

Chapitre 1er

Où le lecteur prend connaissance de ce qui a été

En 2022, le VVHMH frappe la méta-humanité et produit de nouvelles mutations. Parmi ses victimes, on retrouve Jonathan Carpenter qui devient l'un des premiers vampires du Sixième Monde. A cette époque, Carpenter est une étoile montante de la Mafia de Chicago et n'a qu'un seul adversaire au poste de Parrain : Matteo Corpiciani. Le destin voulu que Matteo soit également touché par le VVHMH et devienne, lui aussi, un vampire. Les deux ennemis ne pouvaient plus prétendre s'élever au sein de la Mafia et ils s'exilèrent.

Seattle. Le destin capricieux les fit se retrouver en 2026 dans cette ville emblématique pour les runners. Ils s'y firent face et s'entredéchirèrent par pions interposés, chacun tentant de prendre l'ascendant sur l'autre. Avec les années, la rivalité devint rage, la rage devint haine. Aujourd'hui, chacun n'a développé son réseau que pour une raison : anéantir son ennemi juré.

Et aujourd'hui, le 22 mai 2071, Matteo pense tenir le plan parfait pour pousser Jonathan à s'exposer. La dernière erreur qu'il commettra.

Chapitre 2nd

Où un groupe de runners met le doigt dans l'engrenage

Dans la matinée du 22 mai, Safari et Silver sont contactés par leur fixer. Mr. Johnson souhaite les rencontrer, avec toute leur bande, au Paradise Lost, un restaurant chic de Downtown. Evidemment, pas question d'y aller armés (ou alors très discrètement). Sans compter que le rendez-vous est à midi pile et que Mr. Johnson aime rarement attendre. Johnson est un petit bonhomme malingre et souffrant visiblement d'anémie. Il a une santé fragile et aura des vertiges à plusieurs reprises au cours du repas. Il fait cependant tout son possible pour se montrer agréable et insistera pour ne pas parler affaires avant la fin du repas. Entretemps, c'est un homme charmant à la conversation variée. Le contraste entre son physique et son attitude sereine et assurée ne devrait pas manquer d'amuser les runners.

Puis vient le moment des négociations. Johnson aimerait embaucher les runners pour qu'ils s'introduisent dans une maison particulière de Bellevue et y déroberent un médaillon en forme de tête de corbeau. Il est prêt à donner 5000 nuyens pour cela, mais la négociation pourra le faire monter jusqu'à 20.000, voire plus si les runners sont convaincants.

La raison de tout cela est que le médaillon est le dernier souvenir de Carpenter lui rappelant son humanité. Il s'agit de l'emblème de sa famille, transmise de père en fils depuis bien longtemps. Une babiole sans valeur mercantile, mais à laquelle il est extrêmement attaché. Dérober ce médaillon étant le premier pas du plan de Matteo pour

se débarrasser de lui, le vampire (et son serviteur par la même occasion) est prêt à dépenser des sommes astronomiques pour cela.

Le cambriolage devrait toutefois se révéler assez simple si les runners prennent le temps de préparer le terrain. Le quartier est hyper surveillé par la Lone Star, mais en effectuant une reconnaissance ou un piratage du serveur principal de la Star les personnages devraient être en mesure de s'introduire dans le manoir de leur cible sans réelle difficulté.

A l'intérieur, tout est calme. L'endroit est très cosu et décoré avec goût mais est étonnamment désert. Si les runners font leur coup de nuit, ils trouveront tout au plus un ou deux serviteurs, mais en journée il n'y a absolument personne.

La sécurité est de plus très lacunaire et en dehors d'un piège magique que Silver déjouera avec facilité, rien n'entravera la progression des runners. En fin de compte, ils obtiendront très facilement le médaillon.

La seule véritable difficulté de cette partie réside donc dans le passage par Bellevue, le quartier le plus surveillé de Seattle.

Chapitre 3ème

Où une bande de runners est mise à mal par deux chiens

Quelques temps s'écoulent après la précédente mission (mais pas plus d'une semaine). Si vous pensez que le scénario sera terminé trop rapidement, vous pouvez placer une petite mission. Par exemple le voisin d'un des personnages (au hasard Slice s'il est présent, sinon Jana) pourrait venir lui demander de l'aide afin qu'il l'aide à se faire passer pour mort auprès de sa femme, une Ork violente qui n'arrête pas de le tabasser.

Toujours est-il qu'après quelques temps, Douglas est contacté directement pour un nouveau Johnson. Ce dernier propose au groupe un rendez-vous virtuel dans un bar de la Matrice.

Leur boulot est assez simple : son employeur, Don Vince Ciannello, doit se rendre à un conclave la semaine prochaine et a besoin de gens de confiance pour garder ses chiens, qui sont extrêmement importants pour lui. Or il pense ne pas pouvoir faire plus confiance à ses hommes qu'à des individus dont il peut acheter la loyauté comptant. Du coup les runners sont payés très cher pour garder ses deux toutous, à domicile ou à la planque de leur choix, pendant une petite semaine (6 jours très exactement).

Là où il y a un problème, parce qu'il y a un problème, c'est que les deux chiens en question sont des Chiens de l'enfer et qu'ils ne sont vraiment, mais vraiment, pas commodes.

SHADOWRUN

Si les runners choisissent de les ramener à leur planque, celle-ci se trouve à Auburn, dans un petit immeuble désaffecté qui a été réaménagé en squat et qui dispose de presque tout le confort que la civilisation actuelle peut offrir (mais pas la Matrice en Wi-Fi, faut pas déconner).

Sinon, ils ont à leur disposition le magnifique hôtel particulier de Ciarnello à Downtown, avec confort, bar, piscine couverte... Bref, le rêve. Rêve qui sera de courte durée...

Les deux chiens, un couple, vont leur en faire baver. Voici une liste non-exhaustive de ce qui risque de leur arriver, n'hésitez pas à en rajouter :

- la femelle met bas. Rien de dramatique, si ce n'est que les deux molosses ne laisseront pas les personnages approcher de leur progéniture et que la mère semble mal en point.

- le mâle, joueur, se jette sur un des runners. Il ne fait que s'amuser, mais l'attaque semble bien réelle aux yeux de l'infortuné.

- un chat s'est introduit dans la maison et les deux chiens le coursent en aboyant comme des fous. Cette scène prend tout son intérêt si les runners sont restés au domicile de Ciarnello, où les chiens ne manqueront pas de détruire la moitié du mobilier.

- les chiens hurlent à la mort, quelque chose les terrifie au plus haut point. En fait de menace imminente, ils ont simplement aperçu une souris.

- et bien entendu tous les trucs classiques avec des animaux non habitués : méfiance, agressivité, refus de s'alimenter...

Afin de mettre la pression sur les personnages, n'hésitez pas à leur rappeler la façon dont la Mafia traite les runners qui la déçoivent...

Chapitre 4ème

Où les runners découvrent qu'ils se sont faits un ennemi

Au cours de la semaine où ils s'occupent des chiens, les runners vont devenir la cible de la rancune de Jonathan Carpenter. Fou de rage, il va tenter de récupérer son médaillon et remonte pour cela la piste de ceux qui l'ont cambriolé. Cela commence par l'assassinat du fixer qui les avait contactés, au second jour de leur travail chez Ciarnello. Peu de chances que les runners l'apprennent tout de suite, mais ce détail a son importance.

Par la suite, les runners vont être victimes de tout un tas de tentatives de leur nuire. En voici une liste non-exhaustive :

- un tireur isolé fait feu au travers d'une fenêtre et rate un runner de peu (mais la balle pourrait atteindre un des chiens de l'enfer, ou atterrir entre ses pattes).

- si un runner sort seul ou accompagné d'un seul autre, il

pourrait être victime d'une tentative d'enlèvement.

- de nuit, un groupe de runners débutants (mal équipés, peu entraînés et pas du tout coordonnés) tente de prendre leur repaire d'assaut.

- quelqu'un pirate (ou tente de pirater) leur comlink.

- si Slice est présent, un enfant dont il s'occupe normalement est pris en otage.

- un esprit prévient Elias qu'il est suivi.

- Safari est victime d'un virus (traité comme une CI noire) alors qu'il surfe sur la Matrice.

Les attaques devraient aller crescendo, afin d'accentuer la pression sur les runners à mesure que croît l'impatience de Carpenter.

Chapitre 5ème

Où les runners remontent une piste

Alors que les attaques contre les runners se multiplient et gagnent en intensité, ils vont probablement tenter de remonter vers celui qui leur en veut. Il existe à ce niveau 2 possibilités, la fin sera identique si ce n'est que les rôles seront inversés entre les deux vampires.

Si les PJs tentent de remonter vers leur agresseur, laissez passer un peu de temps, puis permettez-leur de mettre la main sur des indices. Il peut s'agir du comlink d'un des runners payés pour les attaquer ou bien d'un de ces mêmes runners capturés. A moins qu'ils ne remontent la piste des douilles ou des empreintes digitales... Bref toutes les possibilités existent, mais ils devraient en définitive obtenir le numéro du Johnson qui a payé tous ces runners pour leur nuire.

Une rencontre avec celui-ci, par exemple en se faisant passer pour les runners qu'il a payé, se soldera probablement par une rencontre avec Carpenter. En effet, le Johnson est un véritable trouillard et balancera tout à la première menace, probablement en mouillant un peu son pantalon.

L'issue de la rencontre avec Carpenter dépendra de l'approche des personnages. S'ils tentent un affrontement direct, il en prendra un en otage afin de négocier avec les runners, mais leur fera beaucoup moins confiance. Son objectif est de récupérer son médaillon et il s'excusera auprès des runners pour les désagréments causés et promettra d'arrêter s'ils lui rendent son bien.

Lorsqu'il apprendra qu'ils ne l'ont plus, il entrera dans une rage noire, avant de leur proposer de réparer leur erreur. Avec son concours, bien entendu. Et éventuellement un supplément en espèces sonnantes et trébuchantes.

Carpenter ignore où se trouve Corpiciani, mais pense que

leur fixer devrait pouvoir remonter la piste à partir du Johnson. Le problème, c'est que leur fixer est décédé depuis quelques jours. Mais sa femme sera heureuse de leur céder son comlink pour la menue somme de 1000 nuyens. Dans le comlink, les runners pourront trouver son nom (Sam Wilson), son numéro et son adresse, à Everett. Un petit tour chez lui, un passage à tabac plus tard, ils auront l'adresse de Matteo Corpiciani.

Chapitre 6ème

Où les runners résolvent cette sordide affaire

D'une manière ou d'une autre, les runners sont remontés jusqu'à un des deux vampires. Qu'il s'agisse de Carpenter ou de Corpiciani, le reste de ce chapitre se déroulera de manière similaire.

Le vampire qu'ils auront rencontré les convaincra de sa bonne foi et de ses intentions pacifiques, tout en leur expliquant à quel point son ennemi est un individu cruel, impitoyable, une menace pour la société et encore plus pour les personnages (l'un les a attaqués, l'autre les a envoyés en mission en sachant ce que l'autre ferait en représailles). Bref, l'autre vampire est une pourriture qui doit être dessoudée. Et les runners seront l'instrument de la justice !

Leur allié les laissera établir un plan et le respectera à condition qu'il ne mette pas sa propre vie en danger. Cette partie du scénario est très libre et repose entièrement sur le plan des personnages. Gardez cependant quelques détails en tête :

- leur allié ne s'exposera pas. Il voudra bien jouer les apôtres à condition d'être totalement hors de danger
- leur adversaire ne viendra probablement pas seul et aura sûrement quelques hommes de main avec lui
- l'affrontement, si affrontement il y a, doit être épique
- les deux vampires se haïssent à tel point qu'aucun ne sera satisfait si l'autre survit.

Pour ce qui est des caractéristiques des deux vampires, utilisez celles du livre de base de Shadowrun V4, en ajoutant 2 points en Force et Charisme, réduisant l'Essence de 2 et rajoutant quelques implants cybernétiques, voire de bioware.