de ses systèmes informatiques. Cela explique que la géographie matricielle d'un lieu public comme l'Hôtel de Ville reste d'un niveau très abordable pour un decker un tant soit peu aguerri. Le système est divisé en trois parties: une partie publique (UST 2 et au-delà), qui contient les informations municipales ordinaires et du matériel accessible aux visiteurs (notamment des imprimantes); une partie matériel (UST 3 et plus), qui gère le système d'alarme, les caméras, l'éclairage, le chauffage, et ainsi de suite; et enfin une partie privée (UST 4 et au-delà), qui rassemble tout ce à quoi le grand public n'a pas accès. On y trouve aussi bien le journal intime du maire que les enregistrements de conversations privées, sans oublier des dossiers compromettants sur les adversaires politiques des dirigeants en place. Reportez-vous au plan de la Matrice en page ci-contre.

Nœud d'accès

Adresse: NA/QU - QUE - 1418 (70-2200).
Vert - 2.

Aspect: De l'extérieur, le système informatique de l'Hôtel de Ville se présente dans la Matrice



comme un fort quadrangulaire, fait de palissades et de rondins de bois, évoquant les premières bâties des colons français de 1700. Un drapeau flotte au-dessus de l'entrée. «Je me souviens», peut-on y lire. L'entrée est une porte tout ce qu'il y a de plus banale, assez haute, et ouverte aux visiteurs par un colon en vêtements d'époque.

Rôle: C'est le cœur d'accès au système.

UST 1

Orange - 2; Flux - 4.

Aspect: Une grande tente hexagonale bleue et blanche. La CI Flux, qui se tient devant l'entrée, revêt l'apparence d'un colon du XVIII^e siècle, tenant un clairon à la main. Après avoir vérifié la validité du signal des visiteurs, il les oriente vers la tente bleue (le plus souvent), la tente blanche ou, beaucoup plus rarement, vers la tente rouge. Si l'identification du signal révèle une irrégularité, le colon souffle dans son clairon et déclenche l'alerte.

Rôle: «Gendarme», chargé de vérifier la conformité des visiteurs et de les orienter vers l'UST 2, en majorité, ou vers les UST 3 ou UST 4, pour les conseillers municipaux dotés d'un code valide.

UST 2

Vert - 3; pas de Cl.

Aspect: Petite tente hexagonale bleue.

Rôle: Orientation des visiteurs autorisés vers l'USD 1.

UST 3

Vert - 3; pas de Cl.

Aspect: Petite tente hexagonale blanche.

Rôle: Gestion des différents modules esclaves, gestion des saisies informatiques des employés municipaux, contrôle des visiteurs.

UST 4

Orange - 3; Barrière - 4.

Aspect: Petite tente hexagonale rouge. La CI Barrière possède l'aspect d'une grosse chaîne faisant plusieurs fois le tour de la tente.

Rôle: Sous-traitement des opérations secondaires gérées par l'unité centrale et contrôle des visiteurs (accès strictement privé).

UC

Rouge - 3; Blaster - 4.

Aspect: Grande tour hexagonale en bois. À l'intérieur, sur chacun des six panneaux, se trouve une multitude d'écrans lumineux bourrés d'informations. La CI Blaster revêt l'aspect d'un énorme grizzly noir aux crocs démesurés.

Rôle: Cœur du système.

PE/S1

Vert - 2; pas de Cl.

Aspect: Quatre petites pyramides en bois, toutes reliées par un flux d'énergie à une grosse pyramide blanche, centrale, dont l'aspect extérieur évoque du parchemin.

Rôle: Imprimantes publiques de l'Hôtel de Ville.

Remarque: Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur l'une des imprimantes (à condition, évidemment, d'être entré dans le bâtiment et d'avoir trouvé lesdites imprimantes).

PE/S2

Vert - 3; pas de Cl.

Aspect: Quinze minuscules pyramides blanches reliées chacune par un flux d'énergie à une grosse pyramide centrale, dont l'aspect évoque le verre.

Rôle: Quinze terminaux installés dans tout l'Hôtel de Ville, utilisés par les employés municipaux et le maire.

Remarque: Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur l'un de ces terminaux.

NE 1

Vert - 4; pas de Cl.

Aspect: Boulet de canon.

Rôle: Contrôle des alarmes du bâtiment.

Remarque: Possibilité de branchement direct pour un decker.

NE 2

Vert - 4; pas de Cl.

Aspect: Comme NE 1.

Rôle: Contrôle des caméras disséminées dans tout le bâtiment.

Remarque: Comme NE 1.

NE 3

Vert - 2; pas de Cl.

Aspect: Comme NE 1.

Rôle: Éclairage de l'atrium, de la piscine et de toutes les pièces du bâtiment.

Remarque: Comme NE 1.

NE 4

Vert - 2; pas de Cl.

Aspect: Comme NE 1.

Rôle: Ascenseurs, distributeurs de nourriture et de boissons, timing et programmation des radiateurs de l'Hôtel de Ville.

Remarque: Comme NE 1.

C

Ce qui s'est vraiment passé

Les cerbères sont impossibles à dresser. En revanche, il est possible de les contrôler. Celui qui nous intéresse portait trois colliers, un par cou. Chacun était doté d'un inhibiteur neural. Fonctionnant en synergie, ils le maintenaient docile. De plus, par précaution, il était drogué la plupart du temps. Un peu avant l'arrivée à Québec, un matelot un peu moins malin que la moyenne s'est dit que ces colliers « devaient valoir un sacré tas de fric au marché noir ». Il a profité d'un moment où le monstre dormait pour s'introduire dans sa cage et lui en voler un. Personne ne l'a remarqué sur le moment mais, lorsque les hommes du maire sont venus prendre livraison du « colis », ils se sont trouvés face à un cerbère parfaitement éveillé, et très en colère... Quant au collier manquant, le matelot l'a effectivement revendu pour quelques francs. Ce petit bijou de haute technologie a fini désossé par un bricoleur de la ville basse. Il n'y a aucune chance pour que les PJ remettent la main dessus.

USD 1

Vert - 2; pas de Cl.

Aspect: Une grande bibliothèque rectangulaire composée de petits casiers contenant chacun un parchemin.

Rôle: Chaque parchemin révèle une série d'information. Cette USD contient toutes les informations publiques de l'Hôtel de Ville concernant Québec (nombre d'habitants, informations touristiques, composition du conseil municipal, etc.). La ville possède une population de 1 200 000 habitants, dont 81 % d'humains. Son maire est Mme Jocelyne Geuvrement, 67 ans, réélue régulièrement depuis 15 ans. Les élections ont lieu tous les trois ans. La prochaine est le 15 mai 2056. L'un de ses conseillers municipaux est M. Sébastien Hull, également chef de la gendarmerie de la ville. Pour le reste, consultez *Le guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord* ou improvisez, le cas échéant.

USD 2

Rouge - 3; Brouillage - 4.

Aspect: Comme USD 1.

Rôle: Chaque parchemin révèle une information. C'est ici que se trouvent les données qui intéresseront le plus les shadowrunners. Cette USD est en réalité le carnet secret de Jocelyne. Il contient son agenda électronique ainsi que l'enregistrement holographique de ses récentes conversations avec son cousin, le maire de Charlesbourg (voir l'encadré page suivante *Les indices de l'USD 2*).

USD 3

Orange - 3; pas de Cl.

Aspect: Comme USD 1.

Rôle: Chaque parchemin révèle une information. Cette USD, hautement politique, renferme des dossiers compromettants sur les adversaires de Jocelyne Geuvrement. Toutes les affaires judiciaires, les magouilles et les scandales auxquels ils ont pu être mêlés, officiellement ou non,

L

les indices de l'USD 2

● **L'agenda électronique de Jocelyne Geuvrement.** Ne sont fournis ici que les passages concernant l'enquête des PJ. Vous êtes vivement encouragés à rajouter des passages anodins pour brouiller un peu les pistes.

- 11 : 23 : 33/06-01-56 : Suite à l'article de La « Belle République » de ce jour, contacter les corporations Y-H et Fuchi, pour connaître leurs tarifs respectifs.
- 08 : 06 : 05/07-01-56 : Rendez-vous avec Y-H à 10 h 00.
- 13 : 15 : 53/08-01-56 : Rendez-vous avec Sébastien. Lui parler de l'acquisition, mais éviter les détails.
- 10 : 27 : 02/13-01-56 : La Bête s'est échappée! Contacter Edmond.
- 17 : 15 : 38/13-01-56 : Contacter Henri, et lui demander tous les renseignements éventuels en sa possession sur les meurtres récents.
- 19 : 07 : 05/13-01-56 : Renégocier avec Y-H les modalités d'application de l'accord.
- 20 : 08 : 55/13-01-56 : Envoyer dès demain Sébastien sur l'enquête du trafic BTL. Le tenir là-dessus le plus longtemps possible.

● **La correspondance.** Jocelyne Geuvrement correspond via la Matrice avec le maire de Charlesbourg, Henri Dumont, qui se trouve être son cousin. Henri est pour Jocelyne un interlocuteur digne de confiance. Depuis qu'ils ont été élus, les deux maires se sont rendus un certain nombre de services mutuels. Beaucoup plus fortunée que sa voisine, la ville de Québec a régulièrement fait profiter Charlesbourg de subventions secrètes, lesquelles ont grandement favorisé la réélection de Dumont. En échange, Henri tente d'aider sa cousine chaque fois que cela lui est possible (informations confidentielles, chantages, pots-de-vin et toutes ces sortes de choses...).

Régulièrement, Jocelyne détruit tous les enregistrements automatiques de ses conversations audio-vidéo. Elle n'en conserve que quelques fragments, parmi les moins compromettants, pour ses archives personnelles. Un peu surmenée, elle n'a pas encore pensé à détruire les plus récents, dont voici un extrait significatif.
 « Les choses se gâtent, Henri. Comme je te l'ai dit, Sébastien sait maintenant que j'ai acheté un système de protection dernier cri pour protéger l'Hôtel de Ville, même si je me suis bien gardé de lui en préciser la nature. Cet idiot vient d'annoncer qu'il se présentait aux prochaines élections municipales. Évidemment, il voulait m'attaquer sur le problème de la sécurité. Je l'ai vu blêmir, tout à l'heure. Il ne s'attendait pas à ce que je contre-attaque si vite. Si seulement je n'avais pas eu ce... ce problème. Oh, Seigneur, Henri ! Quelque chose n'a pas fonctionné comme prévu. Nous avons eu un gros pépin à la livraison, je ne comprends pas ce qui s'est passé. La Bête s'est échappée. J'ai pris les mesures nécessaires pour que cela ne s'ébruite pas, mais ma position est désormais très inconfortable. Je ne suis même pas parvenu à récupérer un seul poil du monstre. Tu penses bien, Simon, que j'aurais pu le faire traquer astralement sans plus attendre. Aussi, tu comprends bien qu'il ne me reste plus qu'une solution (NB : il s'agit bien entendu des shadowrunners). Quant à Sébastien... Je vais essayer de détourner son attention, de l'orienter sur une enquête annexe, un leurre. Sébastien est quelqu'un de très vaniteux, et il mettra un certain moment à s'avouer vaincu. Mais il n'est pas totalement stupide. Le temps joue contre moi... »

magicienne hermétique et le dira aux PJ, si ceux-ci lui posent des questions précises.

La presse

Un article du journal *La Belle République*, intitulé *Métacréatures : des chiens de garde corporatistes exceptionnels*, daté du 6 janvier 2056, est susceptible d'intéresser les PJ. Il est accessible sans aucun problème par la Matrice, au prix de 50 NF. Sans jamais donner le nom des monstres (à part les barghests, chiens de garde communément

L

ES PNJ DE L'ÉPISODE I

Pour Shadowrun

► Edmond, l'ogre français

Description : 28 ans, 1,85 m, 95 kilos. Glabre, muscles secs et saillants, canines surdéveloppées. Très distingué (voire manié), habits chics, langage châtié, presque précieux. Accent français très prononcé.

Rappel : certains orks européens n'ont pas tout à fait la même apparence que leurs cousins d'Amérique, et sont appelés « ogres ».

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
7	3	6	2	4	3	(6)	3

Compétences : Armes à feu 3, Combat à mains nues 3, Combat armé 2, Étiquette (La rue) 4, Furtivité 2.

Équipement : Montre-bracelet digital (une sorte de super « Tam-Tam » qui lui permet de recevoir des messages de son employeur), couteau, fusil Remington 750 (dont il se sert principalement pour chasser le caribou).



► Gendarme

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	4	2	3	4	(6)	3

Compétences : Armes à feu 4, Combat à mains nues 3, Combat armé 3, Étiquette (La rue) 3

Équipement : Gilet pare-balles (Balistique 2/Impact 1), taser Defiance Super Shock, Ares Predator.

sont consignés ici. Mme le maire est passée maître dans l'art du coup bas, et ces informations se transforment souvent entre ses mains en armes politiques redoutables, ce qui explique ses multiples réélections. Même si elles ne concernent pas directement la mission des shadowrunners, il va de soi que ces informations peuvent se monnayer cher, notamment auprès de Sébastien Hull, qui a bien sûr un dossier à son nom... Si les PJ décident d'exploiter ces informations, vous n'aurez qu'à imaginer le ou les scandales dans lesquels le chef de la gendarmerie a pu être impliqué.

Jocelyne Geuvrement

Les caractéristiques du maire de Québec ne sont pas fournies. Il serait fort imprudent de la part des PJ de s'en prendre directement à elle. Jocelyne est une femme de caractère, qui a appris à ne pas s'en laisser compter. Elle n'a fait appel aux PJ que parce qu'elle n'a plus d'autre planche de salut, mais elle se méfie beaucoup des shadowrun-

ners. S'ils la rencontrent, elle ne leur témoignera qu'une sympathie de circonstance. Le fait que des inconnus soient amenés à enquêter sur ses affaires personnelles la rend nerveuse, mais ce serait pire encore si les investigations étaient menées par des hommes de son entourage. Après tout, les PJ ne sont pas payés pour lui faire la morale ou lui dire ce qu'ils pensent d'elle! Toutefois, Mme Geuvrement demandera certainement à Edmond, si les PJ vont trop loin, de surveiller ses employés. Le cas échéant, l'ogre sera peut-être amené à expliquer aux personnages que leur enquête sort du cadre qu'il leur avait fixé. Edmond est beaucoup trop paresseux pour se retourner contre sa patronne, même s'il est conscient qu'elle agit à l'extrême limite de la légalité.

Bien sûr, Edmond connaît le nom du maire de Charlesbourg, Henri Dumont, et sait que c'est un cousin de Jocelyne. Il ignore tout de leurs conversations sur la Matrice, mais ne cherchera pas à le nier si les PJ lui ramènent les informations de l'USD 2. Il sait également que Jocelyne est une

employés par de nombreuses corporations), l'auteur explique que certaines métacréatures sont capables de percevoir physiquement et astralement les intrus dans un bâtiment, et que leurs pouvoirs destructeurs en font de terribles gardiens. Reprenez les informations fournies au paragraphe *Un chien de garde ? Quelle drôle d'idée !*, et lisez-les aux PJ. Attention, prenez soin de ne jamais prononcer le mot «cerbère». Remplacez-le par «la créature»). L'article précise également que Fuchi et Y-H, présentes dans les Zones d'Entreprise de Québec, seraient les seules mégacorporations à commercialiser une créature haut de gamme, dépassant de loin les produits de leurs concurrents. L'auteur ne cite pas ses sources, mais conclut en ajoutant que les corporations concernées, évidemment, nient les faits. Comme d'habitude.

Daté du 13 janvier, un article du même journal signale une augmentation alarmante du nombre des meurtres inexplicés dans les bas quartiers de la ville. Des incidents sur le port ainsi que des disparitions de clochards sont brièvement mentionnés, sans trop de précisions.

Un rebondissement !

Quand vous estimerez que les PJ ont récolté suffisamment d'informations en ville, vous pourrez leur communiquer l'information capitale qui les fera passer à l'Épisode 2. Quoi qu'ils fassent, ils sont interrompus par Edmond, qui les appelle de toute urgence. Il vient de recevoir un message de sa patronne. Un hameau d'une vingtaine de maisons, Les Érables, vient d'être saccagé avec une violence inouïe. Il n'y a aucun survivant. On a également repéré plusieurs cadavres de caribous et trois randonneurs sont portés disparus. Les Érables se trouve à 5 km à l'est de Charlesbourg, une petite ville proche de Québec. C'est d'ailleurs Henri Dumont qui a communiqué cette information à Jocelyne Gouvernement. Averti par un trappeur, il a aussitôt réuni son conseil municipal afin de trouver un moyen de retarder l'action de la gendarmerie. Il a conseillé à Jocelyne d'en faire autant. Cette dernière a rapidement organisé un simulacre d'émeute dans un bar branché de la ville, qui va occuper les hommes de Sébastien Hull pendant un moment. Les PJ ont juste le temps de partir : ils ne disposent que de quelques heures avant l'arrivée de tout le cirque médiatico-policier.

Episode 2

LE VENT DANS LES ÉRABLES

En route !

La nuit est tombée depuis quelques heures déjà. Le temps est clair et sec, et la température vient de passer sous la barre des -10°C. «Vous avez de la chance, il ne neige pas», commente Edmond, laconique. L'ogre vient de retrouver les person-

nages à la périphérie de Québec. Il met à leur disposition une carte détaillée de la région, et surtout une Westwind 2000. «Bien sûr, elle n'est pas idéale pour le tout-terrain, mais les circonstances nous commandent de faire vite», explique Edmond. Après un temps, il ajoute : «Soyez prudents. Je ne sais pas ce que vous trouverez là-bas, mais soyez très prudents.» Il s'éloigne en leur adressant un signe de la main. Les PJ sont maintenant livrés à eux-mêmes. Leurs téléphones portables ne leur seront pas d'un grand secours dans la forêt : leur puissance est nettement insuffisante pour permettre une communication avec la ville. En consultant la carte, les personnages constatent que Les Érables sont situés sur les rives d'un lac (maintenant gelé), au nord de Charlesbourg, à environ 15 km de Québec. À première vue, le trajet est l'affaire de quelques minutes. Faites monter la pression en insistant sur les conditions particulières du voyage : la nuit est opaque, malgré les étoiles, et les routes semblent désertes. Les PJ sont seuls. C'est la nouvelle lune. En se rendant vers Les Érables, les PJ empruntent dans un premier temps la route 73, avant de bifurquer et de prendre la route 40. Au bout de quelques kilomètres, ils trouvent sur cette dernière une voiture accidentée. Le véhicule, vide de tout occupant, a de toute évidence effectué une sortie de route, avant d'aller verser dans le fossé. Les traces de pneus, encore visibles, indiquent que le conducteur a effectué un virage très brusque, sans raison apparente. Si les personnages relèvent la plaque d'immatriculation et rapportent l'accident aux gendarmes de Charlesbourg, ces derniers leur apprennent qu'ils sont déjà au courant, mais qu'ils n'ont pas eu le temps de dégager le véhicule. Le chauffeur, un accro aux BTI, déclare avoir vu une «grosse bête noire se déplaçant à une vitesse inouïe traverser la route juste devant lui», d'où son accident. Les gendarmes, visiblement assez désœuvrés mais peu enclins à discuter, n'accordent que peu de crédit à cette thèse farfelue. Pour eux, le conducteur est un junkie. On a retrouvé des traces récentes de drogues dans ses analyses de sang, et l'affaire est considérée comme «classée». L'attitude des gendarmes risque de paraître louche aux PJ. Leur empressement à se débarrasser du groupe ne trahit rien d'autre qu'une méfiance teintée d'ennui, mais il titillera certainement la paranoïa des shadowrunners. Les PJ ne gagneront rien à poursuivre dans cette direction. Même s'ils parvenaient à rencontrer Terrence Renaldo, le conducteur que les gendarmes ont jugé bon de mettre en garde à vue, ils n'en tireraient rien de plus que ce qu'il a déjà dit aux autorités. Le fait est qu'il était effectivement drogué, mais il a bel et bien vu quelque chose. Dernière chose : les gendarmes de Charlesbourg ne savent rien, pour l'instant, de ce qui s'est passé aux Érables.

Les Érables

Les Érables sont un petit lotissement, composé de villas pour individus richissimes. Il a été bâti dans les années 2020, et est occupé par des conseillers municipaux adjoints (de Québec et de Charlesbourg), des cadres corporatistes haut placés (issus des Zones d'Entreprises de Québec), et des responsables politiques hurons. Toutes

L a gendarmerie

La gendarmerie est le nom communément donné au service de sécurité privé de la ville. En réalité, ce n'est qu'une filiale semi-indépendante de la Lone Star. Son chef est Sébastien Hull, un conseiller municipal qui vient de poser sa candidature aux prochaines élections, en axant principalement son discours sur la question de la sécurité. Montrez-vous vigilant quant aux agissements des personnages, au moins dans l'Épisode 1. N'oubliez pas que la détention et le port d'arme sont sévèrement réglementés au Québec (voir p. 71 et 72 du « Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord » pour plus de précisions). Les contrevenants sont passibles d'une amende pouvant aller de 50 NF pour une arme blanche à 600 NF pour un fusil. La détention d'une arme non autorisée (arme automatique, arme lourde, explosif) peut entraîner une peine de prison allant de 1 à 10 ans en cas de flagrant délit d'usage. Les coups et blessures entraînent des amendes pouvant aller jusqu'à 5000 NF, et les tentatives de meurtre sont punies d'une peine d'emprisonnement minimale de 2 ans. La peine de mort existe encore, et les exécutions ne sont pas exceptionnelles. Vous ne devez pas hésiter à faire intervenir des gendarmes si vos PJ bafouent trop ouvertement les lois en vigueur. Celles-ci sont appliquées à la lettre à Québec (sauf peut-être dans certaines portions de la ville basse, où il n'est plus possible de les faire respecter). C'est encore plus vrai maintenant que la ville se trouve en période préélectorale. Pour chaque action «malheureuse» des personnages, effectuez un jet de Perception pour vérifier que les agissements des PJ n'attirent pas l'attention des gendarmes. Fixez un seuil entre 3 et 5, selon la nature des actes perpétrés par les PJ (3 = actions particulièrement peu discrètes, voire provocantes; 5 = actions illégales, mais relativement discrètes). Si ce test est réussi, 1d6+1 gendarmes accourent (ou arrivent à bord d'hélicoptères Yellowjackets, si les circonstances l'exigent). Ils sont armés de taser et d'Ares Predator. Bien sûr, ils ne parlent que français.

ces superbes villas ont été offertes à leurs occupants en récompense de services passés, à la légalité souvent douteuse. Elles sont théoriquement gardées par des sentinelles privées, des trolls francophones pour la plupart. Le hameau est situé près d'un lac (gelé, en cette période de l'année), et se trouve à proximité d'une forêt (environ 1 km). À une vingtaine de kilomètres des Érables se dresse une montagne couverte de pins. À proximité du hameau, les personnages découvrent trois corps de randonneurs déjà gelés. Ils ont été tués par le cerbère, mais le hasard a fait que les Mohawks ont attaqué le site peu de temps après. Lorsque les PJ arrivent sur place, ils constatent que les occupants du hameau ont effectivement été massacrés. La plupart des victimes semblent

avoir été surprises par la rapidité de l'attaque. La plupart d'entre elles sont figées dans des poses grotesques, et leurs visages, déformés par la terreur, trahissent tous le même étonnement. Presque tous ont été tués chez eux. Seuls quelques-uns ont eu le temps de sortir. Il y a des femmes, des vieillards et des enfants parmi les victimes. La majorité des corps sont mutilés et portent des traces de griffes et de crocs. Certains sont presque ouverts en deux. Bref, c'est un véritable carnage. Chaque corps découvert porte un nouveau coup au moral des PJ. Faites en sorte qu'ils soient convenablement secoués. Fort heureusement, si l'on peut dire, la température fait que les cadavres ne présentent aucune trace de décomposition. Les premiers indices laissent rapidement penser que l'attaque a été portée par un groupe d'individus ou de créatures, plutôt que par un monstre isolé (d'ailleurs, il n'y a pas de trace d'acide dans les plaies, contrairement aux victimes précédentes). Laissez les PJ explorer quelques villas, et éventuellement faire un tour sur la Matrice locale. Insistez sur le caractère macabre de leurs découvertes, sur leur peine à déglutir, sur le froid et l'obscurité qui règnent sur le hameau puis... mettez-les nez à nez avec les shadowrunners de Fuchi.

Un peu de culture ?

Le decker du groupe peut parfaitement se brancher sur la Matrice de l'une des maisons dévastées. Comme il s'agit d'un système autonome, il n'y a pas réellement de danger: les anciens utilisateurs n'avaient pas vraiment d'intrusions à redouter. Si vous tenez vraiment à construire un système cartographié, utilisez la méthode de génération rapide de systèmes matriciels, présentée p. 192 de *Shadowrun*. Limitez les éventuelles CI présentes à de simples Glaces blanches. Parmi les données présentes dans le système, le decker découvre des informations sur l'histoire du village et sur son attribution à des membres de corporations et à des Hurons. Le caractère légal de la chose paraît plus que douteux. En fait, en cherchant un peu, on peut même retrouver dans le système informatique autonome du hameau la preuve formelle que ces terres devaient revenir aux Mohawks, en vertu d'un accord ancien passé avec le Conseil Algonkin-Manitou. Pour des raisons politiques, la République de Québec et le maire de Charlesbourg ont préféré céder ce territoire à des corporations bien placées (celles qui se trouvent dans les Zones d'Entreprise, principal pôle économique de la région), et à certains Indiens... mais pas à des Mohawks. à des Hurons. Parlant français et ayant toujours eu tendance à coopérer avec le gouvernement, ces derniers ont été très logiquement préférés aux Mohawks qui, à part leur langue, ne connaissent que l'anglais, et ont toujours manifesté une franche hostilité envers le gouvernement québécois.

Les shadowrunners de Fuchi

Une autre équipe de shadowrunners, engagés par la corporation Fuchi, utilise des métacréatures pour retrouver la Bête. Partis de Québec un peu avant les PJ, ces hommes sont arrivés au hameau



quelques minutes avant eux. Les cadres de Fuchi ont deviné que la créature qui ravageait la région depuis peu était un cerbère. Pourquoi? Parce qu'avec Yokogawa-Honeywell, Fuchi est l'une des corporations qui font le plus appel aux métacréatures, et que ces deux entreprises sont les seules, jusqu'ici, à avoir capturé des cerbères. Elles sont bien entendu au courant de leurs découvertes respectives, mais les agents de la Fuchi ignorent la nature exacte de la tractation qui lie Y-H à la mairie de Québec. Ceci étant dit, ils soupçonnent fortement le cerbère d'être à l'origine d'une partie des massacres, à cause de certains indices caractéristiques (acide, morsures, etc.). La Fuchi a rapidement engagé des shadowrunners pour capturer l'animal en question, qu'il s'agisse d'un cerbère ou d'une autre métacréature. Les mercenaires payés par la Fuchi se trouvent un peu dans le même cas que les personnages, à quelques nuances près. Eux non plus ne savent pas après quoi ils courrent, la Fuchi ayant préféré, pour des raisons bien compréhensibles, ne pas leur détailler les caractéristiques du cerbère. L'équipe de Fuchi est arrivée de l'autre côté du hameau, mais elle finira par tomber sur les PJ. Improvisez une petite discussion, en espérant qu'aucun des deux camps n'ouvrira le feu sans sommation. Gardez à l'esprit que les shadowrunners de Fuchi sont certainement aussi surpris de la présence des PJ que ceux-ci le sont de la leur.

L'équipe de shadowrunners engagée par Fuchi compte cinq membres. Le premier est un samouraï des rues (caractéristiques p. 64 de *Shadowrun*), qui utilise un barghest pour traquer la Bête. Le deuxième est un mercenaire nain (*Shadowrun*, p. 63) accompagné d'un chien de l'enfer (un dogue noir aux yeux luisants, capable de projeter des flammes). Le troisième est un garde du corps (*Shadowrun*, p. 58). Il possède un annis noir (un singe noir, ressemblant à un mandrill, aux sens très affûtés et à la force physique impressionnante). Le groupe compte également une decker (*Shadowrun*, p. 52) et un mage de combat (*Sha-*

dowrun, p. 60). Les métacréatures possèdent toutes un collier spécial. Elles sont dressées et obéissent uniquement à leur maître, qui les utilisent pour repérer la Bête, grâce à leurs sens ultradéveloppés. Le barghest et le chien de l'enfer sont très nerveux au moment où les PJ rencontrent l'équipe de Fuchi. L'annis noir, en revanche, ne manifeste aucune anxiété. L'explication est simple: les deux canidés ont senti l'odeur du cerbère, et cette odeur les terrorise. En effet, les cerbères ont l'habitude de dévorer les canidés qu'ils rencontrent. Ils semblent particulièrement friands de leur chair. L'instinct a prévenu les deux chiens de garde du danger qui les guette. Malheureusement pour les PJ, ces animaux ne savent pas parler... Laissez les personnages faire connaissance avec les hommes de Fuchi (ou engager le combat, le cas échéant). Puis, sans laisser trop de temps s'écouler, faites revenir les Mohawks. Les Indiens tiennent à vérifier une dernière fois qu'ils n'ont pas laissé de survivants. Il serait intéressant que les féroces garous fassent irruption au moment où les personnages comparent les informations à celles des shadowrunners de Fuchi.

Les Mohawks

Les Mohawks sont une tribu de Québec à qui les autorités ont refusé de rendre ses terres ancestrales. La majorité des Mohawks a rallié le Conseil Algonkin-Manitou, mais un petit clan d'une trentaine d'individus particulièrement intégristes, les Fils de la Lune, a décidé de récupérer ses terres. Le territoire revendiqué est constitué du hameau des Érables, ainsi que de la petite forêt toute proche. Le clan des Fils de la Lune présente la particularité d'être uniquement constituée de zoothropes! Ces Mohawks sont en effet des glouton-garous (le glouton, «wolverine» en anglais, étant un gros carnivore, de la famille des belettes, incroyablement féroce et tenace). Lorsqu'ils aperçoivent les Mohawks, les shadowrunners de Fuchi ouvrent immédiatement le feu.

Les PJ doivent choisir un camp : les Mohawks, qui ont l'air franchement hostiles, ou leurs concurrents ? Les deux groupes ont des indices à révéler. Le combat est particulièrement meurtrier. Les PJ doivent affronter chacun un individu de votre

L

ES PNJ DE L'EPISODE 2

Pour Shadowrun

► Les gloutons-garous mohawks

D'aspect humain (des Indiens avec des coupes à l'iroquoise), les Mohawks se métamorphosent dès le début du combat en terrifiants gloutons humanoïdes. Leur poil est d'une belle couleur beige clair, tirant sur le jaune au niveau du dos et sur le brun vers le ventre. Les gloutons possèdent des griffes énormes et des crocs tranchants comme des rasoirs. Ce sont eux qui ont taillé les habitants du hameau en pièces, sans la moindre pitié.

Forme humaine

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
S	4x5	5	5	3	3	(8)	5

Forme de combat

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
8	5x6	6	5	3	3	(8)	5

Attaques 7G
Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques sous forme animale, Régénération.

Faiblesses : Allergie (argent, grave), Vulnérabilité (argent).



Notes : Du fait de leur pouvoir de Régénération, les zoocanthropes ne peuvent en principe être blessés que par des armes en argent. Les PJ ont tout de même une chance de les atteindre, même s'ils n'ont pas emmené avec eux l'équipement approprié. Il leur suffit de toucher la colonne vertébrale ou la tête de leurs adversaires. Techniquement parlant, les PJ doivent occasionner une blessure Fatale à leur cible, puis obtenir un 1 sur 1d6 juste après (1 ou 2 pour des armes telles que le feu ou les explosions). Pour la régénération, voir également la règle spéciale, p. 219 de Shadowrun.

choix. À la fin, quel que soit le camp choisi par les personnages, il est vainqueur. Qu'il s'agisse des Mohawks ou des shadowrunners de Fuchi, les survivants sauront se montrer reconnaissants. Si les PJ ont choisi les Mohawks, le chaman les aidera. En parlant aux esprits de la nature, il a appris qu'une créature étrangère, venue d'un autre continent, était récemment arrivée sur leur territoire. Elle se terre à présent quelque part dans la montagne. Malheureusement, à la fin du combat, il ne reste plus que trois Mohawks (dont le chaman), sur les dix présents au début. Deux d'entre eux étant blessés, le petit groupe décide de rejoindre le reste du clan et de laisser les personnages à leur destin, non sans leur avoir dit ce qu'ils savent (reprenez l'histoire évoquée ci-dessus). Désormais, les Mohawks des Fils de la Lune considéreront toujours les PJ comme étant les bienvenus sur leurs terres... si jamais ils reviennent un jour, évidemment. Plus intéressant, ils parleront d'eux en termes élogieux auprès du Conseil Algonkin-Manitou et des autres clans mohawks de la région. « Nous nous battons jusqu'au bout », conclut en anglais le chaman d'une voix pleine d'une douce mélancolie. « Nous nous battons, encore et toujours, jusqu'à ce que les pins perdent leurs aiguilles ou jusqu'à ce que nous récupérons nos terres. »

Si les PJ ont choisi le camp des shadowrunners de Fuchi, ceux-ci leur apprendront ce qu'ils savent. L'animal qu'ils traquent est massif et dangereux, mais leur employeur n'a pas voulu leur en dire plus. Les shadowrunners ont remarqué que la créature effrayait considérablement leurs deux chiens. Lorsque le combat s'achève, les hommes de Fuchi ne sont plus que deux. Les deux canidés ont également été tués : seul l'annis noir est encore en vie. Trop diminués par leurs pertes et leurs blessures, les runners préfèrent abandonner la partie, mais proposent aux PJ de leur confier leur singe, qui pourra les aider. « Après tout, explique le garde du corps, vous en aurez plus besoin que nous si vous voulez vraiment retrouver cette chose. » Arrivé près du lieu où se terre la Bête, l'annis noir s'échappera dans la nature. Il sert uniquement à conduire les PJ vers la montagne.

Le jour se lève lentement. Le temps s'est radouci (-3°C), mais il tombe une petite neige collante qui ralentit la progression des personnages et recouvre rapidement leurs traces. Malgré tout, celles de la Bête sont encore vaguement visibles. Les PJ qui pensent à gratter la neige superficielle qui les recouvre peuvent tenter de les identifier. Chaque personnage peut effectuer un seul test de Zoologie, seuil 5. Plus il obtient de succès, et plus vous pouvez lui fournir d'indications sur la créature. Il s'agit d'un quadrupède, se déplaçant à très vive allure (environ 80km/h), comme l'atteste l'important éloignement de chaque groupe de traces. D'après la profondeur des empreintes, il est permis de penser que le poids du monstre dépasse les 100 kg, mais qu'il reste inférieur à 200 kg. Les traces sont brouillées, à cause de la neige et de la vitesse de déplacement, mais elles évoquent plutôt un canidé. Peut-être un très gros loup ?

Les traces (et les indications de l'annis noir ou du chaman) conduisent les PJ vers la montagne qui surplombe la forêt. De nouvelles preuves du passage de la Bête apparaissent au fil de la progression des personnages : d'épais poils noirs, accrochés à des arbustes épineux à moitié arrachés. Il fait de plus en plus froid. Un vent glacé se lève sur la forêt, et les PJ comprennent qu'il leur faudra plus d'une journée pour parvenir à la montagne, distante du hameau d'une vingtaine de kilomètres.

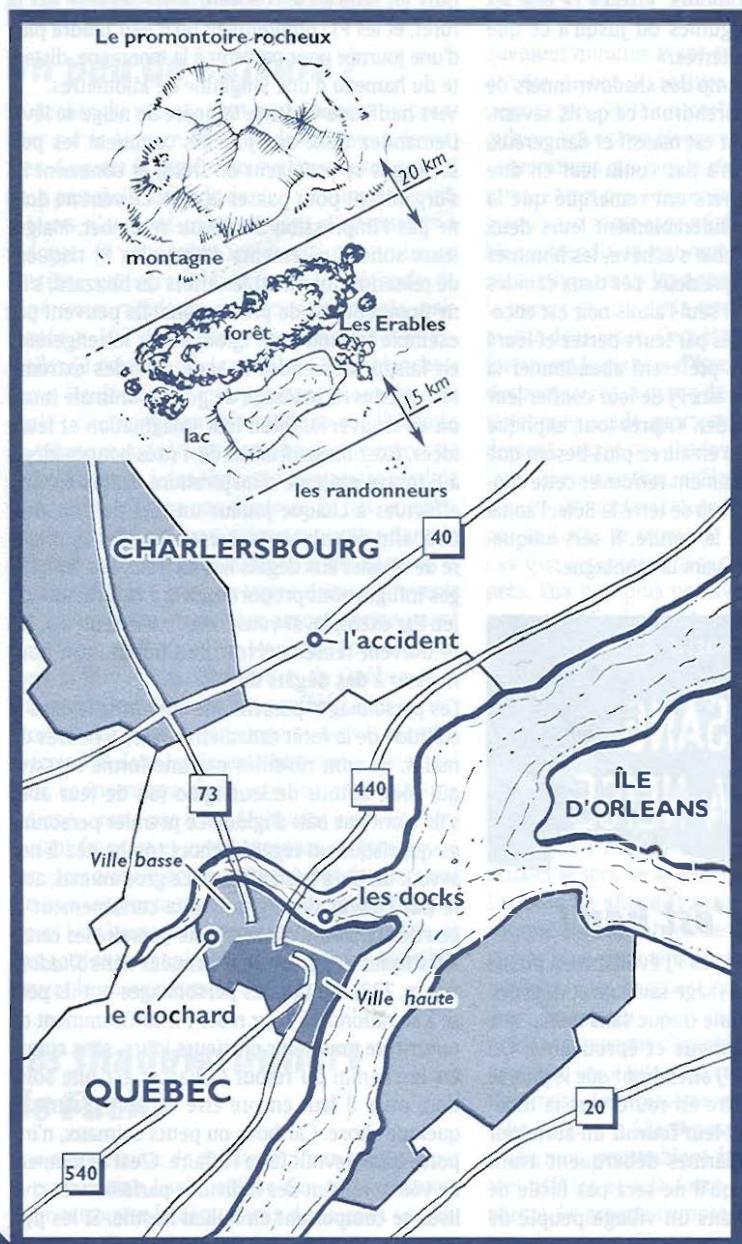
Vers midi, une violente tempête de neige se lève. Demandez donc aux joueurs comment les personnages se protègent du froid, et comment ils s'organisent pour passer la nuit. Le vent ne donne pas l'impression de devoir retomber. Malgré leurs solides vêtements d'hiver, les PJ risquent de ressentir durement les effets du blizzard, s'ils ne prennent pas de précautions ! Ils peuvent par exemple fabriquer un igloo, éviter les engelures en faisant descendre le sang dans les extrémités, se couvrir le visage de graisse animale (mais où en trouver?). Selon leur imagination et leurs idées, fixez un seuil allant de 4 (très bonnes idées) à 6 (grave manque d'inspiration). Faites ensuite effectuer à chaque joueur un test de Constitution, afin de voir si son personnage est en mesure de résister aux dégâts liés au froid. Les dommages infligés sont proportionnels à la difficulté du jet. Par exemple, si vous avez fixé le seuil à 5, les PJ doivent tenter un test de Constitution pour résister à des dégâts de 5G.

Les personnages passent une nuit difficile dans la solitude de la forêt canadienne. Vers 6 heures du matin, ils sont réveillés par une forme massive qui rôde autour de leur igloo (ou de leur abri, s'ils n'ont pas bâti d'igloo). Le premier personnage qui risque un regard dehors tombe nez à nez avec... un ours brun affamé. Le gros animal, attiré par l'odeur des PJ, convoite certainement le peu de nourriture qui leur reste (prendre les caractéristiques des créatures normales dans *Shadowrun*, p. 233). Au fait, les personnages ont-ils pensé à se rationner ? Leur reste-t-il suffisamment de nourriture pour tenir plusieurs jours, sans compter le chemin du retour ? Chasser est une solution, mais il faut encore être capable d'attraper quelque chose. Caribous ou petits animaux, n'importe quoi devrait faire l'affaire. C'est le moment de voir comment des individus parfaitement civilisés se comportent en milieu hostile. Si les personnages tuent un renard, par exemple, laissez-

Épisode 3 DU SANG SUR LA NEIGE

L'air frais, c'est bon !

À partir de maintenant, les PJ évoluent en pleine nature, au sein d'un paysage sauvage et imprévisible. C'est le début d'une traque sans merci, que vous devrez rendre longue et éprouvante. On peut supposer que les PJ attendront que le jour se soit levé pour se mettre en route vers la montagne. Le hameau peut leur fournir un abri pour la nuit, mais les gendarmes débarquent avant l'aube (sans compter qu'il ne sera pas facile de trouver le sommeil dans un village peuplé de cadavres).



les dépecer puis le faire cuire... et annoncez-leur au moment de la première bouchée qu'ils sont incapables d'avaler une viande aussi infecte (de toute façon, il leur faudra d'abord réussir à le faire cuire.) Quoi qu'il en soit, chaque jour passé sans nourriture augmente d'un point la difficulté des jets contre le froid. Si vous trouvez l'addition un peu salée (les PJ doivent effectuer un jet par jour), le temps se radoucit, ou la nourriture devient soudain plus facile à trouver. Il serait dommage que les personnages meurent bêtement de froid ! Contentez-vous de leur en faire baver, à moins bien sûr qu'ils ne se comportent de manière parfaitement stupide.

La fin du voyage

À la fin du troisième jour de marche, après avoir pénétré profondément dans la forêt, les personnages arrivent en vue d'un immense promontoire granitique. Le sommet de cette « montagne » est couvert de pins gigantesques et enneigés. Le spectacle est grandiose. Si les PJ en font le tour (l'ensemble mesure près de 3 km de circonférence), ils发现 trois grandes entrées de cavernes, l'une au sud, l'autre au nord-est et la troisième à l'ouest. Vous pouvez en placer d'autres si vous jugez que les personnages sont encore suffisamment en forme pour s'égarer sur des fausses pistes. Si les PJ étaient accompagnés de l'annis, celui-ci a pris la fui-

te il y a déjà quelque temps, en poussant de petits glapissements. Si vous avez envie d'en rajouter un peu, les PJ retrouvent son cadavre ensanglé au détour d'un sentier, un peu plus tard. Il a été victime d'un glouton (parfaitement normal, celui-là !). • **Caverne ouest.** À l'extérieur, il n'y a strictement aucune trace dans la neige. La grotte n'est pas très profonde. Elle abrite une femelle tigre à dents de sabre, qui se trouve être prête à mettre bas. Après avoir avancé de quelques mètres, les personnages voient deux grands yeux verts luire dans le noir. Alertée par l'odeur des PJ, la femelle reste tapie dans sa tanière et se contente de grogner pour intimider les intrus. Elle ne les attaque pas, à moins qu'ils ne s'approchent trop près d'elle. La stature de l'animal est impressionnante, mais son pelage est clair. Il ne peut donc pas s'agir de l'animal que traquent les personnages. Si les PJ rebroussent chemin lentement, la tigresse les laisse partir. Insistez sur la majesté sereine de l'animal, sur la verte profondeur de son regard, sur ses flancs haletants. C'est un instant magique, et les PJ seraient mal inspirés de le gâcher en passant à l'attaque. Si elle estime que sa vie est en danger, la femelle bondit sans prévenir. Elle ne cherche pas spécialement à tuer les shadowrunners, mais surtout à les chasser de sa tanière.

• **Caverne sud.** Si les personnages la fouillent méthodiquement, ils remarquent une multitude de petits excréments en forme de bille, d'environ 1 cm de diamètre. Cette deuxième grotte, contrairement à celle du tigre, est un véritable dédale de corridors humides, dans lesquels les personnages ne pourront parfois progresser qu'à quatre pattes. Les lieux sont infestés par une vingtaine de rats du diable. Si les shadowrunners avancent de plus de trente mètres à l'intérieur de la caverne (qui peut notamment leur offrir un abri confortable pour la nuit), les rats finissent par se jeter sur eux en masse. Vous pouvez préparer votre propre plan des lieux, notamment si vous utilisez des figurines pour les combats. Attention, l'un des rats est infecté par le virus SIVTA (il est porteur du virus, mais reste immunisé à ses effets grâce à ses pouvoirs).

• **Caverne nord-est.** C'est dans cette large grotte que s'est réfugié le cerbère. En inspectant l'entrée, les PJ découvrent des traces de gros plantigrades (si ils font un test de Zoologie et obtiennent une réussite particulièrement concluante, les personnages réalisent que ces traces proviennent vraisemblablement de plusieurs ours, sans doute des grizzlys, voire des kodiaks). Néanmoins, ces empreintes sont gelées, ce qui laisse à penser qu'elles datent de plusieurs semaines. Les personnages ne le réaliseront peut-être pas, mais les ours hibernent en cette période de l'année. Vous êtes libres d'imaginer votre propre plan pour la caverne. Elle est grande, très sombre, et comporte plusieurs passages. Les personnages s'avancent dans un silence ouaté, la gorge nouée par une sourde appréhension. Considérez, pour tous les modificateurs liés à la table de visibilité, que les PJ se retrouvent dans des conditions de Lumière faible. Au détour du premier boyau, les PJ découvrent le cadavre à moitié dévoré d'un grizzly. Il s'agit du mâle, qui hibernait lorsque le cerbère est arrivé. Il a eu le temps de se réveiller et de lui faire face... l'espace d'un court instant.

Léonidas Vesperini

et Fabrice Colin

illustration : Alexis Santucci

plan : Cyrille Daujean

Dans l'une des salles du fond, le groupe repère deux nouveaux cadavres d'ours, celui de la femelle et de son petit. Ils gisent dans une mare de sang encore humide, les entrailles à l'air.

Le dernier couloir débouche sur une vaste salle obscure. Le Cerbère se cache au-dessus de l'entrée, dans un renfoncement. Il ne peut donc pas être aperçu tant que l'on n'a pas pénétré dans la salle. Dès qu'un shadowrunner consent à s'y risquer, la bête lui saute dessus, en utilisant son pouvoir de Réaction accrue. Un terrible combat s'engage. Le chien à trois têtes se bat férolement et ne montre aucune pitié pour ses victimes. La situation risque de devenir vite assez confuse. Insistez sur l'obscurité qui rend les tirs et le mouvement problématiques, sur l'exiguité des lieux et sur les grognements du monstre, dont les personnages ne peuvent percevoir que les contours.

Le cerbère

Cet animal très rare, d'origine européenne (on le trouve essentiellement en Grèce) se présente sous la forme d'un énorme chien noir à trois têtes, mesurant 1,20m au garrot, pour un poids de plus de 110 kilos. Vigilant, terrifiant, il constitue sans aucun doute le meilleur chien de garde du monde, quand on parvient à le capturer et à le contrôler. Ce féroce carnivore ne craint aucun ennemi, quelle que soit sa taille. Il est, de fait, difficile de lui trouver des défauts. Ses sens aiguisés et sa vitesse de réaction fulgurante lui permettent d'arriver très rapidement au contact, et ses adversaires sont généralement surpris par sa vivacité. Gardien instinctif, le cerbère possède également la faculté de détecter aussi bien les intrusions physiques (grâce à ses sens accusés) qu'astrales (grâce à une faculté inexplicable, mais très efficace). Ses pouvoirs sont nombreux et redoutables. Sa salive corrosive, notamment, détruit d'abord les armures avant d'attaquer les chairs. Ses trois attaques simultanées, pour finir, en font une implacable machine à tuer.

Conclusion

• Si les PJ ont réussi à neutraliser le cerbère sans le tuer, en utilisant des armes étourdissantes (tasers, balles gel), ou si les dégâts infligés à la métacréature n'ont pas été retranscrits dans la case de Surplus de dégâts physiques, ils peuvent ramener l'animal vivant à leur employeur. Encore faut-il qu'ils trouvent la force de transporter la « chose » jusqu'à Québec sans qu'elle se réveille. À première vue, la tâche paraît bien difficile. Peut-être qu'en bricolant un travois avec des branches, il sera possible d'y parvenir, mais c'est loin d'être certain... Si vous vous sentez d'humeur clément, la gendarmerie finit par localiser les personnages et par venir à leur secours, après un détour par Les Érables. Émergeant de leur caverne, hagards et couverts de sang, les PJ auront peut-être la surprise de se voir accueillis par des sauveteurs professionnels, arrivés en hélicoptère. Quelle que soit la manière dont ils s'y sont pris, les personnages sont récompensés comme prévu. Ils touchent leurs 60000 NF et jouissent désormais de relations privilégiées avec le maire, si tant est qu'ils tiennent à garder le contact après ce qu'ils auront appris sur elle. En outre, ils pourront reve-

re éclater un scandale. En fait, il ne lui manque qu'une preuve... une preuve que les personnages pourraient peut-être lui fournir.

• Jouer sur un deuxième tableau en vendant les informations qu'ils ont recueilli sur le maire à son ennemi politique du moment, Sébastien Hull, constitue un pari risqué. Jocelyne Geuvrement est une femme intelligente, d'une habileté politique redoutable. Il faut convaincre Sébastien Hull (un arriviste de première) que les PJ ne lui tendent pas un piège, ce qui ne sera pas chose facile. Le chef de la gendarmerie peut parfaitement leur confier une petite mission, par exemple, pour tester leur dévouement. Même si les PJ arrivent à s'attirer ses faveurs, leur vie n'aura rien de facile, car ils seront poursuivis par les hommes de Jocelyne durant les quatre mois qui précédent l'élection (cela peut donner lieu à une suite radicalement différente de la chasse au chien à trois têtes). Si les PJ ont fait affaire avec lui, Sébastien Hull fait éclater un énorme scandale juste avant les élections. Mme Geuvrement ne s'en remettra pas. Hull est élu, et se montre reconnaissant envers les PJ. Il leur remet 50000 NF chacun et les considère désormais comme ses invités d'honneur à Québec. Les PJ pourront toujours venir s'y réfugier quelques mois (le temps d'apprendre le français, par exemple!), si l'une de leurs shadowruns aux UCAS venait à mal tourner.

Quel que soit le camp qu'ils auront choisi, les PJ pourront en tout cas constater que la corruption politique n'est nullement une spécialité américaine!

LES PNJ DE L'ÉPISODE 3

Pour Shadowrun

► Tigre à dents de sabre

Animal Éveillé, dérivé du puma. 1,80 mètre de long (plus une queue de 1 mètre), 250 kilos. Doté de deux longues canines proéminentes qui peuvent atteindre 25 cm. Pelage fauve.

Co R F Ch I V E R Attaques
5 5x4 5 - 2/4 2 (6) 4* 7G

Pouvoirs : Sens accusés (vision nocturne, vision thermographique).

► Les rats du diable

1 mètre de long (queue comprise), 4 kilos. Aucun poil sur le corps, de couleur gris-rose, très ridés (voir l'illustration de la p. 181 de Shadowrun). Ce sont des animaux rapides et agressifs.

Co R F Ch I V E R Attaques
2 5x3 1 5 2/5 3 (4) 5* 5L**

Pouvoirs : Contrôle animalier (rats normaux), Dissimulation (personnelle uniquement).

Immunité contre les agents pathogènes.

Immunité contre les poisons.

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, légère).

Note : Chaque fois qu'un personnage est mordu, lancez 1d20. Si vous faites 1, lancez 2d6. Sur un résultat supérieur ou égal à 9, le personnage a contracté le SIVTA.

* Initiative : 1d6 +5, à lancer une fois pour l'ensemble des rats du diable. Répartissez les 20 rats de manière uniforme sur les PJ. Par exemple, si les shadowrunners sont 5, chacun est attaqué par 4 rats.

**- 1 d'Allonge

► Le cerbère

Co R F Ch I V E R Attaques
6 4x5 6 - 2/6 4 (6) 5* 8M

Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques (Force +6, 3 fois par jour durant (Essence) x1d6 tours), Accroissement de mouvement

(le multiplicateur devient égal à son score d'Essence. Non applicable en situation de combat, sauf pour fuir), Dissimulation (personnelle), Immunité contre le feu

(+1d6 pour tout test d'opposition contre une attaque de feu, magique ou pas), Immunité contre le froid (totale contre le froid naturel, +1d6 contre toute attaque magique à base de froid).

Réaction accrue (+3d6 à l'initiative, 3 fois par jour, durant (Essence) x1d6 tours).

Salive corrosive (pour chaque attaque, la victime doit tenter un test de Résistance aux dégâts, en utilisant ses dés de Rapidité au lieu de sa Constitution. Chaque succès net du cerbère réduit de manière permanente les armures balistiques et d'impact de 1 point, jusqu'à un maximum de 6 points détruits).

Si la protection balistique et d'impact atteint 0, la victime ne possède plus d'armure.

Une victime sans armure doit tenter un test de Résistance contre un code de dégâts de 6L. Chaque tranche de 2 succès nets que le cerbère obtient lors de sa morsure augmente la puissance de l'attaque corrosive d'un point).

Sens accusés (ouïe et odorat développée, vision nocturne, vision thermographique).

Faiblesses : Aucune.

Notes : Le cerbère peut attaquer 3 fois (une fois par tête) avec une action complexe, mais sur un seul adversaire.

* Initiative : 3d6 +5 (6d6 +5 avec la Réaction accrue... Bonne chance !)