

Shadowrun

Bienvenue dans un monde éveillé ... mais pourri

John Li

Synopsis :

C'est un scénario conçu à l'origine pour la 3^{ème} édition de Shadowrun, mais tout maître de jeu est capable de l'adapter pour la Seconde Edition. Un decker est obligatoire et la présence d'un interfacé est souhaitable pour le déroulement.

Ce scénario est aussi conçu pour introduire des nouveaux joueurs dans le monde de Shadowrun. En effet, dans ce scénario, les personnages seront tournés en bourrique et exploités par les corpos et des personnes ambitieuses. Bienvenue dans le Sixième Monde !

Commençons par le commencement. C'est l'histoire de Michael Kacton, un agent corporatiste à l'Arcologie de Renraku. Il était ambitieux et avait de bonnes idées. De très bonnes idées. C'est ainsi qu'il s'est débarrassé physiquement de toutes les personnes pouvant l'empêcher de grimper les échelons. Cependant, tout son "nettoyage" ne passa pas inaperçu. C'est là qu'intervient Jake Phillips. Il a suivi toutes les activités de Kacton dans le but d'amasser assez de preuves pour le forcer à démissionner, lui laissant la place vacante. Phillips a amassé assez de preuves sur Kacton pour le faire radier de toutes les corporations.

Un jour, Phillips montra que son heure était venue. Il alla se présenter devant Kacton avec les preuves, mais celui-ci lui rit au nez, ne prenant pas au sérieux ses menaces et ses preuves. Alors, Phillips présenta ses preuves au Conseil Interne de Renraku. Kacton se rendit compte qu'il avait fait une terrible erreur. Il eut le temps de s'enfuir avant que les Samouraïs Rouges délégués à son arrestation ne l'arrêtent. Il fuit le monde corporatiste pour aller se réfugier dans les rues, abandonnant son ancienne vie. La police le chercha pendant plusieurs semaines puis abandonna toute recherche. Cela s'est passé il y a près de cinq ans.

Depuis le jour où c'est arrivé, Kacton n'est arrivé qu'à survivre que grâce à son envie de vengeance sur Phillips. Pendant ces cinq années, il se fondit dans les Ombres, amassant assez d'argent pour préparer une revanche d'envergure. Or, le jour de la vengeance est arrivé.

Le plan de Kacton est assez simple. Il va recruter des runners, leur faisant croire à une histoire d'extraction (chose assez banale dans le Sixième Monde), qui se feront passer pour une équipe de soin de Doc Wagon. Il paralysera Phillips avec un Defiance Shock pour faire croire à une crise cardiaque. Alors les runners entreront en scène pour récupérer Phillips et c'est à ce moment que, dans la foule, Kacton abattra Phillips et fera accuser les runners. Et devinez qui sont ces pauvres shadowrunners qui vont en chier ? Nos gentils joueurs à nous qu'on a.

Introduction aux runners :

Un des personnages est contacté par son fixer / barman habituel.

Contact : *Salut [nom du personnage], j'ai des nouvelles pour toi ! Une opération est en train de se faire et j'ai besoin de quelques gars comme toi et tes potes. Si t'es intéressé, y a un rendez-vous dans un coin des Redmonds Barrens. Le mec t'y attendra. Les gangs regarderont ailleurs pour une fois. A la prochaine.*

Le rendez-vous a lieu au cœur des Redmonds Barrens. L'homme attend les runners sans montrer impatience aucune. Il est grand, brun, des yeux noisettes, un sourire "corporatiste" et un superbe datajack à la tempe. Il s'avance vers les runners d'une démarche féline très souple. Il gratifie chacun des runners d'un sourire.

Homme : *Bonjour messieurs. Je suis Mr Johnson. Je vois que notre contact commun a fait circuler l'information comme je le lui avais demandé. Si j'ai fait appel à vos services, c'est que mon employeur, dont je tairais le nom, a besoin de vos compétences. Voilà, ma compagnie désire que vous procédiez à ce qu'on appelle dans votre jargon, une extraction. Un employé travaillant pour une autre corporation a décidé de changer d'employeur. Avant de poursuivre, je voudrais savoir si vous êtes toujours d'accord. Vous ne pourrez revenir en arrière avant que le travail ne soit fait.*

Il observe les réactions des personnages. S'ils acceptent, il continue. Sinon, il prie les runners de s'en aller et de ne pas lui faire perdre son temps.

Mr Johnson : *Je suis ravi que vous acceptiez ce travail. La cible s'appelle Jake Phillips, un collecteur de données travaillant chez Renraku. Il va falloir l'extraire le plus rapidement possible. Si vous êtes employés tous ensemble, c'est qu'il peut y avoir une opposition si nous ne nous dépêchons pas. Les Samouraïs Rouges de Renraku sont réputés pour être assez efficaces pour ce qui est de la surveillance. C'est pour cela que vous allez vous faire passer pour des ambulanciers de Doc Wagon. Le plan est assez simple. Je vais utiliser un paralysant pour que Mr Phillips tombe inconscient faisant ainsi croire à une crise cardiaque. Nous intercepterons le signal, destiné pour Doc Wagon, lancé par son bracelet. De là, vous interviendrez en hélicoptère. Les hélicoptères de Doc Wagon sont les seuls à pouvoir se poser sur une terrasse de l'Arcologie. Je pense qu'il est temps de parler salaires. Mon employeur accepte de vous payer 10 000 nuyens par personne, 5 000 au départ et 5 000 à l'arrivée.* Les joueurs peuvent faire des tests de Négociation opposé à la compétence Négociation de Kacton. Kacton accepte de monter à 15 000 nuyens par personne au maximum avec 7 500 nuyens d'avance. Ensuite, Kacton s'entretient avec l'interfacé du groupe (s'il y en a un).

Mr Johnson : *Etant l'interfacé du groupe, j'ai pensé qu'il serai nécessaire de vous parler en privé. Vous serez le pilote de l'hélicoptère. C'est un hélicoptère assez vieux qui a été repeint et retapé pour pouvoir faire bonne impression. Faites attention, il n'est pas armé, il vous faudra être habile pour ne pas subir de dégâts.*

Voici la Bête :

Mani	Vitess	Acc.	Cons	Arm.	Sig	Auto	Pilot	Sens	Carg	Load
.	e		t.			n			o	
4	290	10	5	1	4	3	/	1	12	300

Moniteur de Condition :

Dégâts

Ensuite, Johnson revient voir tous les runners pour mettre au point les dernières petites choses. Johnson : *L'extraction aura lieu ce soir. Vous trouverez des uniformes d'infirmiers Doc Wagon dans l'hélicoptère. Le pilote (il montrera l'interfacé du groupe) de l'hélicoptère volera dans les environs. Au bon moment, il recevra un signal et entamera son vol jusqu'à l'Arcologie. Ce sera à vous, de vous charger ensuite de Mr Phillips. Les Samouraïs Rouges ne devraient pas intervenir, mais restez tous prudents. Je vous demande donc de n'emporter que des armes de poing, car si vous vous faites repérer, la vie de Mr Phillips pourrait être en danger. L'extraction aura lieu au 33^{ème} étage de l'Arcologie, vous aurez largement la place pour atterrir. Vous recevrez le signal au moment voulu.* Sur ce, Kacton répond aux éventuelles questions (à vous d'improviser). Si le(s) mage(s) ou chaman(s) du groupe tentent de voir l'aura de leur Johnson : ils verront qu'il est assez cybernétisé, mais ils ne peuvent lire son aura, celle-ci était protégée par un sortilège (ce qui est assez fréquent pour un agent corporatiste en mission).

Le soir même - Arcologie de Renraku :

L'interfacé du groupe fait donc des tours dans les airs dans son hélicoptère. Les personnages recevront tôt ou tard le signal. Alors, l'interfacé devra faire un test d'Hélicoptère (4) pour slalomer entre les tours des différentes corporations. Un seul succès est nécessaire. Puis, pour se poser sur la terrasse, toujours un test d'Hélicoptère (4) sera nécessaire (la foule ne se sera pas assez écartée pour laisser l'hélicoptère "Doc Wagon" se poser). Les personnages n'ont qu'à s'emparer du corps de l'homme étendu par terre.

C'est à ce moment que Kacton tirera. Les personnages le verront dans la foule, un sourire aux lèvres et un pistolet lourd à la main, tirer sur Phillips. Le pauvre homme aura la tête éclatée. Puis, Kacton "posera" le revolver sur la civière et hurlera que les personnages sont des assassins. Alors, c'est la débandade. Kacton s'enfuit, impossible de le rattraper avec toutes les personnes. Les Samouraïs Rouges débarquent deux rounds, prêts à clouer sur place les personnages. En voyant, les personnages en possession d'une arme, ils feront feu sans attendre. Pour décoller dans ces conditions, l'interfacé devra faire un test d'Hélicoptère (7) obligatoirement. Les Samouraïs Rouges ne devraient pas

normalement pas pouvoir tuer les personnages (sauf s'ils sont si bêtes que ça et qu'ils attendent bien sagement des explications, dans ce cas là, ils n'ont rien à faire dans le monde des Ombres, et faites-les tuer, ça leur servira de leçon à l'avenir). Faites-leur des grosses frayeurs, du genre, les balles qui déchirent l'hélicoptère. Cependant, Renraku ne cherchera absolument pas à les rattraper, estimant que c'est le boulot de la Lone Star.

Samourais Rouges : (autant que vous voulez).

Ils sont entraînés à hacher menu les mecs qui foutent le bordel. Description assez précise.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	5	4	2	3	4	3,5	0

Réaction : 4 (6)

Initiative : 6 + 2D6

Compétences Actives :

Submachine Guns 6

Unarmed Combat 3

Pistols 5

Athletics 4

Etiquette (corporation) 4(6)

Interrogation 2

Cyberware :

Wired Reflexes 1, Interface d'Arme.

Equipement :

Browning Max-Power (9M) interfacé, trois chargeurs Browning, HK227 (7M) interfacé, Medium

Security Armor (6/5).

Compétences de Connaissances :

Corporate Politics 4

Megacorporate Policies 3

Japanese (R/W) 4(2)

English (R/W) 6(3)

Mage corporatiste : (1)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	3	4	5	5	4	6	6

Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6 (Astral : 24 + 1D6)

Compétences Actives :

Sorcery 6

Conjuring 4

Aura Reading 5

Pistols 3

Etiquette (Magicians) 4/6

Cyberware :

Aucun

Sorts :

Levitate 4, Mana Bolt 5, Lightning Bolt 4, Heal 4, Armor 3.

Equipement :

Colt America L36 (6L), Medium Security Armor (6/5).

Compétences de Connaissances :

Magic 4

Metahumanity 5

Economics 4

Japanese (R/W) 5/2

English (R/W) 3/1

Les personnages sortiront sûrement de l'affrontement blessés. Au moment où l'interfacé survole la ville, il reçoit un signal comme quoi l'hélicoptère a entamé une procédure d'autodestruction. En bref, les runners sont dans une belle merde. La seule solution est de se poser en catastrophe dans Everett (quartier le plus proche du lieu du signal). L'interfacé doit faire un test d'Hélicoptère (11) pour arriver à poser l'appareil. Un seul succès est nécessaire. Tous les runners présents dans l'appareil endurent des dégâts modérés (jet de Constitution (5) pour les annuler).

Après avoir quitté les lieux de l'accident, les runners pourront entendre que des sirènes de police se rapprochent. En effet, trois voitures de police (des Jackrabbitt modifiées) arrivent en hurlant dans le secteur. En moins de dix rounds, tout le quartier est bouclé et les personnages seront recherchés partout. En clair, les personnages ont dix rounds pour fôûtre le camp. Multipliez les jets en Discretion (Intelligence des flics). Si les personnages rentrent dans le gras des flics, ils en auront pour leur argent.

Flics de Lone Star : (Au minimum une dizaine).

Ils sont nés pour exercer la loi et aiment ça. Description assez précise.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
----	----	----	-----	-----	----	----	----

5	5	4	2	3	4	6	0
---	---	---	---	---	---	---	---

Réaction : 4

Compétences Actives :

Pistols 5

Unarmed combat 3

Car 4

Etiquette (Street) 4(6)

Leadership 2

Cyberware :

Aucun

Equipeement :

Ruger Super Warhawk (10M), trois chargeurs Warhawk, Secure Jacket (5/3).

Initiative : 4 + 1D6

Compétences de Connaissances :

English (R/W) 4/2

Law 4

Gangs Territories 3

Le coup de fil :

Les personnages ont toutes les raisons du monde d'être en colère. On les a accusé de meurtre, balancé à Lone Star et on leur a souillé leur réputation (évidemment un raid qui merde, ça le fout mal pour la réputation). Logiquement les personnages vont tenter de rentrer à leur point de chute habituel (bar, appartement, entrepôt, squat ...). Mais là encore, les flics seront là. Ils mettent le paquet pour les retrouver et ont de gros moyens (patrouilles, mages ...).

Un des personnages ayant un téléphone cellulaire, un implant ou ayant réussi à pénétrer dans sa planque sans se faire repérer recevra un appel.

Interlocuteur : *Bonjour monsieur [nom du personnage], je suis ravi de tomber sur vous. Je me présente, je suis monsieur John Tetsuhara. Je travaille dans le département de la sécurité pour l'Arcologie de Seattle. J'étais présent lors de la mort tragique de monsieur Phillips. Voilà, je sais que ce n'est pas vous, mais ma parole ne vous aidera pas beaucoup à être disculpés. C'est pour cela que je vais vous proposer une affaire. Etant donné que je connais votre numéro et que j'ai plusieurs agents se trouvant aux alentours de votre ... domicile, vous n'êtes pas vraiment en position de force. (Il attend les réactions du personnages, puis poursuit). Vous seul connaissez le visage de votre employeur. Ainsi je vous engage, vous et vos collègues de travail, pour retrouver l'identité de votre employeur et pour nous le ramener. Vous serez payé 10 000 nuyens pour compenser des problèmes que vous auriez eu. Vous avez trois jours, passé ce délai, je ne pourrais plus rien pour vous.*

Les personnages sont quasiment forcés d'accepter parce que sinon, ils finiront leurs vies comme fugitifs perpétuels. C'est pas une vie ça !

Les indices qu'ont les personnages :

Pour qu'ils en prennent connaissance, Intelligence (4). Les pistes sont minces :

- le visage de leur Johnson
- Jake Phillips
- L'hélicoptère

Maintenant c'est aux personnages d'avoir des idées, de chercher dans la rue, dans la Matrice.

Le nœud du personnel de Renraku :

Etiquette (Matrix) (6) pour obtenir l'adresse et 300 nuyens

0 : "Désolé mec, ton créditube est pas assez plein pour moi"

1 + : " Voilà l'adresse RTL 22206 (45-659806) avec le code 007NP pour la porte de service."

Système : Orange-7/11/11/13/15/10¹

Le système a l'air d'une grande bibliothèque. Chaque fichier correspondant à une personne correspond à un livre.

Echelon de sécurité

4

Mesure de sécurité

Probe-5

¹ Notation Couleur Sécurité/Access/Control/Index/Files/Slave

6	Scramble-5
10	Tar Baby-4
13	Alerte Passive
16	Killer-5
20	Alerte active
23	Fermeture du système

Il y a plusieurs fichiers intéressants, mais de peu d'utilité pour le decker. Il peut trouver le fichier de Phillips en utilisant un utilitaire Browse contre l'Index du système puis le télécharger avec l'utilitaire Read/Write contre le score Files du système.

Le fichier retrace le parcours de Phillips dans l'Arcologie. Il était à un petit poste jusqu'à cinq ans auparavant où il succéda à un certain Michael Kacton.

Si le decker fait une recherche dans le système sur Michael Kacton, il ne trouvera rien. En effet, chose étrange, son fichier est bien recensé dans l'index général des fiches du personnel mais le contenu de son dossier a été effacé. Peut-être quelque chose à creuser. Un jet d'Intelligence (4) peut permettre au decker de comprendre que seul un autre decker a pu effacer le fichier tout en laissant sa trace dans l'index des fichiers du système.

L'hélicoptère :

Etiquette (Street) (8) + un bonus de 400 nuyens

0 : " Désolé, toi t'as merdé un raid, moi j'ai merdé pour trouver les infos. "

1-2 : " Tout ce que je sais c'est que l'hélicoptère a été acheté à un ferrailleur. Va savoir ce que foutait un hélico dans son coin ... "

3 + : " Le ferrailleur s'appelle Angus Kilton. "

Angus Kilton n'est pas difficile à trouver. Dans les Redmonds, tous les motards de gangs le connaissent. Il est capable de trouver des pièces de rechange pour presque tous les véhicules. Lorsque les personnages se présentent à lui, Angus est en train de réparer une Yamaha Rapier. Il ne regarde pas les personnages dès qu'ils lui parlent.

Kilton : *Un hélicoptère ? Ouais, c'est possible que j'en ai eu un, mais je l'ai vendu.*(200 nuyens). *Le type était bien habillé, sûrement un corporatiste ou alors un ancien corporatiste. Tout ce que je sais c'est qu'il voulait l'hélicoptère et le plus rapidement possible. Il m'a payé 20 000 nuyens pour un vieux machin pourri comme ça.* (Si on lui montre un holo de Kacton). *Ouais c'est lui ! Il a des ennuis ?*

Kilton ne peut rien apprendre de plus aux personnages.

L'attaque :

Les personnages, au cours de leur enquête, se trouvent dans la rue. Ils interrogent du monde. Au bout d'un moment ça finit par faire du bruit et Kacton finit par être au courant. Il ne pensait pas un seul instant que les personnages seraient encore en vie. Aussi décide-t-il d'y remédier. Il envoie une équipe de nettoyeur finir le travail.

L'attaque peut avoir lieu n'importe quand, même lorsqu'il y a foule. Le groupe se compose de 2 samouraïs des rues, d'un mage et d'un adepte physique.

Les samouraïs des rues : (2)

De vrais machines à tuer.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5(7)	5	4	2	5	4	1,8	0

Réaction : 5(9)

Compétences Actives :

Pistols 6

Unarmed combat 5

Car 4

Etiquette (Street) 4(6)

Submachine guns 6

Cyberware :

Initiative : 9 + 3D6

Compétences de Connaissances :

English (R/W) 4/2

Megacorporate Security 4

Gang Identification 3

Datajack, Dermal Plating 2, Wired Reflexes (2).

Equipement :

Ares Predator (9M), trois chargeurs Predator, Armor Vest with Plates (4/2), Ingram Smartgun (7M), deux chargeurs Smartgun.

Mage : (1)

Professionnel et froid.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
4	5	4	5	5	4	6	6

Réaction : 5

Compétences Actives :

Sorcery 6

Conjuring 4

Aura Reading 5

Pistols 3

Etiquette (Magicians) 4/6

Cyberware :

Aucun

Sorts :

Mana Bolt 5, Lightning Bolt 4, Armor 4.

Equipement :

Ares Viper Silvergun (9S), Lined Coat (4/2).

Initiative : 5 + 1D6 (Astral : 5 + 1D6)

Compétences de Connaissances :

Magic 4

Metahumanity 5

English (R/W) 5/2

Adepte physique : (1)

Spirituel mais mortel.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	6	6(7)	3	6	4	6	6

Réaction : 6(8)

Compétences Actives :

Unarmed Combat 6(8)

Edged Weapons 4

Athletics 6

Clubs 6

Cyberware :

Aucun

Pouvoirs d'adepte :

Improved Strength (1), Improved Unarmed Combat (2), Increased Reflexes (1), Killing Hands (M),

Pain Resistance (3)

Equipement :

Katana (10M), Stun Baton (6S étourdissement), Killing Hands (7M).

Initiative : 6(8) + 1D6 (2D6)

Compétences de Connaissances :

English (R/W) 5/2

Japanese (R/W) 4/2

Legendary Martial Artists 3

Les runners sont fidèles à leur patron et combattent farouchement, mais si ils voient que l'équipe entière se fait hacher menu, ils prennent la fuite. Les personnages peuvent interroger un survivant. Il ne connaîtra personne s'appelant Kacton, mais reconnaîtra le type de la photo.

Shadowland :

Le decker du groupe ayant fait des recherches sur Kacton recevra à un moment un message d'une des éminences de Shadowland. Celui-ci l'invite à discuter avec un decker désireux de le rencontrer, Kignoff. Le decker rencontrera Kignoff dans le forum de discussion principal de Shadowland. Celui-ci se présentera comme le decker ayant piraté les fichiers du personnel Renraku pour y enlever le fichier Kacton. C'est un decker de peu de loyauté envers son patron car il propose au personnage de lui revendre le fichier pour 10 000 nuyens (Négociation possible contre la volonté du decker : 5). Le decker cédera le fichier et quittera Shadowland.

Le fichier est peu volumineux. Il décrit Michael Kacton, son parcours dans l'Arcologie. Le fichier s'arrête à la date correspondant à cinq ans auparavant. Kacton aurait abattu plusieurs de ses supérieurs

pour prendre leur place et Jake Phillips avait les preuves suffisantes. Il les a présentées devant le Conseil Judiciaire de Renraku. Kacton a été viré et Phillips a pris sa place.

Que fait Kacton ? :

Les personnages savent maintenant qui est Kacton et pourquoi il a abattu Phillips. Il ne sait absolument pas que les personnages connaissent la vérité. Il se terre dans un petit hôtel du côté d'Everett.

Pour le retrouver, les personnages devront y mettre le prix. Les fixer se renseignent. Mise à prix : 1000 nuyens. Les fixer finiront par le retrouver par l'intermédiaire des flics, des putes, des livreurs de pizzas ... Bref, les personnages obtiendront vite l'adresse de l'hôtel.

Kacton ne reste tout de même pas tout seul. Il a engagé trois mercenaires. Si les personnages veulent le capturer, ils devront les affronter.

Mercenaires : (3)

Même scores, mêmes équipement que les Samouraïs des rues de l'équipe de nettoyage.

La fin :

Les personnages seront contactés au bout de trois jours par Tetsuhara, désireux de savoir si les personnages ont trouvé ce qu'il voulait. Tetsuhara fixera un lieu de rendez-vous, un petit café du côté des Barrens de Redmond. Il sera assez pressé de récupérer Kacton. Il donnera aux personnages des créditubes certifiés et les laissera vérifier. Cependant, au lieu de 10 000, ce sont 20 000 nuyens qui se trouvent dans chaque créditube.

Tetsuhara (avec un large sourire) : pour votre silence messieurs. Je désire maintenant récupérer le fichier de Mr Kacton, je vous prie.

Il prend le fichier, l'écrase sous son pied puis serre la main de chaque runner et s'en va, tirant Kacton par le bras.

Les personnages apprendront plus tard qu'un certain Michael Kacton a eu un "regrettable" accident de voiture dans lequel il a perdu la vie. Ainsi va la vie et la mort dans le Sixième Monde.

Bienvenue dans le Sixième Monde.

Si vous avez des problèmes, des suggestions ou juste des commentaires : e-mailez moi à LIENHYPERTEXTE "<mailto:Trotou@aol.com>" Trotou@aol.com