



En quelques mots...

Engagés par le gouverneur de Talbeth suite à un cambriolage, les PJ vont rapidement découvrir que sa fille, Maëllvine, est derrière ce forfait, mais surtout que la ville toute entière s'apprête à tomber sous la coupe d'une dangereuse guilde de pirates et naufrageurs, les Vautours. Sauveront-ils le port de Talbeth de sa chute aux mains d'une bande de malfrats et de serviteurs d'Urgathoa ?

Aide de jeu pour Casus Belli #4

MALEDORN

L'ÉPÉE ÉTINCELANTE

Cette aide de jeu décrit une arme légendaire dont les pouvoirs se développent au fur et à mesure que le personnage qui la possède augmente en puissance et en apprend d'avantage sur l'histoire de l'arme. Les joueurs qui connaissent Earthdawn ou le supplément pour D&D Weapons of legacy ne devraient pas être déçus !

PRÉSENTATION

Maledorn est une épée longue qui semble forgée dans un alliage d'acier inconnu presque blanc. Elle est placée dans un fourreau dorée ornée de symboles héraldiques.

Caractéristiques de base : *épée longue +1*

Particularité : Maledorn a la particularité d'être aimanté et de fonctionner comme une boussole lorsqu'on la tient en équilibre.

HISTOIRE DE L'ÉPÉE

Connaissance (histoire) (DD 15) : Cette lame serait la première épée forgée par des géants pour les chevaliers d'Ozem, durant la Croisade Étincelante du dieu Aroden contre le Tyran-qui-Murmure. La première personne à la porter aurait été la vaillante épéiste Iomédae avant qu'elle ne gagne son statu divin.

Connaissance (histoire) (DD 20) : L'épée fut utilisée par Lymirin, une championne de la déesse, dans une combat épique contre un terrifiant rejeton du seigneur démoniaque Deskari, chef de la horde de Sauterelles et héraut de l'Apocalypse. Lymirin lutta bravement, mais elle s'affaiblit de plus en plus alors que la bataille faisait rage.

Finalement, alors qu'elle était prise dans la gueule colossale du démon, elle parvint à planter son épée dans sa mâchoire, tuant le démon instantanément. Lymirin mourut dans la bataille le jour suivant, et Maledorn fut inhumé avec elle.

Des rituels sont nécessaires pour libérer les pouvoirs de l'épée.

RITUELS

Epreuve du courage (niveau 4+) : Le porteur doit vaincre seul une créature du type démon. Le Facteur de Puissance de la créature doit être supérieur ou égale au niveau du personnage.

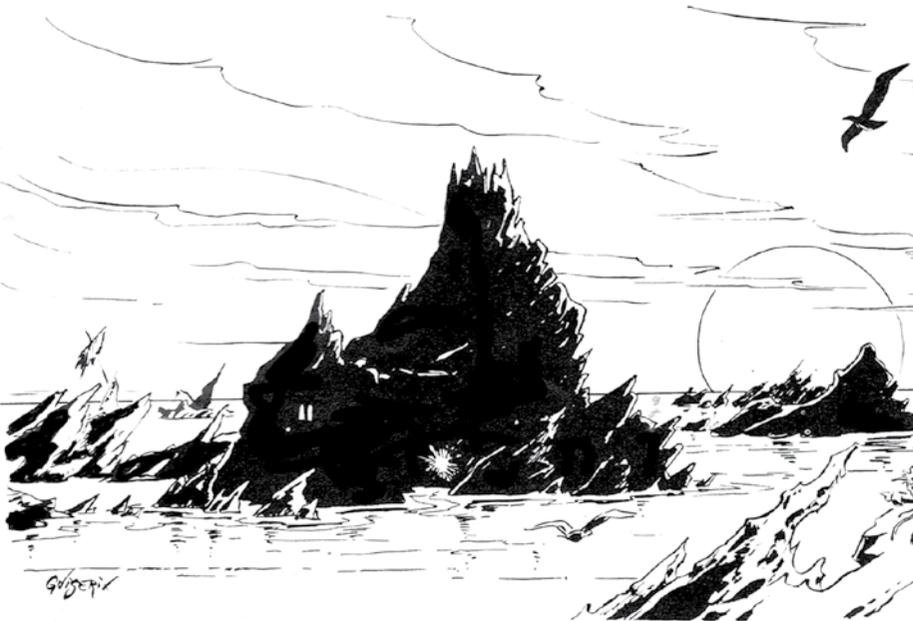
L'épée gagne un pouvoir supplémentaire d'une puissance équivalente à un bonus de +1.

Au niveau 6, le bonus d'altération de l'épée passe à +2.

Au niveau 8, le bonus d'altération de l'épée passe à +3.

Recueillement (niveau 10+) : Le porteur doit rendre hommage à Lymirin en se recueillant sur sa tombe qui est perdue dans un endroit désolé aux portes de la Plaie du Monde. Là il lui fera une offrande d'une valeur d'au moins 10000 po.

Le pouvoir de l'épée est remplacé par un nouveau pouvoir d'une puissance équivalente à un bonus de +2.



LES VAUTOURS DE TALBETH

Ce scénario *Casus* a été écrit d'après *Le Roc des Vautours*, un module de François Marcela-Froideval et Didier Guiserix publié dans *Casus Belli* #6 en décembre... 1981 !

Vous le trouverez dans le numéro 4 de la nouvelle version de *Casus Belli* !

Au niveau 12, le bonus d'altération de l'épée passe à +4.

Révérance à Iomédae (niveau 14+) : Vous devez voyager jusqu'au temple de Iomédae le plus proche et effectuer un rite d'une durée de 8 heures en l'honneur de déesse et de ceux qui la servent pour un coût de 20000 po.

L'épée gagne un second pouvoir d'une puissance équivalente à un bonus de +1.

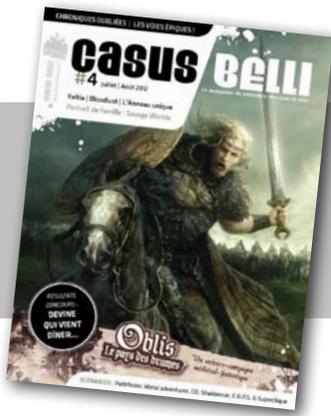
Au niveau 16, le bonus d'altération de l'épée passe à +5.

Jugement des terres démoniaques (niveau 18+) : Le porteur doit passer trois jours dans la chaleur extrême de la Plaie du Monde sans nourriture, sans eau, sans armes et sans abris.

Le pouvoir principal de l'épée est remplacé par un nouveau pouvoir d'une puissance équivalente à un bonus de +3.

Au niveau 20, le pouvoir secondaire de l'épée est remplacé par un nouveau pouvoir d'une puissance équivalente à un bonus de +2.

Pierre Balandier



LES VAUTOURS DE TALBETH
UN SCÉNARIO À DÉCOUVRIR DANS
CASUS BELLi #4



LE TESTAMENT DE KURT 1^E PARTIE

« *Let me take a ride / hurt yourslef
I want some help / to help myself* »

- Polly, Kurt Cobain

En quelques mots...

Les PJ sont engagés par un riche collectionneur d'art pour récupérer l'intégralité d'un enregistrement attribué à Kurt Cobain, enregistrement qui commence à titiller la fibre communautariste et raciste de certains habitants de Seattle. Les PJ doivent s'infiltrer dans un grand studio d'enregistrement du label Ork Panthers et trouver la cabine utilisée par C-UNITTY, un DJ ork en pleine ascension. Là, ils doivent s'emparer d'une copie complète de l'enregistrement attribué au grand Kurt et la ramener au collectionneur. Évidemment, ce petit run ne sera pas si tranquille, puisque des militants racistes ont prévu d'attaquer le studio et de faire en sorte que le DJ ork ne « salisse » pas l'image de l'icône grunge...

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Débutants

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Aujourd'hui comme hier, de nombreuses communautés utilisent la musique comme un moyen de s'affirmer au sein de la société. À chaque fois, ce comportement teinté de communautarisme donne lieu à des polémiques et des incompréhensions mutuelles, dont les répercussions sont parfois violentes. Nous sommes en 2070, et rien a changé : c'est ce que vont découvrir les PJ au cours de cette aventure qui permettra aux nouveaux joueurs de *Shadowrun* de se familiariser, en douceur, avec les règles de la *quatrième édition*.

0.0 Un peu d'histoire

Voilà un mois que la rumeur court dans le milieu musical de Seattle : on aurait découvert un vieil extrait sonore attribué à Kurt Cobain, le légendaire chanteur d'un des groupes les plus marquants du XX^e siècle, Nirvana. Cet extrait, vraisemblablement enregistré sur un magnétophone de l'époque, contiendrait une heure de monologue et deux chansons inédites, ce qui est déjà énigmatique en soi, puisque tous les enregistrements du chanteur (des plus mauvaises répétitions d'adolescent aux plus formidables concerts privés) avaient semble-t-il été commercialisés. La rumeur prétend que l'extrait sonore serait une sorte de testament enregistré peu de temps avant son suicide. Certains prétendent même qu'il contiendrait des propos prémonitoires annonçant l'Éveil... Cette rumeur, a priori sans fondement, a commencé à prendre une grande ampleur, depuis

que le label **Orks Panthers**, devenu célèbre à l'époque de l'orkxploitation (ce mouvement musical inspiré par la musique noire américaine, à travers lequel les orks exprimèrent leurs frustrations à l'égard d'une société qui les rejetait), a annoncé la sortie d'un album composé par un jeune DJ ork, **C-UNITTY**, contenant « des extraits visionnaires du testament audio inconnu de Kurt Cobain ». Depuis l'annonce officielle du label, il y a trois jours, la communauté musicale de Seattle commence à s'enflammer. En effet, Nirvana et son chanteur sont adulés par toute une partie de la population locale (Kurt Cobain est l'une des rares grandes stars du XX^e siècle à faire encore l'objet d'une telle adoration à Seattle, là où il a débuté), et, par le passé, nombreuses ont été les communautés qui se sont servies de l'image de Cobain pour justifier leur propre vision du monde.

Ainsi, des humains, blancs, racistes et désabusés par ce que leur propose le XXI^e siècle, voient en Kurt Cobain une idole blanche prêchant le rejet et la non-conformité dans un monde régi par des intérêts supérieurs corporatistes. Leur interprétation du message du chanteur de Nirvana est *très* personnelle, mais elle est aujourd'hui ancrée dans cette petite frange communautariste de Seattle, comprenant notamment le gang des Tueurs de trolls (voir plus bas). D'ailleurs, de nombreuses autres personnes voient en Cobain une icône qui rejette le modèle proposé par l'Amérique libérale et une société formatée en fonc-



tion des impératifs économiques des grandes corpos. Les personnes les plus âgées se souviennent certainement de l'année 2042, qui avait vu un chanteur ork reprendre la chanson *Polly* en concert, provoquant un tollé, avant qu'il ne se suicide (officiellement) le lendemain. L'émoi avait été grand, surtout au sein de la communauté riche et non méta-humaine (on avait alors très peu entendu parler des orks et des véritables raisons du suicide). Bref, le sujet est très épineux et l'annonce officielle des **Orks Panthers** va certainement avoir des répercussions au sein de la communauté musicale de la ville.

1.0 Pour commencer

Voilà ! L'été est trop chaud, la pollution vous brûle les poumons et c'est l'heure de chercher du taf ! Quand on vit dans les Ombres, la vie n'est certes pas monotone, mais elle est précaire. Heureusement, l'un de vos amis vient d'obtenir un rencard avec un Johnson

pour une petite affaire à la limite de la légalité. Ce sont les gosses qui vont être contents : un peu de fric, ça va les changer !

Le Johnson qui va rencontrer les PJ est mandaté par un riche collectionneur humain de Seattle dont le nom ne sera pas révélé (pour le moment). Il fait appel aux PJ pour diverses raisons (selon votre groupe et leurs motivations personnelles) :

- Il a entendu parler des exploits du PJ hacker/technomancien.
- L'un des PJ est connu dans le milieu musical underground de Seattle.
- L'un des contacts des PJ traîne dans le milieu musical/collectionneur de Seattle et les a mis sur le coup.
- L'un des PJ a travaillé dans le monde de la musique ou a un bon ami qui y travaille (magasin d'instruments, scène alternative).

Les PJ reçoivent un message audio du Johnson sur leur commlink. →

BONUS ABONNÉS !

Ce scénario livré en bonus pdf aux abonnés de *Casus* ne devrait pas vous prendre plus d'une bonne soirée (ou alors, ça a vraiment mal tourné). Il sert d'introduction à une histoire plus dense dont vous trouverez la suite dans *Casus Belli #4*, intitulé assez simplement *Le Testament de Kurt*, 2^e partie. Des personnages débutants (400 points) seront parfaits, notamment si l'un d'entre eux possède un contact dans le milieu musical de Seattle. Le groupe devra de préférence avoir accès à un hacker ou à un technomancien, et le MJ... à un livre de règle, ça peut servir !

Il se présente comme le représentant d'une grosse fortune de Seattle cherchant un groupe de shadowrunners équipés pour une mission urgente de très courte durée. Le Johnson prétend que l'intervention, sans doute illégale, ne devrait pas mettre les PJ en porte-à-faux avec les grandes corpos de la ville. Pour plus de renseignement, rendez-vous est donné au **Matchstick's**, un nightclub privé du centre de Seattle qui, depuis plus d'une quinzaine d'années, est réputé pour ses concerts de jazz. RDV **23h30**, demandez **Higgo**.

1.1 Rencontre avec M. Johnson

C'est un groupe digne du siècle dernier qui anime la soirée du **Matchstick's**. Les **Red Boulevard** sont sept afro-américains de métatype humain, habillés en costard, jouant les standards du swing de la Nouvelle-Orléans. Ambiance cuivrée garantie. Le club accueille des gens très différents : des trolls bien sapés bossant pour l'industrie du jazz, de vieux humains dépassés par cette époque et fascinés par un passé révolu... et un Johnson nain aux cheveux gris-bleu, vêtu du plus simple des costards.

Le nain attend au comptoir que le serveur indique aux PJ qu'il est le mystérieux **Higgo**. Il emmène alors les PJ dans un coin calme, à l'abri des oreilles indiscrètes, et leur explique la situation. La personne qu'il représente est une grosse fortune de Seattle, un collectionneur et un amateur de musique, et notamment de musiques anciennes. Les personnages ont sans doute eu vent des rumeurs concernant le testament audio de Kurt Cobain et l'annonce de la sortie de l'album de **C-UNITY** intégrant des extraits de la fameuse bande sonore (sinon, il leur raconte tout cela). Leur mission est simple : il s'agit de suivre un des techniciens travaillant pour le DJ ork jusqu'au studio secret où celui-ci enregistre, de s'infiltrer dans le bâtiment pendant la nuit, et de récupérer une copie in-

tacte et complète du document audio attribué à Kurt Cobain. Il n'est pas nécessaire de voler quoi que ce soit, le collectionneur souhaite simplement pouvoir disposer d'une copie du testament audio de Cobain avant la sortie de l'album, qui aura lieu dans un peu moins de deux mois. La discrétion est de mise, et moins il y aura de violence, mieux ça vaudra (le Johnson insiste légèrement sur ce dernier point, mais il se doute que la vie dans les Ombres est souvent violente...).

Le paiement sera effectué en crédits certifiés (12 000 NuYens par tête). Le premier tiers tout de suite, et les deux autres lors de la réception du document. L'employeur ne marchande pas, c'est à prendre ou à laisser. Rendez-vous est donné dans deux jours en fin de matinée (11h), au centre commercial de **Northgate**, dans le parking souterrain place 109 AA. Les PJ devront apporter la copie audio du document pour recevoir le reste du paiement. Le nain Johnson demande aux PJ de s'engager à ne pas revendre le précieux enregistrement à d'autres au cours du prochain mois, sans quoi leur employeur se verra dans l'obligation de lancer des tueurs à gages à leurs trousses (et il a l'horreur de dépenser son fric pour rien). La menace de mort est claire et nette, et cet élément aura son importance dans la suite de cette aventure.

1.2 Les indices de M. Johnson

L'aimable nain tend la photo d'un des trois techniciens son qui travaillent sur l'album de **C-UNITY**. Il a été difficile pour l'employeur de découvrir l'identité de celui-ci, mais, depuis l'annonce du label, il a remué ciel et terre pour obtenir cette information, indispensable pour retrouver rapidement la trace du DJ ork.

Le technicien est un ork, black, grand et costaud. Look orkxploitation, jersey de Foot US, chaînes en or, cyber-implant doré, le type a surtout une sale gueule de taulard. Son nom ? **Kirk Laundry**, et, vous avez raison, c'est bien un ex-taulard ! Ce qui est

bien dommage pour lui car depuis son passage en prison, il est fiché et ne doit jamais se séparer de son SIN. Grâce à ce talon d'Achille, le localiser n'est pas bien difficile.

1.3 Prises d'info

À propos de **C-UNITY** : les PJ peuvent se renseigner auprès des clubs orkxploitation, des forums récents évoquant l'artiste dans la matrice, et auprès de leurs contacts proches du milieu musical.

- Les **Orks Panthers** ne sont pas fous ! Ils ont pris soin de faire disparaître le DJ avant l'annonce officielle de l'album. Voilà donc plus d'un mois et demi que **C-UNITY** a disparu des scènes de Seattle.

- **C-UNITY** est jeune et talentueux. Défendant les valeurs de Martin Luther King, c'est un pacifiste et presque un humaniste. Ses ambitions d'artiste ont toujours été de pouvoir défendre les communautés urbaines réprimées et de toucher un public large pour faire passer ses messages.

- Depuis que **C-UNITY** a découvert le testament de Kurt Cobain, on n'a pas eu beaucoup d'autres informations. Apparemment, il aurait découvert l'enregistrement par hasard.

La rumeur prétend que :

- Les propos de Kurt seraient édifiants et annonceraient l'Éveil !



- Cobain évoquerait son futur suicide dans l'enregistrement.

Évidemment, les légendes urbaines sur ces sujets vont bon train... Donnez-vous en à cœur joie.

- **C-UNITY** est un DJ à l'ancienne, platine et disques e-vinyles. Il est d'ailleurs à l'origine du retour de ce style musical à Seattle. Il a rejoint le label **Orks Panthers** poussé par son agent, un vieux renard du milieu, **Shapss D'my**, un proche des mouvements insurrectionnels de la communauté ork, depuis assagi avec l'âge.

À propos de **M. Johnson** : le seul moyen d'en apprendre plus sur le nain aux cheveux gris-bleu est de le faire suivre après le rendez-vous au **Matchstick's**. Il se rend alors dans un immeuble résidentiel très riche, situé sur l'avenue Serenica, entre le Metroplex hall et le bureau fédéral (dans le centre-ville). Le genre d'endroit où les shadowrunners ne sont pas forcément à l'aise... Le lendemain, il se rend dans une des banques de la rue, apparemment son lieu de travail. Hacker son commlink ne donne rien d'intéressant.

À propos de **Kirk Loundry** : c'est là que le hacker/technomancien du groupe entre en jeu (s'il n'y a pas de hacker, les PJ vont devoir en trouver un, et celui-ci peut très bien amener un peu de piment dans cette partie ; par exemple si le MJ désire en faire un PNJ atypique et/ou avec des motivations différentes de celles des PJ). L'autre moyen consiste à consulter directement les archives de la cour de justice, mais cela risque d'être un peu compliqué...

- Après un test de compétence Recherche de données + programme Catalogue (2, 1 minute), le hacker parvient facilement à trouver les références de **Kirk**, puisqu'il est fiché depuis 2066, date à laquelle il a été arrêté à la sortie d'un concert. Il a écopé de 4 ans de prison avec sursis (et d'un SIN) pour coups et blessures et détention de matériel

prohibé. Il loge dans les appartements sociaux de Capitol Hill, au 342 San-Fra street.

- En se renseignant sur les archives payantes (abonnement de 199 NuYens par mois) du réseau musical de Seattle, les PJ apprennent qu'il travaille comme preneur de son et producteur depuis 2064 pour les petits (et grands) labels à tendance *orkxploitation* (**Ork Society**, **Orks Panthers**, **Fillmewizardz**, etc). Il n'a jamais signé de grands succès, mais il a beaucoup travaillé. Depuis sa sortie de prison (en 2069), il est resté relativement discret, peut-être un effet secondaire de son nouveau SIN.

2.0 Planque chez Loundry

Kirk Loundry travaille de 16h à 4h du matin au studio où enregistre **C-UNITY**. Le meilleur moyen de tomber sur lui et de le suivre jusqu'au studio est de se mettre en planque devant son appartement. Celui-ci est situé au huitième étage d'une barre d'immeuble encerclée par quatre autres constructions similaires : un vrai trou à rat où s'entassent les familles les plus pauvres du quartier, tous métatypés confondus. La planque durera jusqu'à 5 heures du matin, à l'arrivée de **Kirk**. Celui-ci revient se coucher (il vit seul) après un petit shoot de Bliss (cf. Drogues, p. 260 du livre de base). Le lendemain, il se lève à midi, rend visite au fast-food du coin (« Hey Ron ! Yo Bro ! »), serre les paluches de gars plus louches les uns que les autres, et prend sa caisse pour rejoindre le *Studio Lavorka*, situé au beau milieu du District de l'Université.

2.1 La planque

La planque devant chez Loundry peut finir par être mouvementée. Les cours qui entourent les différents immeubles sociaux de Capitol Hill sont sombres et traversées de temps

à autre par de pauvres employés rentrant du boulot, des toxicos et des jeunes filant du mauvais coton. Les PJ peuvent faire un test opposé de Filature ou d'Infiltration contre Perception + Intuition pour savoir s'ils sont découverts par les passants. Personne ne soupçonnant leurs activités, les habitants des immeubles subissent une pénalité de -2. Les toxicos et les jeunes lancent donc 3 dés, et **Kirk Laundry** 4.

Si les toxicos ou les jeunes éméchés remarquent les shadowrunners, ils cherchent les embrouilles à défaut d'une véritable baston. Ils peuvent aussi se révéler collant et attireront peut-être l'attention de **Kirk**. Si plus de 3 coups de feu sont tirés, les membres des gangs locaux rappellent pour « gérer » la situation, ce qui risque de poser problème aux PJ (dans ce cas, ils ont tout intérêt à revenir le lendemain...).

Si **Kirk** les remarque, il pense naïvement qu'un mec de l'immeuble va avoir des ennuis. Il se montre toutefois plus prudent le lendemain, lorsqu'il se rend au studio (voir plus bas).

Une fois le preneur de son ork dans les parages, le hacker/technomancien du groupe peut essayer de repérer son SIN (qu'il est obligé de garder en mode actif) en réussissant un test de Perception matricielle Informatique + programme d'Analyse (1 succès suffit). Cela peut s'avérer utile pour la filature...

2.2 La filature

La filature est des plus simples : **Kirk** se lève à midi, sort de chez lui après une bonne douche (il a toujours un gun sous son lit), va bouffer au fast-food du coin, puis il prend sa voiture, une vieille Mercury Comet et se rend directement au taf, au *Studio Lavorka*.

Demandez à nouveau un test opposé de Filature/Infiltration contre Perception + Intuition de Kirk (4 dés). Si celui-ci est *prudent*, il lance 6 dés. S'il réussit le test mais qu'il n'a pas

remarqué les PJ précédemment, il devient *prudent*. S'il était déjà *prudent*, il comprend que quelque chose ne tourne pas rond et tente de semer les PJ avec sa Mercury Comet.

Kirk tente de semer les PJ : pendant la filature, il va profiter d'un virage qu'il connaît pour s'engouffrer rapidement dans une rue étroite alors que des voitures arrivent en face. Pour suivre le preneur de son, les PJ vont devoir réussir un petit test de Pilotage + Véhicules terrestres (seuil 3 à cause du trafic et de la soudaineté de la manœuvre de l'ork). Si les PJ échouent, ils risquent de perdre la filature et même d'avoir un accident (complications). S'ils réussissent, ils parviennent à suivre l'ork qui ne tente plus de les semer (son statut d'ex-taulard est précaire, il ne veut pas se compromettre ou avoir un accident), mais il est pressé de rejoindre le studio où il prévient la surveillance et l'un des membres du label (voir plus bas).

Kirk prudent en voiture : il a droit à un nouveau test d'opposition pour remarquer la filature pendant le trajet, avec 6 dés. S'il échoue, il se rend normalement au studio et passe la journée à bosser avec **C-UNITY**.

Kirk parvient à semer les PJ : dans ce cas, les PJ peuvent tenter de connaître sa destination via son Commlink en mode actif ou grâce au paiement de sa place de parking, à quelques dizaines de mètres du *Studio Lavorka*.

3.0 Le studio d'enregistrement

Le studio d'enregistrement *Lavorka* est un petit établissement privé méconnu du District de l'Université où se croisent de nombreuses races éveillées. La vieille bâtisse tagguée est entourée par des immeubles bas et dégradés où s'empilent une foule cosmopolite et tranquille. Le studio est composé d'un rez-de-chaussée, de deux étages et de deux sous-sols. →

Depuis qu'il accueille **DJ C-UNITY**, les employés du studio font croire à leurs clients que l'escalier du sous-sol est en pleine rénovation (ce qui est vrai), afin que personne ne se rende compte de la présence de l'équipe du label **Orks Panthers** au sous-sol.

De fait, tous les membres de l'équipe passent par une issue de secours discrète, surveillée en permanence par les deux molosses du label, issue qui mène à un ascenseur hors-service. Grâce à une clé, chaque membre de cette équipe peut utiliser le vieil ascenseur rouillé et vétuste. L'équipe musicale, elle, est composée de **C-UNITY**, de deux représentants du label **ork**, et de trois techniciens dont **Kirk Laundry**.

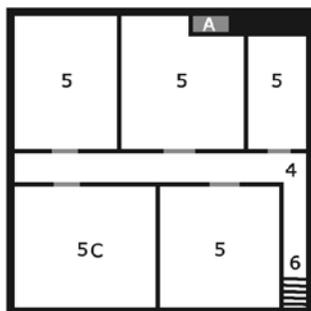
Le studio est administré de manière privée par une équipe composée d'un nain à l'accueil, d'un technicien

humain toxico (présent de jour uniquement), d'un responsable humain musculeux et de deux trolls qui assurent le service de sécurité (engagés depuis peu).

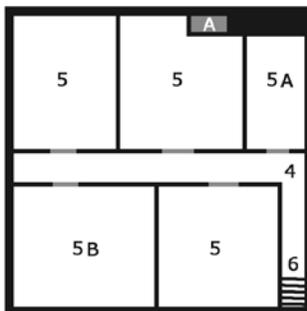
3.1 Plan du studio

1. Le perron de l'entrée est souvent surveillé par l'un des deux trolls du service de sécurité.

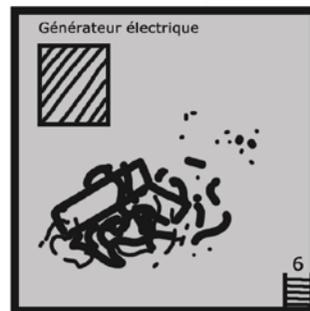
2. L'accueil. Entrée officielle. Si le troll ne se trouve pas sur le perron, c'est qu'il est en train de se servir un verre d'eau au distributeur de l'accueil et de discuter avec le nain en charge des plannings des studios. Ce dernier porte d'atroces lunettes de vue déformant son visage boutonneux et bouffi. Il possède toutes les clés du studio (sauf celle du studio de **C-UNITY**).



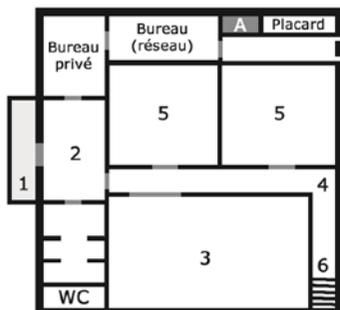
1er étage



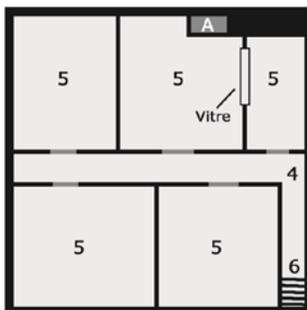
2ème étage



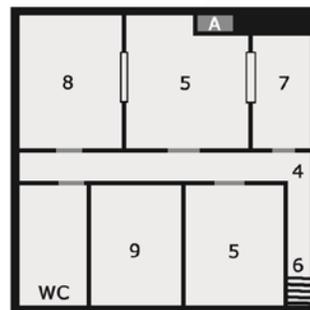
Toit



Rez-de-chaussée



1er sous-sol



2ème sous-sol

3. Le salon. Banquettes, canapés, réfrigérateur plein à craquer, posters des plus grandes stars musicales locales, trois grandes tables et une dizaine de chaises et de fauteuils.

4. Les couloirs. Largés, ils permettent à des trolls d'évoluer sans difficulté.

5. Les studios d'enregistrement.

Pendant la nuit, seuls trois studios sont utilisés. A. Un humain en plein mixage dort paisiblement, enfermé à clé. B. Un groupe de rappeurs blacks composé d'un nain, d'un ork et d'un humain bossent leurs lyrics et leur flow. Ce sont de jeunes artistes issus des ghettos de Seattle, ils sont violents (au moins sur le plan verbal). L'un d'eux possède un gun, mais ne l'utilisera pas, sauf s'il craint vraiment pour sa vie. C. Un trio de rap-métal (école classique) répète avec ses instruments vintage (vraie batterie, vraie guitare électrique et vraie basse). Les trois trolls sont des anciens qui ont vu plus d'une baston dans leur vie. Ils ne sont pas du genre à se tourner les pouces quand il y a du grabuge... On reparle d'eux plus tard.

6. L'escalier. Il mène au toit du bâtiment, lequel est couvert de débris et de restes de matériel usagé anciennement stocké dans les studios (des vieilles tables de mixage, des kilomètres de câbles devenus inutiles avec l'avènement du monde sans fil, etc.). L'escalier est bloqué en direction du sous-sol et des travaux sont en cours pendant la journée. L'ascenseur lui-même est en panne. Cela dit, il est facile d'enjamber les barrières pour rejoindre les studios souterrains.

4.0 Infiltration du studio

Hasard des évènements (!), peu avant que les PJ décident d'infiltrer le *Studio Lavorka*, un groupe de

fans de Kurt Cobain bien renseignés, embrumés par l'alcool, révoltés par la rumeur du testament de Cobain et la sortie annoncée de l'album de **DJ C-UNITY**, est en train de prendre à partie le troll qui surveille l'entrée. Pour le moment, cette petite altercation reste anecdotique (cf. 6.0 Bagarre générale).

4.1 Par où entrer ?

Il y a deux possibilités : pénétrer dans le bâtiment de jour et attendre la nuit que les studios se vident (la journée, il y a tant de monde qu'il est impossible de rejoindre les sous-sols sans se faire remarquer) ou pénétrer dans le studio de nuit. Dans le premier cas, les PJ peuvent passer par l'entrée principale ou par l'issue de secours. Le seul moyen d'entrer par la porte principale sans éveiller les soupçons est de se faire passer pour un groupe fraîchement débarqué à Seattle et de payer cash la location d'un des studios (800 NuYens le forfait journée). Toute autre tentative risque de se solder par un échec total de la mission. Passer par l'issue de secours est délicat, car la disparition des deux molosses engagés par le label sera vite remarquée : ils sont en contact permanent via commlink (voir *L'équipe est prévenue*).

De nuit, tout est plus simple : la mission devient plus rapide à réaliser, ce qui autorise les PJ à se « débarrasser » des molosses sans que cela ne pose trop de problèmes.

4.2 Système de sécurité

Mis à part les deux trolls du studio et les deux molosses du label, la sécurité n'est assurée que par les gens qui se trouvent dans le bâtiment. De nuit, cela n'inclut que le trio troll de rap-métal, le groupe de rappeurs blacks, le nain de l'accueil, **C-UNITY**, les trois techniciens son et un représentant des **Orks Panthers** (le second s'est absenté et revient aux alentours de 1h30 du matin, ce qui peut être propice à l'intrigue). →

CASTING

LES TUEURS DE TROLL (14)

Leurs caractéristiques sont équivalentes à celles de l'escouade de fanatiques du Policlub Humanis (p. 276).

Membre du gang

Co 3, Ag 2, Ré 2, Fo 4, Ch 3, In 2, Lo 1, Vo 2.

Initiative 4, Passe d'initiative 1, Compteur de dommages physiques 10, Compteur de dommages étourdissants 9.

Compétences : Armes contondantes 1, Combat à mains nues 1, Intimidation 2.

Équipement : couteau (3P), battes de baseball (4E).

Leader du gang

Co 4, Ag 2, Ré 3, Fo 4, Ch 4, In 2, Lo 1, Vo 2.

Initiative 4, Passe d'initiative 1, Compteur de dommages physiques 10, Compteur de dommages étourdissants 9.

Compétences : Armes à feu 2, Armes contondantes 1, Combat à mains nues 1, Intimidation 2.

Équipement : couteau (3P), Arès Viper Silvergun (8P/+2/SA/TR).

Outre le problème « humain », les PJ vont être confrontés à une sécurité électronique reliée à un système interne WiFi à basse-fréquence (donc accessible uniquement sur les lieux). Une série de caméras vidéo surveille tous les recoins du studio, sauf le vieil ascenseur. Toutes les portes sont à reconnaissance vocale et disposent en plus d'un verrou classique utilisant une clé standard. Pour la reconnaissance vocale, seuls les habitués et les administrateurs du lieu sont enregistrés. En fait, la sécurité électronique n'est là que pour surveiller les clients (respect des horaires, etc.). Pour un hacker/technomancien, ce système ne devrait pas poser de problème (**Nœud** : Réponse 2, Firewall 2, OS 2) :

- **Intervenir sur le réseau interne basse fréquence.** Le nœud d'accès est très facile à trouver (un simple scan). Entrer par effraction nécessite un test de Hacking + Exploitation (2, 1 passe d'initiative). Menacés sérieusement, seuls l'administrateur et le technicien humain pourront révéler le code d'accès (pas de test pour entrer). En cas d'effraction, le nœud s'emploie à un test étendu automatique 3 (Furtivité du personnage) pour repérer les intrus. Si le réseau détecte le hacker, il lance un appel à l'accueil, charge au nain d'y répondre et d'appeler le technicien humain... ou la Lone Star le cas échéant.

- **Les caméras.** Pour que les vidéos ne trahissent pas le passage des PJ, le hacker doit les commander à distance (pour bloquer leur image, dérégler l'objectif de la caméra, etc.). Test : Hacking + Commande (2, 1 tour) après avoir trouvé la caméra ciblée (avec Analyse). Grâce aux caméras, le hacker peut voir tout ce qu'il se passe dans le *Studio Lavorka*, y compris au sous-sol... Parfait pour mijoter un plan aux petits oignons.
- **Ouvrir les portes.** Pour ouvrir les portes closes sans clé ou recon-

naissance vocale, le hacker doit repérer la porte et réussir un test de Hacking + Décryptage (2, 1 passe d'initiative).

4.3 L'équipe est prévenue

Si, d'une manière ou d'une autre, l'un des membres de l'équipe du label est prévenu d'un danger (réel ou supposé), ils font appeler leur équipe de secours, mise spécialement en place pour gérer la sécurité de C-UNNITY, et la Lone Star. Les flics mettent 10 minutes à arriver sur place, et 5 nouvelles minutes pour atteindre les sous-sols (les policiers ne passent pas par l'issue de secours ; en revanche, ils la verrouillent 5 minutes après leur arrivée). L'équipe de secours, un fourgon blindé occupé par un rigger humain expérimenté et deux nouveaux molosses, arrive sur les lieux 15 minutes après l'appel. Ils ont une clé pour emprunter l'ascenseur et atteindre les sous-sols. S'ils n'ont pas reçu d'instructions particulières, ils s'y rendent immédiatement.

Quoiqu'il arrive, une fois l'équipe prévenue, les PJ n'ont plus beaucoup de temps devant eux pour déguerpir. Si **Kirk** a repéré les PJ sur le chemin qui le mène au studio, il prévient les membres du label, et ceux-ci font patrouiller le fourgon blindé à proximité du studio...

5.0 Rencontre avec le DJ

Une fois dans les sous-sols du studio, les PJ doivent jouer serré. Coupent-ils les lumières du sous-sol (hacking), portent-ils des cagoules ? Autant d'éléments importants, puisque les PJ ont de grandes chances de devoir affronter face-à-face les membres de l'équipe du label. En outre, comment vont-ils récupérer l'enregistrement ? En les menaçant de mort ? Voici les comportements probables des PNJ lorsque les PJ entrent en scène (aucun d'eux ne porte d'arme à feu) :



CASTING (SUITE)

LA SÉCURITÉ

Les PJ ont intérêt à éviter la **patrouille de la Lone Star** (p. 284).

Les trolls et les molosses ont le même profil que des **membres du gang des Halloweeners** (p. 283, mais ont des Réflexes câblés 1).

Les membres du trio troll de rap-métal ont eux-aussi le profil des **membres du gang des Halloweeners**, sans réflexes câblés ni équipement... ils y vont à la force du poignet !

DJ C-UNITY est un **ork technomancien**... étrange pour quelqu'un jouant sur un instrument réel (p. 113, mais version masculine).

Tous les autres PNJ sont non-violents par choix ou par nécessité (comme **Kirk**), ou n'ont pas vraiment de motifs pour vous encombrer de statistiques (niveau moyen de 2-3 pour les attributs et les compétences si besoin est).

DZ

6

- **Kirk Loundry** se tient à carreau et essaye d'éviter les ennuis (tant pis pour les autres).
- **Les deux autres techniciens (des humains)** se trouvent avec Kirk dans la petite salle d'écoute et de mixage (7). Il est facile de les y enfermer (par hacking ou physiquement).
- **C-UNITY**, qui se trouve dans la cabine d'enregistrement (8), est pris de court pendant quelques tours, puis utilise ses talents de technomancien (ah, on vous l'avait pas dit ?) pour alerter les secours.
- **Le représentant du label** va souvent aux toilettes, pour se shooter ou se vider la vessie. Il ne fait rien qui puisse mettre en danger sa vie, mais tente d'appeler les molosses par tous les moyens possibles, dans l'espoir que la situation s'inverse. →

POUR LES HABITUÉS DE SR

Si vous êtes habitué à *Shadowrun* et que les règles de *SR20A* ne vous font pas peur, vous pouvez ajouter une personne de plus dans le studio, la copine orke de **DJ C-UNITY, Bleena Barx**.

Quand les PJ arrivent au sous-sol du *Studio Larvorka*, l'orke dort profondément dans un canapé d'un studio annexe (9). Si elle entend du bruit, elle se réveille et rapplique. Et là, attention, c'est une **magicienne de combat**, mais, bien sûr, de type ork (cf. p.107 de *SR20A*).

5.1 Récupérer l'enregistrement

Il existe bien des manières de récupérer le testament de Cobain. En menaçant de mort les protagonistes (qui essayent alors de gagner du temps en espérant des secours). En discutant aimablement avec **C-UNITY** via le réseau sans fil et en lui expliquant la situation (il ne souhaite pas que des gens meurent à cause de cette bande, tant pis pour le coup commercial des **Orks Panthers**, ça leur apprendra à vouloir faire du fric, même si c'est pour le bien de la communauté ork). Ou en se connectant physiquement au système d'enregistrement à l'intérieur duquel le fichier Cobain est stocké et utilisé pour la réalisation de l'album. Pour trouver le fichier et le copier, il faut juste décrypter le code d'accès au système (Réponse 1, Firewall 1, OS 2) ou demander ce dernier aux techniciens son (qui s'exécutent sous la menace).

6.0 Bagarre générale

Évidemment, ce petit run serait trop facile s'il n'y avait pas un imprévu. Dehors, les jeunes humains éméchés qui s'en prennent verbalement au troll de l'entrée du studio ont appelé leurs amis du quartier est : le gang des **Tueurs de troll**. Ces humains marginaux sont aussi racistes que violents, et eux-aussi sont passablement agités depuis l'annonce officielle du label **Orks Panthers** (ils arborent un look grunge). Pendant que les PJ entrent dans les lieux, une vingtaine d'humains s'ajoute aux 6 déjà présents. La situation dégénère très vite et les membres du gang, suivis des autres, s'engouffrent dans le studio à la recherche de **C-UNITY** et de tout ce qui ressemble de près ou de loin à un métahumain !

Une gigantesque bastonnade (à mains nues) va éclater entre les humains racistes qui se réclament de Cobain et tous ceux qui se trouvent encore dans le bâtiment (le trio troll par exemple). Commencez par si-

gnaler aux PJ le vacarme au-dessus d'eux (peut être auront-ils l'idée de jeter un œil à l'étage supérieur grâce à la caméra de surveillance externe) avant que le ton et l'agressivité montent (il serait dommage de devoir tuer des civils avec la Lone Star qui approche). Le troll de l'entrée s'est fait massacrer à coups de pied et de barre de fer, tout comme le nain de l'accueil, qui a néanmoins réussi à appeler les flics.

Le moment idéal pour faire intervenir cet événement est laissé à l'appréciation du MJ. Il peut en outre permettre aux PJ de pénétrer dans les locaux s'ils n'y étaient pas encore parvenus. Il est cependant plus probable que l'incident intervienne une fois l'enregistrement récupéré. Avec leurs armes, les PJ intimident alors fortement les civils, sauf les trolls, qui attaquent les PJ tout autant que les humains (que foutent des mecs bardés d'armes ici ???), et le leader des **Tueurs de troll**, armé d'un Arès Viper Silvergun (sans oublier les trolls et les molosses s'ils ne sont pas hors-jeu !).

7.0 Fin de run

Voilà, entre l'escouade de la Lone Star qui rapplique (12 hommes), le trio infernal des trolls qui cassent guitares et basses sur la tête des intrus, les humains racistes et les membres hargneux et éméchés du gang des **Tueurs de troll**, la fuite des PJ risque fort de leur rappeler le dernier Superbowl, en plus violent ! Dans tous les cas, ils ont récupéré l'enregistrement et il ne leur reste plus qu'à le préserver jusqu'au lendemain (ou surlendemain s'ils ont fait très vite) pour obtenir leur paiement final !

8.1 La suite dans

Casus Belli #4

Le run est terminé, et les PJ sont en possession du testament audio. Il y a maintenant deux solutions : utiliser ce scénario comme un one-shot et

achever le run comme il se doit (les PJ obtiennent leur argent, comme promis, en échange de l'enregistrement) ou poursuivre l'aventure. Si vous optez pour cette seconde solution, interrompez le scénario juste après la fuite des PJ du studio (ils peuvent retourner jusque chez eux ou dans leur planque).

Vont-ils écouter le testament du chanteur de Nirvana ? Si oui, ils risquent d'avoir des surprises (mystiques)... Comment C-UNITY a-t-il dégoté cet enregistrement ? Ce dernier peut-il vraisemblablement être autre chose qu'une contrefaçon ? Toutes les réponses à ces questions vous attendent

dans *Casus Belli* #4 avec la seconde partie de cette aventure !

8.2 Attribution du karma

Faites le total : le personnage a survécu (1), a accompli l'objectif (1), a eu une idée de génie (1-2), a été particulièrement courageux (1), n'a tué personne (1), était là au bon endroit au bon moment (1). Le joueur a bien interprété son personnage (1), a fait preuve d'un grand sens tactique pendant les scènes d'actions (1-2).

scénario, plan & illustrations
Damien Coltice

NOTE DE L'AUTEUR

Ce scénario a été écrit avant la parution du premier scénario officiel pour la 4^{ème} édition de *Shadowrun*, intitulé *En pleine course*. C'est assez déroutant, mais toute ressemblance avec son introduction est pourtant purement fortuite !

LE TESTAMENT DE KURT
2^E PARTIE (SUITE ET FIN)
À DÉCOUVRIR DANS
CASUS BELLI #4

