



**CONCOURS DE
JEUX DE RÔLES DES
RENCONTRES LUDIQUES DE BRETAGNE**

25, 26 ET 27 MAI 2007

SHADOWRUN 3^{EME} EDITION

彼はかつて騎士および王女だった

IL ETAIT UNE FOIS UN CHEVALIER ET UNE PRINCESSE

Si je vous dis Renraku Computer Systems, ça vous dit quelque chose ? Il en sera question ici...

SEATTLE en 2060

LA PLUIE, LA MAFIA, LE YAKUSA & LA LONE STAR

CLIMAT

C'est l'hiver, il fait froid, il pleut. En plus, les pluies sont acides. Il y a beaucoup de monde dehors, à cause des achats de Noël et les publicitaires rivalisent d'inventivité.

LA PEGRE & LE CRIME

Je ne saurais trop vous recommander de vous reporter à la section " la pègre de Seattle" de Seattle 2060 (page 97 à 107). Au cas où vous ne l'auriez pas, voici un très bref résumé :

La mafia et le Yakuza se trouvent en guerre depuis plusieurs dizaines d'années. Cependant, la nomination de Maurice Bigio " The butcher " à la tête de la Mafia et la sécession du Yakuza de Seattle (dont le chef est Shotozumi) a donné un nouveau feu à la guerre larvée entre les deux forces.

Parmi la Mafia, il existe cependant des forces qui peuvent se montrer moins opposées aux Yakuzas qu'à Maurice lui-même. En tête, on trouve les Finnigan. Ils sont décidés à tuer Bigio (suite au meurtre de leur patron). Certaines mauvaises langues parlent même d'alliance possible avec des yakuzas contre Maurice.

Parmi les yakuzas, on retrouve différentes tendances, dont une plus progressiste que les autres, celle au sein de laquelle Kaoru a trouvé refuge : les Shigeda. Ils contrôlent les activités de jeu et sont opposés à la Mafia qui leur dispute ce marché.

Plus importante encore est la sécession du yakusa. En effet, l'Oyabun local a décidé qu'il n'avait plus besoin du soutien de la mère patrie et qu'il pouvait gérer ses affaires comme bon le lui semblait. Bien entendu, on peut se douter que les Japonais n'aient pas apprécié, cependant, ils n'ont pas encore fait face à ce problème.

LA LONE STAR

Une fois encore, cette étoile solitaire brillera par son absence. Non pas qu'elle soit inactive, mais elle fait autre chose c'est tout. Elle a embarqué des journalistes et préfère montrer des interventions plus à son honneur. Le fait qu'elle ait été soudoyée par ALI y est peut-être pour quelque chose.

Cependant, même si elle est plus permissive, elle intervient toujours lorsque des tirs d'armes automatiques ont lieu en pleine rue. Elle sera simplement plus longue à réagir, faisant résonner la ville de ses sirènes un peu partout, sauf là où il y a réellement du danger.

I) Explication rapide de cette petite entreprise locale :

Renraku Computer Systems est la cinquième plus grande corporation du monde. Basée à Chiba, elle est également la troisième corporation Japonaise. Elle dispose d'un siège permanent à la Cour Corporatiste, ayant participé à sa fondation en 2023 sous son ancien nom, **Keruba International**. Comme son nom l'indique, elle est spécialisée dans les ordinateurs, plus précisément dans le stockage de mémoire et les bases de données.

Renraku Amérique est une division de Renraku Computer Systems.

Catégorie : Mégacorporations AA

II) Synopsis :

Akemi SATOU, fille d'un corporatiste important de la Renraku, se fait kidnapper, alors que la demoiselle jouait au jeu interdit avec le chef d'une bande locale, une petite frappe à la tête d'une bande de 15 antisociaux. Ils squattaient un bâtiment désaffecté des docs.

La charge a plutôt été brutale. Une autre bande rivale, principalement constituée de Goblinoïdes, on donne l'assaut à une 20aine, en pleine nuit. L'ouverture du hangar c'est faite à la voiture bélier. Cette dernière une fois à l'intérieur a arrosé l'ensemble des personnes présentes. Pris par surprise, et surtout compétemment hors d'état d'agir à cause de la soirée bien arrosée et forte en musique, pour fêter leur dernier casse sur une banque de la périphérie (200.000 Y). La Police en déduira plus tard un règlement de compte inter-gang pour avoir le butin. Le chef, Gonsal ERNANDO, plus couramment appelé Corbeau Rouge, a tenté de s'enfuir par derrière. L'idée était attendue. 5 Hommes étaient en post à l'arrière, on immobilisé le chef à coup de narcojet afin de le revendre à un doc des rues des Barens, et la fille emmenée à leur QG.

Le lendemain Makato SATOU, recevait un message stipulant l'enlèvement de sa fille. Elle ne lui serait rendue qu'après avoir versé 1.000.000 NY.

Il va de soit qu'à son niveau, l'argent n'est plus un problème, là c'est un problème d'honneur.

Selon les coutumes hiérarchique, il est obligatoire pour tout les membres d'une corporation, de toujours signaler les problèmes encourus dans chaque famille. Le message de rançon est donc arrivé aux yeux de Sherman HUANG, l'un des hauts dirigeants de Renraku Amérique. L'affaire doit être étouffée dans l'œuf avant que ça n'arrive aux oreilles des Médiats.

C'est à ce moment que les Runners sont embauchés.

III) Introduction :

Notre groupe de Runner commence à avoir une petite réputation correcte, ce qui permet aux Johnson de trouver un moyen de les contacter.

Faites les contacter par un contacte corpo ou qui côtoie des corpos.

L'affaire présentée est la résolution d'un rapt effectué dans les Redmond barens. La fille d'un corpo friqué c'est faite enlevée. Une demande de rançon est faite. L'employeur (qui, pour le moment est anonyme) demande à ce que sa fille revienne, peu importe les moyens utilisés. Il est aussi demandé de tenir éloigné tout Média qui s'approchera de trop près. D'après le contacte, l'offre d'emploi est estimée à 50.000 NY pour le groupe. Le rendez-vous se fait dans un bar chic du quartier Nippon. Leur employeur les attend au second étage à 23H00 précise. Le mot de passe est : kishi. Tenue correcte exigée.

Le bar est en effet un rassemblement des corpos Japonais. Deux videurs se trouvent à l'entrée. Le passage ne s'effectue qu'avec le paiement de 25 NY. Il va de soit que les métahumains sont interdits au sein de l'établissement, de même que les animaux. Les PJ devront compter sur une autre solution s'ils veulent que tout le monde soit de la partie (s'il comporte des métahumains).

L'intérieur est lumineux, bardé de néons, sauf quelques recoins plus sombre, sortes d'alcôves. Une piste de danse trône en son centre.

Le lieu semble être le centre de rassemblement des corpos et de Coal Girls.

Il faudrait qu'ils demandent après Mr Johnson auprès d'un des videurs ou au bar.

Une fois la demande faite, on leur explique à quelle table ils sont en leur faisant bien remarquer qu'ils sont en retard (S'ils ne sont ni pile à l'heure, ni en avance). Ils sont 4 à la table : Un homme très élégant de taille normale, un plus grand sans être d'un gros gabarit et habillé en costume, un autre de forte corpulence et de grande taille, en costume aussi et une femme habillée en geisha.

Arrivé à la table, faites faire un test d'étiquette (Japon), sinon laissez les gérer. Il faut qu'ils se présentent en 1^{er} et qu'ils fassent des excuses pour le retard (cf. plus haut).

Une fois les bonnes manières échangées, le Mr Johnson enchaine sur le travail en question, les 3 autres ne laissant échapper aucuns mots.

« Bonjour. Je représente Mr Satou, sa fonction et sa corporation ne vous intéressent pas. Je vais être très bref et vous demanderai de commencer la run dès ce soir. (Il marque une pause de 4 secondes, il ne faut pas que les PJ parlent) La fille de mon employeur vient d'être kidnappée. (Il leur montre une photo d'une jeune asiatique de 16 ans, look manga, très belle) Nous souhaitons de vous que vous la retrouviez et que vous fassiez payer cet affront à ses agresseurs. Il vous sera offert 30.000 Ny pour son retour saine et sauve, avec un supplément de 10.000 Ny si elle n'est pas blessée. Mon employeur rajoute une prime de 10.000 si vous faites disparaître les agresseurs et une prime de 15.000 Ny si vous lui ramenez vivant le cerveau de cette histoire. Il va de soit que cette somme sera versée pour le groupe entier quel que soit la différence en nombre de maintenant à la fin de votre mission. Voici une avance de XXX (1.500 Ny par PJ), le reste avec la réussite de votre mission. Avez-vous des questions (Il répondra presque à toutes les questions). Sur cela, je vous souhaite bonne chance. Veuillez nous laisser maintenant. »

Les informations connues du Johnson :

1. Il n'y a pas eu de demande de rançon pour le moment.
2. Aucune trace d'effractions dans leurs appartements.
3. Aucuns témoins de son enlèvement dans ses lieux habituels. (**Le Virtual Reality 2.0** : un centre de jeux en réseaux (aussi centre d'entraînement illégal pour déckers (test d'étiquette décking à 8) ; **Le Nihiliste** : un bar/Discothèque où se réunissent les 16/25 ans fan de Manga et de musique électro-industrielles ; **Le Seattle Mall** : Grand centre commercial de 10 étages et de plusieurs centaines de boutiques, bars et centres divers ; **Les rues du centre ville de Seattle** ; On l'aurait même vue se diriger vers les **Barrens Est**, mais là elle a réussi à distancer les curieux...
4. Elle aurait été vue avec des petites racails, des motards.
5. Mr Satou dit que son employeur soupçonne un groupement mafieux. Ils tiennent une discothèque à call girls dans le centre ville, **le Stivale**. Il y a toujours eu des distancions entre son employeur et Mr Ponéli, mais c'est à vérifier.

Si les PJ demandent, Mr Satou leur donne des descriptions des loubards. Après quelques recherches bien placées (à vous de juger), il on une info d'un gang y ressemblant : les Guardians. Ce sont des petites frappes qui squattent un ancien entrepôt à l'orée Est des Barrens.

S'ils y vont :

De jour, ce sera calme plat, personne sur place, ils sont tous à leurs « activités » extérieurs. Ils peuvent fouiller, les ouvertures ne sont pas dures à forcer. Ils n'y trouveront des affaires d'Hommes et de femmes, plutôt sales et adultes. En fouillant mieux, ils pourront tomber sur des affaires un peu plus typées d'adolescentes et de meilleurs factures et propreté que les autres. Les couleurs sont plutôt vives et typées...

De nuit. Avant 10H00 ils tomberont sur tout le monde en pleine petite fête, un petit casse réussit (10.000 Y). C'est l'orgie à l'intérieur... Mais si c'est après 10H15, là ils tombent sur un charnier sans nom, l'ouverture principale à été explosée et l'intérieur extrêmement saccagé. Ils n'y trouveront que des corps criblés de balles ou des morceaux de membres. Que des adultes entre 20 et 35 ans, pas d'adolescente.

Ce qui c'est passé :

Si ils sont sur les lieux à 10H00 : Ils verront arriver une bande rival d'Orks bien équipés : Deux voitures blindées, dont une servira de voiture bélier, plus canons lourds et d'autres armes lourdes. Ils sont une trentaine et semble bien décider à battre un record de violence avec cette attaque. Je vous laisse vous lâcher totalement dans une description bien gore et bien déjantée...

Ils ne pillent rien, sauf le reste des Y du casse.

Après l'attaque, ils peuvent vérifier les lieux s'ils le désirent. Là ils trouveront un homme à moitié mort, mais encore capable de parler de façon lucide. Il ne sait rien sur ces Orks, mais par contre il a vu la petite se faire la malle au moment de l'assaut, elle est partie par l'arrière, et oui, ça fait un moment qu'elle traîne avec eux. Ils ne savaient pas que c'était une fille de corpos.

Le gang faisait aussi un petit trafic de BTL. Il en reste un peut.

Elle s'est en faite réfugié dans un local voisin.

En se renseignant sur place (c'est dangereux...), ils pourront avoir d'autres infos :

1. Le clan Ork est à environs 100 mètres vers l'Ouest. Mais rappelez-vous qu'ils sont plutôt bien armés... Les Orks ne savent rien sur la fille des corpos, mais ils avaient entendus parler du casse. Ils riposteront lors de toutes tentatives de communication.
2. Si les questions sont posées 24 heures plus tard, certains auront vu une « gamine » traîner vers à coté du lieu du massacre.
3. On aurait vu à plusieurs reprises depuis 6 mois, une limousine s'arrêter à la frontière des Barrens et des hommes bien équipés (pas des petites frappes) fouiner les lieux.

Le Stivale :

S'ils décident tout de même de passer dire un petit bonjour aux Italiens, la discothèque ouvre à partir de 22H00. Ils peuvent demander à voir M. Ponéli, on leur demandera de passer leur chemin. S'ils insistent ou cherche la petite bête, on finira par leur demander de la part de qui ils viennent et pourquoi. M. Ponéli en sera informé de suite et on leur demandera d'attendre. 1H30 plus tard, un des hommes de main leur demandera de le suivre et les mènera à l'étage, dans la suite VIP, là M. Ponéli les attend. Il leur demande de s'asseoir et de lui expliquer. (Prendre une caricature du parrain mafieux pour lui). Il niera bien sûr tout en bloque, et ne sera au courant de rien... Sur ce, il les fera sortir.

La vérité :

M. Ponéli a bien embauché le clan Ork et leur a offert les armes. Le bâtiment l'intéresse pour planquer certains de ces trafics. Dans les jours qui vont suivre, il va prendre possession des lieux et commencer le « déménagement » des marchandises et l'installation d'une certaine sécurité. Il compte toujours payer le clan Ork pour faire disparaître les curieux qui s'approcheraient trop près du bâtiment.

Il se peut qu'ils décident de « visiter » les lieux. Voici quelques infos s'ajoutant à l'annexe 3 :

Hors ouverture, de 6H00 à 21H00 :

1. 1 Cerbère garde le rez-de-chaussée, avec 1 dresseur.
2. 1 Cocatrice garde le sous-sol, avec 1 dresseur.
3. Les appartements sont gardés par 4 hommes armés.

En ouverture, 21H00 à 6H00 :

1. Les animaux sont rangés aux sous-sols dans des cages.
2. 1 videur Troll à l'entrée + une Adepte Psy au guichet.
3. 4 serveuses (1 adepte physique et 3 spécialistes des arts martiaux) + 1 barman (spécialiste des arts martiaux)

Lors de l'absence de M. Ponéli, ses appartements sont verrouillés et relié à un centre de sécurité et géré par un interfacé.

Les relèves s'effectuent comme suit :

1. Nuit : 5H00 à 9H00 avec +/- 1D12 minutes de battement (personne ou croisement) à 9H00.

2. Jour : 9H00 à 22H00 avec 2 tours de garde de 2 fois 6H30, avec +/- 1D6 minutes de battement (personne ou croisement) à 22H00.

Le système de sécurité est bien sûr très élevé, et c'est un secteur de code AA.

Retournement de situation :

Ca faisait déjà un petit moment que la fille était prise de convulsion de temps en temps et avait des douleurs musculaire. Elle à caché se faite à ses parents. Si elle n'a pas été vue lors de la bagarres, c'est parce qu'elle était prostrée à l'étage, elle à remarqué une évolution de sa pilosité et de ses dents, ainsi que des douleurs plus forte à la mâchoire et aux membres. Un processus de gobelinisation s'était déclenché.

48 Heures plus tard, la mutation à commencé. Ca prendra quelques minutes pour se terminer et la muter en Orke.

Un problème se posera aux PJ, comment annoncer ça aux parents, car hormis le fait de réussir à faire croire que c'est bien elle, il s'agit de ne pas froisser des corpos, surtout Renraku, et en plus des Asiatique, vu leur vision de la métahumanité...

Ne pas hésiter à embrouiller un peut l'esprit avec des idées plus ou moins saugrenues :

1. Les parents auraient-ils fait ça pour dissimuler quelque chose ? Surtout s'ils découvrent la gobelinisation.
2. La fille aurait fuguée ?
3. La mafia locale l'aura quidnapée ?
4. Un doc des rues serait tombé dessus ?
5. Un malade mentale l'aura séquestrée.

De toute façon au bout de 2 ou 3 jours les médiats seront au courant et divulgueront des idées impensable. Faites leurs savoir ça via les différent médiats vu chez eux ou dans la rue, voir aussi avec leur contacts.

Elle finira par se faire trouver par des personnes des Barrens. A vous de voire s'ils la tuent, si se sont des Ork et qu'ils l'accueil, ... Les possibilités sont infinis...

Ce scénario de tournois est plus basé sur votre capacité à improviser, n'ayez pas peur de la rapidité des événements, il faut leur montrer la complexité de Seattle en 2060 et des mystères du 6^{ème} Mondes.

Vous trouverez des annexes en plus du scénario :

Les antagonistes :

Gangers type :

Constitution	Rapidité	Force	Charisme	Intelligence	Volonté	Essence	Réaction
3	4	3	2	3	3	3 à 6	4

Gangers Orks :

Constitution	Rapidité	Force	Charisme	Intelligence	Volonté	Essence	Réaction
6	4	5	2	2	5	3 à 6	4

Hommes de main Mafieux :

Constitution	Rapidité	Force	Charisme	Intelligence	Volonté	Essence	Réaction
3	5	3	4	4	4	3 à 6	5

Initiative : 3+1D6

Compétences : armes lourdes(2) ; pistolet (4) ; combat à mains nues (3)

Notes / équipement : Ruger super Warhawk ; manteau rembourré 4/2

C'est un pauvre paumé comme il y en a beaucoup à Seattle. Son seul atout étant d'être d'origine (lointaine) italienne. Alors il est entré dans la Mafia. Mais c'est loin d'être un pro.

LIEUTENANT DE LA MAFIA :

Constitution	Rapidité	Force	Charisme	Intelligence	Volonté	Essence	Réaction
6	5	6	5	3	3	3.5	5

Initiative : 5+2D6

Compétences : armes lourdes (5) ; pistolet (5)

Notes / équipement : réflexes câblés (1) ; interface d'arme ; veste blindée 5/3 ; Ingram Valiant ; chapeau mou (0/1) ; Ares Viper Silvergun

Gros dur, c'est certain qu'il en jette dans son long imperméable noir. Et son costard blindé il est pas mal non plus. Et son accent italien donne un charme fou à ce dangereux criminel. Et attention, amis où ennemis, lui il tire dans le tas avec sa grosse mitrailleuse. Faut dire qu'il a reçu un entraînement militaire " de base ".

LIEUTENANT YAKUSA :

Constitution	Rapidité	Force	Charisme	Intelligence	Volonté	Essence	Réaction
5	6	3	5	3	4	1.45	6 (7)

Initiative : 7+3D6

Compétences : pistolet ou pistolet mitrailleur (4) ; combat armé (6) ; furtivité (2)

Notes / équipement : réflexes câblés (2) ; interface d'arme ; radio ; griffes rétractiles (3M) ; katana (6M) ; Browning max power ou Ingram Smartgun ; chemise avec plaques 4/3

Il est bon, très bon même. Il est entré dans les corpos par conviction, pour un quartier plus tranquille, sans gang. Mais il a vite du déchanter et accepter les ordres. Cependant il est resté fidèle à l'idéal et combat à long terme les agissements extérieurs.

SOLDAT DU YAKUSA :

Constitution	Rapidité	Force	Charisme	Intelligence	Volonté	Essence	Réaction
4	5	3	3	3	3	6	4

Initiative : 4+1D6

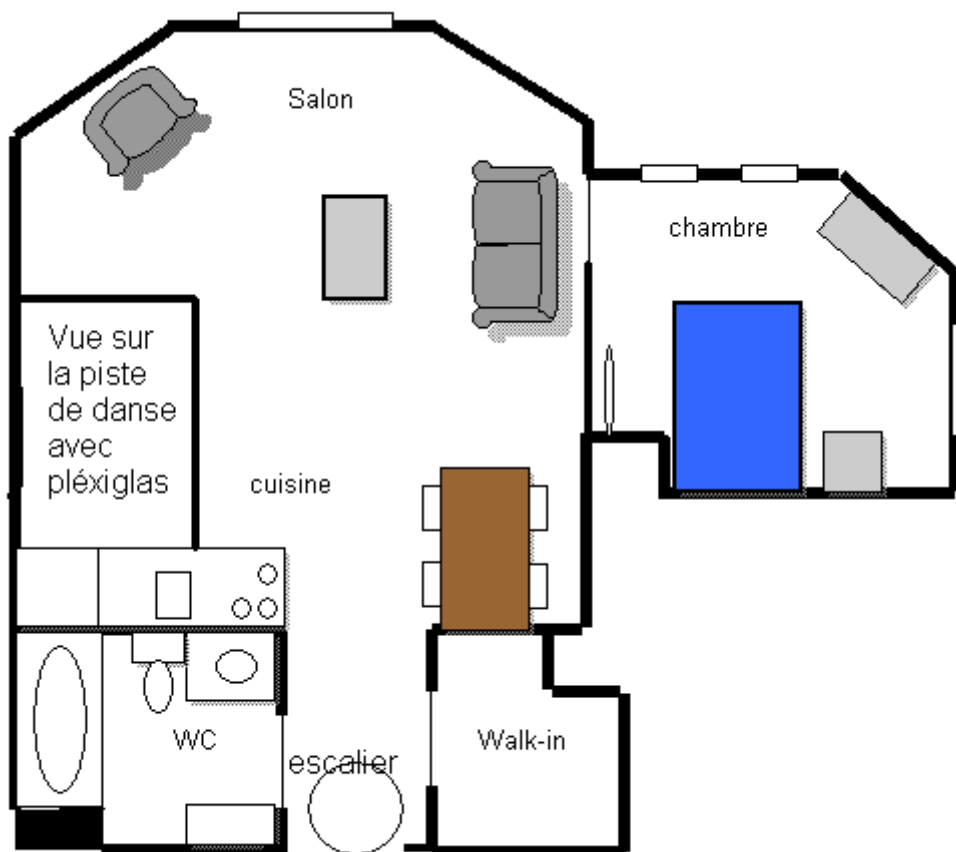
Compétences : pistolet/fusil (4) ; combat armé (4) ; voiture (4)

Notes / équipement : poste de radio ; Browning Max power ou Remington 750; chemise ultra renforcée 3/2 ; Lames d'avant bras (3M)

Entré dans les corpos car il voulait gagner de l'argent facilement, il doit maintenant en accepter les contraintes et se contenter d'obéir. Pas toujours facile.

Plans :

Plan du loft (2^{ème} étage de la discothèque mafieuse, résidence du propriétaire)



Coin VIP (1^{er} étage de la discothèque) :



Pour le tournoi MJ, une grande part d'improvisation est laissée à l'intention du meneur de jeux, Faites le maximum afin que vos joueurs sorte de là avec des images plein le crâne...

BONNE CHANCE ET BONNE SEANCE.