

EXCLUSIF

Les intégristes attaquent le JdR

TSR BAISSÉ LES BRAS
BACKSTAB CONTRE-ATTAQUE

Donj' : la genèse d'un mythe

PHOTOS : DES COLLECTORS
POUR VOS YEUX ÉBAHIS

Trucs et astuces

DONNEZ DU CORPS
À VOS PARTIES

Fou!

COMMENT
BIEN VOUS
LÂCHER

Saignant

40 NOUVEAUTÉS
TESTÉES

DANS CE NUMÉRO

CONCOURS
Space Opera

avec
PHÉNOMÈNE

Cadeau

8 FICHES
À COLLECTIONNER

À gagner!
10 EXEMPLAIRES
DE POLARIS

DOSSIER
Épidémie

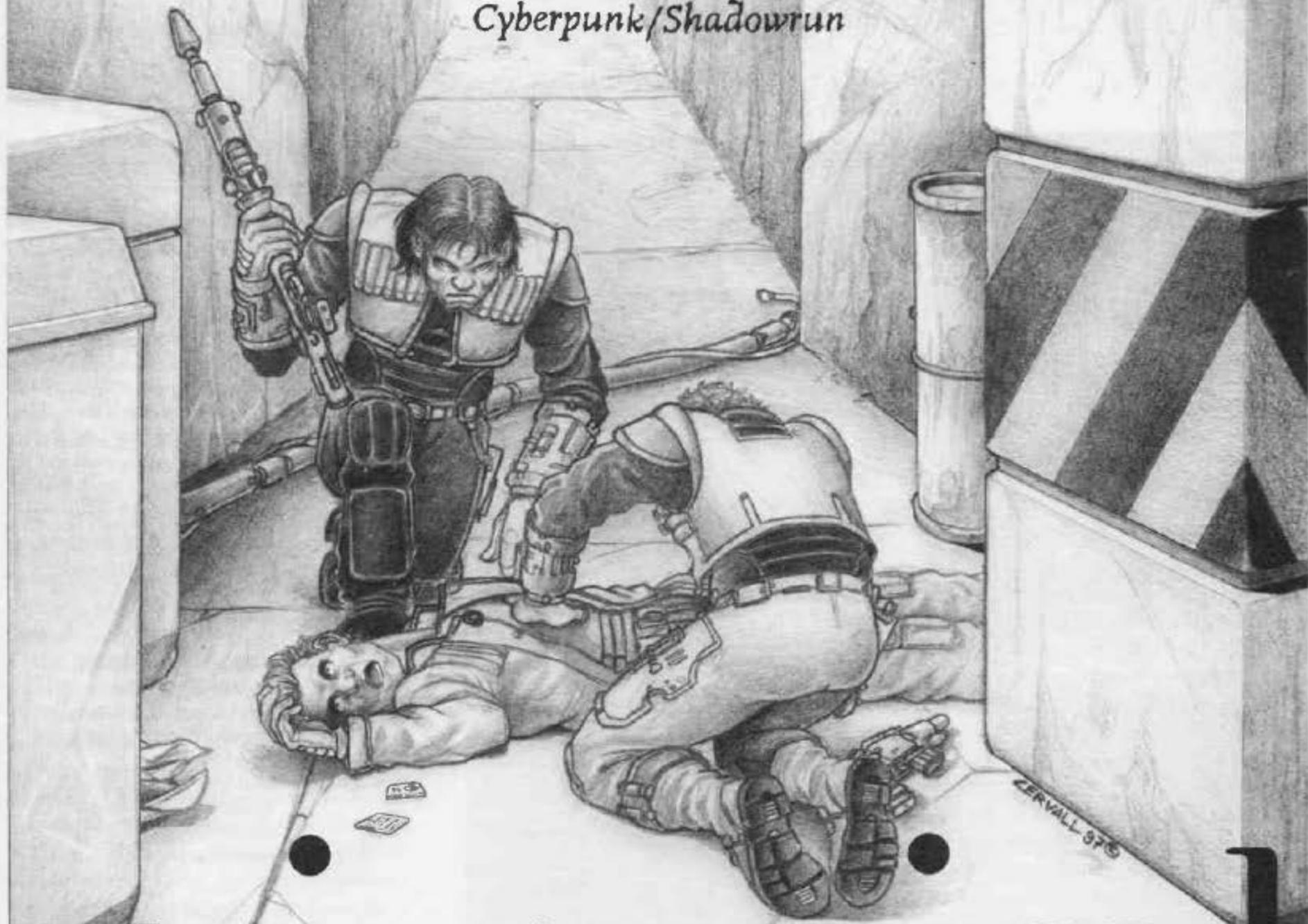
UN SUPPO
ET AU LIT!

SCÉNARIOS

Vampire • Polaris • Earthdawn
Eric • Cthulhu
Cyberpunk / Shadowrun



Un scénario pour
Cyberpunk/Shadowrun



Triumvirat

Pourquoi s'embêter alors que la technologie vous offre désormais de gentils virus informatiques capables de transformer les intrus en pelote d'épingle, le cerveau des intermédiaires en bloc moteur et une corporation indélicatement en feu d'artifice version Hiroshima...

J'ai même le slogan publicitaire pour sa commercialisation : "Un seul fichier vous manque et tout est contaminé !".

Bon, maintenant, il faut trouver les pigeons pour le tester.

Toutes les références pour une adaptation de ce scénario au monde de *Shadowrun* figurent entre parenthèses et en italique dans le corps du texte.

Petit résumé de l'histoire

Malcolm MacLaren, un corpo, a fait travailler séparément trois scientifiques, spécialistes dans différents domaines : Dick Sanders, nanotechnologue, Eduardo Cardillo, virologue, et Eugène Borowsky, informaticien. Ensemble, mais chacun de leur côté, ils ont mis au point un virus ultra-puissant qui permet d'anéantir les netrunners, les fixers et les corpos qui s'aviseraient de piller des fichiers protégés. Une fois le projet arrivé à son terme, le corpo a décidé de tester l'efficacité de son virus. Il a donc monté une société fictive et balancé une info bidon pour allécher un fixer et une corpo. Puis, il a attendu qu'un run se fasse pour voir comment le virus réagissait. Comble du raffinement, il a donné l'info à un ancien compagnon d'armes, qui l'aurait trahi par le passé. Ainsi, il pouvait suivre avec précision l'évolution du virus, tout en accomplissant sa vengeance. Mais le contrôle de cette opération va lui échapper. Au point qu'un des scientifiques va finir par péter les plombs ! Aux joueurs de le neutraliser, avant le lundi matin, à l'ouverture des bureaux...

Préambule

Les PJ viennent d'être engagés dans une unité Trauma-Team (*DocWagon*) de Nightcity (*Seattle*). Ils devront se répartir les différents postes au sein de l'appareil d'intervention. Par exemple, les solos (*street samourais*) peuvent se charger de l'artillerie lourde, les gardes du corps de la récupération au sol, les techies (*interfacés*) du pilotage de l'engin, les charcudocs (*cha-*

mans/magiciens) des soins, les netrunners (*deckers*) occupant le poste d'agent de liaison...

Cela fait maintenant deux jours qu'ils vont à la rescousse des abonnés à ce service d'urgence et tout se passe bien. Le scénario commence un jeudi soir de juin.

Au front

Alors qu'ils mâchouillent distraitement leur stick de caféine dans leur appareil d'intervention, les PJ sont tirés de leur torpeur par un ordre de mission :

"Intervention à l'angle de la 12ème et de la 30ème rue. Le client s'appelle Andrew Baskin a.k.a Trashman. Sujet mâle, type caucasien, 1,76 m, 82 kg, 45 ans, brun, yeux verts. Signes particuliers : ancienne cicatrice faciale partant du lobe de l'oreille gauche et s'arrêtant avant la carotide, tatouage bleu sur l'épaule gauche représentant une tête de renard".

Les PJ arrivent dans la minute qui suit au-dessus de l'endroit indiqué. En branchant les scanners extérieurs, ils détectent la présence de leur client, dans une impasse voisine. Lors de la manœuvre de récupération, ils peuvent l'apercevoir, recroquevillé entre des bennes à ordures ; deux formes armées sont en train de le fouiller.

Dès que les deux voleurs percevront la présence de l'appareil, ils disparaîtront par les ruelles adjacentes.

Baskin est plutôt mal en point : livide, il est agité de convulsions et son visage est congestionné. Il ne peut pas parler et ses yeux roulent dans tous les sens. Il balbutiera alors au PJ le plus proche :

cyberpunk

"Bluebird... Contactez Bluebird". Puis il aura un terrible hoquet et mourra, son encéphalogramme affichant une ligne désespérément plate. Tout effort pour le ramener à la vie sera vain. Direction la base, la queue entre les jambes !

Passez par la morgue et touchez 20 000 !

Depuis le règlement de leur société, les PJ doivent assister à l'autopsie d'un client décédé durant le transport, pour déterminer notamment si sa mort est due à une erreur humaine. Le responsable des PJ, un eurasien du nom d'Éric Khac, sera présent et affichera une mine sévère. Tout se passera sans problème, jusqu'à ce que le toubib ouvre le crâne de Baskin.

Les PJ verront alors que le cerveau de Baskin n'est plus qu'un magma de métal... Comme si on y avait versé du plomb en fusion. Le médecin sera médusé. Ainsi que Khac, qui ordonnera aussitôt que l'analysé de l'organe en question.

Puis, le petit eurasien demandera aux PJ de le suivre dans son bureau. Là, il leur demandera de faire un rapport sur leur intervention, posant plein de questions pour avoir des précisions. À la fin de leur entretien, il s'avouera intrigué par l'affaire et leur demandera d'enquêter. Pour les motiver (si nécessaire), il leur proposera 10 000 Eurobucks (*nyen*) de prime s'ils arrivent à savoir comment Baskin en est arrivé là. Puis, il leur donnera 10 000 Eurobucks pour couvrir leurs frais durant l'enquête. Ils gardent bien évidemment l'usage de leur véhicule et de leur armement durant leurs investigations. En contrepartie, Éric réclame des résultats dans les 3 jours. À vous de jouer les petits gars !

Le passé du patient

Les PJ peuvent accéder au dossier médical de Baskin. À première vue, c'est quelqu'un de très sain... physiquement parlant en tout cas. Sa cicatrice et son tatouage sont des héritages de son passé de soldat. En effet, Trashman est un vétéran d'un groupe de mercenaires. Il est d'ailleurs suivi par un psychologue spécialisé dans les traumatismes consécutifs à la guerre.

Autre information intéressante dans le dossier : en cas de problème, c'est un certain Mario Chiaya qu'il faut contacter. Mario, c'est évidemment "Bluebird". Ses coordonnées figurent dans le dossier.

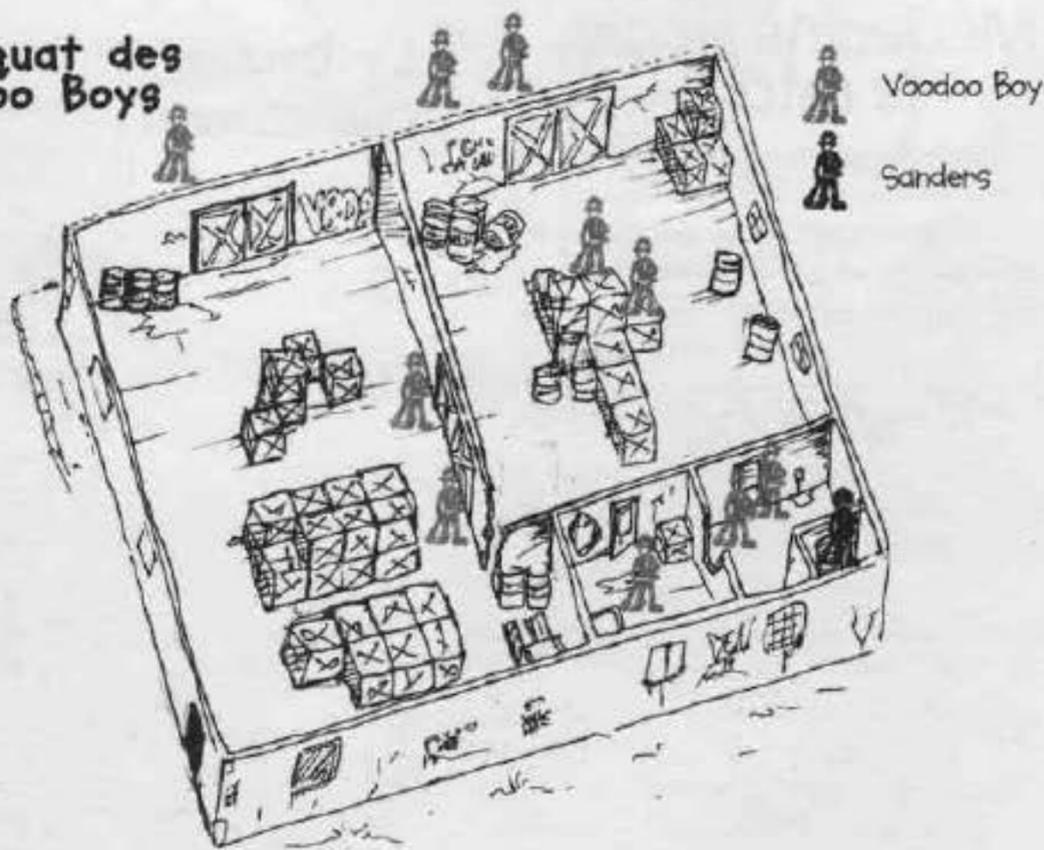
Un homme en blanc

Le père de Baskin, Norman Bates, un quadragénaire jovial et joufflu, officie dans la journée dans une clinique spécialisée. Il reçoit les PJ avec réticence, sa secrétaire faisant barrage. Mais une fois en présence du toubib, ils pourront lui extorquer, par la manière douce, les informations suivantes :

- Baskin souffrait de paranoïa, due par son ancien boulot de mercenaire. Au sein d'un groupe appelé les "Bluebeasts", il occupait le poste d'agent de renseignement (comprendre éclaircir/espion). À la suite d'une opération qui aurait mal tourné, ses anciens compagnons l'ont accusé de trahison. Il fut contraint de fuir, ainsi qu'un certain Bluebird, leur ancien chef (surnommé Bluelion) l'ayant menacé de mort. Et depuis, Baskin est parano.

C'est tout ce que leur apprendra le psy.

Le squat des Voodoo Boys



Maison sucrée maison

Vos PJ voudront sans doute visiter l'appartement de Baskin. C'est un loft sordide, dans un immeuble ripou, d'un quartier du même tonneau. Le coin grouille de gangs. En évitant les embrouilles, les PJ devraient réussir à entrer dans l'immeuble. Pas de surveillance, l'ascenseur est en panne... bref, le plan habituel. La porte du loft est ouverte et la pièce principale est plongée dans l'obscurité. À l'intérieur, un agent corpo et trois gorilles attendent, sans agressivité apparente. Par contre, l'agent corpo semble nerveux et même fiévreux (en fait, il est contaminé).

Si les personnages ne l'en dissuadent pas, le corpo croira que ceux-ci font partie de l'équipe de Baskin et leur confiera le but de cette visite. Visiblement, le fixer avait eu un tuyau anonyme sur une boîte appelée Bromley Leisure Inc, et il avait voulu le vendre au corpo. Celui-ci avait accepté et Baskin avait organisé un run (avec Mario comme netrunner) sur Bromley, pour récupérer des données juteuses. Mais le run, assez facile, n'a pas été très fructueux. Après analyse, le projet de puce comportementale de loisirs piraté chez Bromley s'est avéré moins révolutionnaire que Baskin l'avait promis. C'est pourquoi le corpo désire voir, histoire de lui sonner les cloches.

L'annonce de la mort de Baskin ne troublera pas le corpo. Il décrètera que l'affaire est close. Puis il partira. En suivant et

en enquêtant sur le corpo, très discrètement si on ne veut pas avoir ses gorilles sur le dos, les PJ se rendront compte qu'il travaille pour EBM (*Aztechnologie*). Il s'appelle Max Derian et s'occupe de "veille technologique" (comprendre espionnage industriel).

Ouvrez la cage aux oiseaux

Mario Chiaya habite dans un immeuble aussi destroy que son pote. Alors que les personnages y pointent leur nez, ils tombent sur deux solos. Ce sont deux anciens des Bluebeasts, Joey Larde et Anton O'reilly, respectivement Bluesnake et Bluebear. Ce sont déjà eux qui ont piqué une puce contaminée à Baskin, dans la ruelle. Il faut dire qu'ils ont pour ordre de faire disparaître les preuves. Ils sont présentement en tenue de combat et s'occupent d'embarquer le cadavre de Mario. Dérangés dans leur boulot, ils défourailleront pour couvrir leur fuite par les toits.

Ils abandonneront ainsi le corps de Mario, dont la tête ressemble à une pelote d'épingles, tel le personnage de Pinehead dans le film *HellRaiser*. Il est mort, le cerveau transpercé de part en part par des tiges de métal. Le matériel de netrunner est dans le même état : impossible d'en tirer quoi que ce soit. Seul indice intéressant : une photo à demi-brûlée représentant cinq mercenaires. On peut y reconnaître Baskin et Chiaya et lire au dos les noms suivants : Bluelion, Bluefox, Bluebird, Bluesnake et Bluebear.

Les gorilles (3)

Int 5 ref 8 tech 5 sf 4 bt 4
mv 6 ch 4 con 8 emp 3

COMPÉTENCES : esquive 5, lutte 5, sens du combat 8, pistolet-mitrailleur 7, perception 7.

PROTHÈSES : cyberoptiques (IR + visée + anti-éblouissement), connexion superarme.

ÉQUIPEMENT : arasaka minami 10 (smarté), gilet pare-balles (moyen), commo masto dien, grenade fumigène.

Shadowrun : cf. archétype du garde du corps (P. 58 du livre de règles)

Bluesnake & Bluebear

Int 6 ref 10 tech 4 sf 8 bt 5
mv 5 ch 5 con 4 emp 5

COMPÉTENCES : esquive 5, mêlée 3, sens du combat 7, pistolet-mitrailleur 8, perception 6, discrétion 5.

PROTHÈSES : Vitmat (sandevisitan), cyberoptiques (IR + visée), connexion superarme.

EQUIPEMENT : H&K MPK 11 (smarté), gilet pare-balles, casque en acier, commo de poche, Monokatana.

Shadowrun : cf. archétype du mercenaire (P. 62 du livre de règles)

Médecine légale, le retour

Après examen des deux cadavres, le toubib chargé de l'autopsie pourra rendre un premier avis : les deux hommes sont morts à cause d'un dérèglement anarchique d'un agent nanotechnologique étranger. En clair, ce sont des modules nanotechnologiques infiltrés à l'intérieur du corps des deux hommes, qui les ont tués.

Hissez les couleurs

Peut-être vos joueurs vont-ils s'intéresser aux Bluebeasts. Ils vont alors devoir se rendre dans l'underground du mercenariat, écumant les bars à soldats tel le "Forlon Hope" (ou le *Gravity Bar North*). Grâce à leurs contacts dans la rue et en payant quelques verres à des vétérans, les PJ apprendront que le groupe des Bluebeasts a été dissous, suite à un massacre de civils innocents lors d'un affrontement entre troupes de Biotechnica et de EBM (*Sbiawase et Aztechnologie*). D'après la rumeur, l'agent de renseignement des Bluebeasts aurait été payé par EBM pour donner de fausses informations à ses coéquipiers, alors aux ordres de Biotechnica.

Les deux anciens solos du groupe, Bluesnake et Bluebear, sont encore dans le circuit du mercenariat. Ils bossent actuellement pour Malcolm McLaren, alias Bluelion, leur ancien chef. Celui-ci travaille pour Biotechnica (*Sbiawase*) en tant que responsable des projets de sécurité.

Bromley Leisure Inc. (B.L.I.)

Aiguillés par Max Derian, les personnages voudront en savoir plus sur Bromley Leisure Inc. Une petite enquête via la matrice leur apprendra trois choses (par ordre croissant de difficulté) :

- B.L.I. n'existait que depuis une semaine et a déposé son bilan hier ! Elle devait créer une nouvelle puce de loisir révolutionnaire, mais rien n'est jamais sorti.
- B.L.I. avait pourtant un site sur la matrice, une adresse physique et quatre employés (trois vigiles et un sysop). L'immeuble de la B.L.I., jugé insalubre, sera d'ailleurs détruit lundi matin.
- Derrière B.L.I., on s'aperçoit que les capitaux viennent, via différentes banques, de chez Biotechnica (*Sbiawase*). L'entreprise aurait été montée par un certain McLaren.

En se rendant sur place, on peut découvrir un vieil immeuble décrépit. Il y a juste une plaque neuve au sigle B.L.I. sur le fronton. Les portes sont ouvertes, pas de système de sécurité, pas de vigiles (ils ont été renvoyés). Le rez-de-chaussée est vide. Au premier, par contre, on peut trouver un vrai bureau, avec terminal d'ordinateur, des armoires et... le cadavre d'Eugène Borowsky !

voodoo boys (12)

Int 5 ref 7 tech 4 sf 6 bt 4
mv 6 ch 6 con 6 emp 4

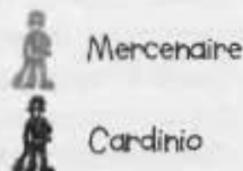
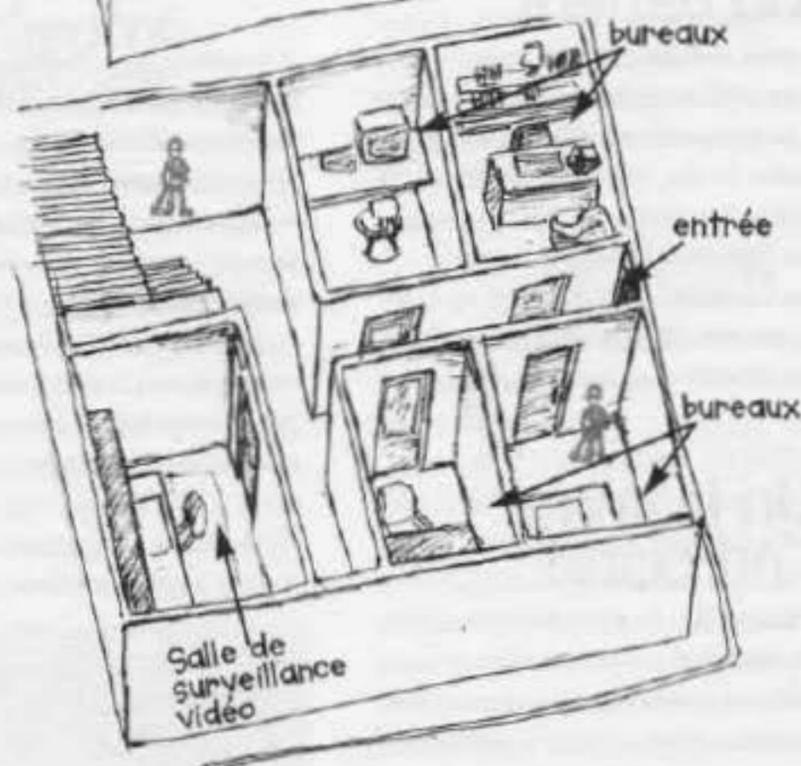
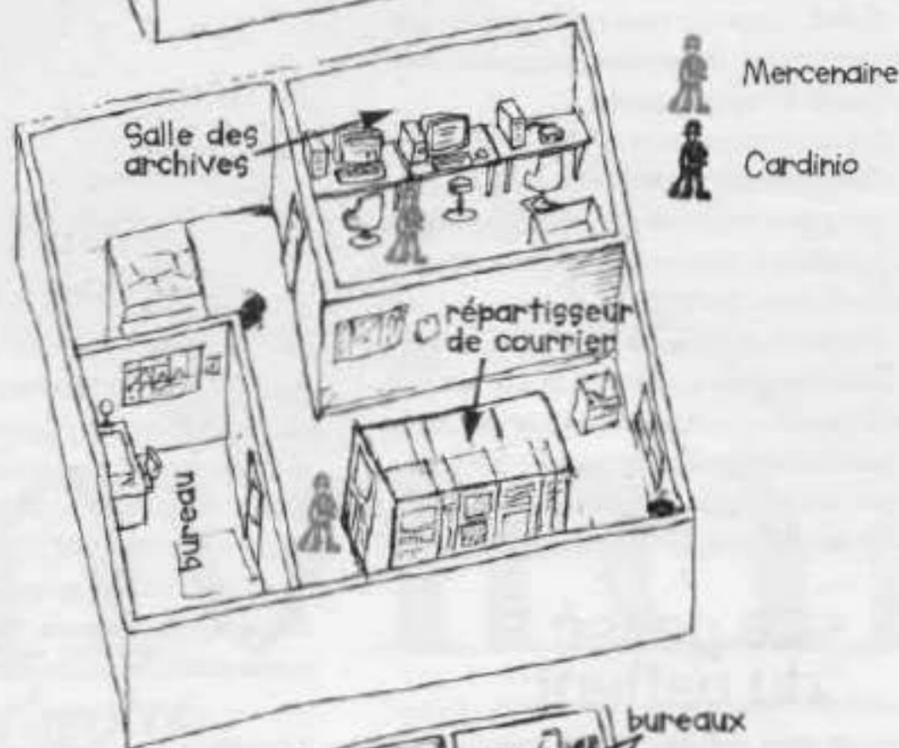
COMPÉTENCES : esquive 5, mêlée 7, pistolet 4, lutte 6, intimidation 8, perception humaine 5, discrétion 7.

PROMISSES : cyberoptiques (IR).

EQUIPEMENT : blouson léger, Armalite 44, monocouteau.

Shadowrun : cf. archétype du gangster (P. 57 du livre de règles), ajouter un UZI III dans l'équipement, et un des membres des *Halloweeners* sera un chaman rat.

Le Centre Opérationnel



Il s'est tiré une balle dans la tête. Par terre, un téléphone. Dans une main, un flingue, et dans l'autre, un rapport sur le virus (cf. encadré "Le VEINE").

Comment en est-il arrivé là ? Il a voulu en savoir plus sur les applications des recherches demandées par McLaren. Il a mené son enquête via la matrice et a fini par aboutir à la B.L.I. Une fois les employés partis (le run de Bluebird ayant été effectué, leur boulot était terminé), il a pénétré dans les locaux, fouillé

l'ordinateur et a découvert l'horreur qu'il avait contribué à créer. Puis il a contacté les deux autres scientifiques figurant dans le dossier, Cardillo et Sanders. Enfin, il a craqué et s'est suicidé.

Extraction

Au moment où les personnages découvrent tout cela, ils captent un message radio. Dick Sanders a été victime d'une extraction qui a mal tourné : les mercenaires chargés de le sortir se sont



fait regarder et leur hélicoptère est tombé en plein territoire des gangs. Sanders serait actuellement aux mains des Voodoo Boys (*Halloweeners*).

En fait, il est le seul à connaître la fréquence qui permet de neutraliser le VEINE.

Pour le localiser et le libérer, les PJ devront interroger leurs indics, qui leur fourniront l'adresse d'un vieil entrepôt (cf. plan 1 : le squat des Voodoo Boys).

Leur d'organiser une opération pour sortir Sanders de ce pétrin.

Neutralisation

Une fois libre, Sanders leur dira avoir été contacté par Cardillio. Celui-ci est devenu fou et lui a confié qu'il allait implanter le virus chez toutes les corporations, pour se venger d'avoir été manipulé. En fait, il compte envoyer des courriers infectés à toutes les corporations, via la matrice. Mais le plus grave c'est la contagion : imaginez le nombre d'employés innocents qui passeront en allumant leur bécane lundi matin.

Pour réaliser cet acte terroriste, Cardillio s'est infiltré avec des

Les mercenaires de Cardillio (7)

int 9 ref 10 tech 6 sf 10 bt 7
 pv 8 ch 3 con 8 emp 7/5

COMPÉTENCES : esquive 5, mêlée 4, sens du combat 4, fusil 5, pistolet 4, perception 5, discrétion 3, se cacher 4.

PROMÈSES : cyberoptiques (IR + visée), connexion super-arme, filtre nasaux.

EQUIPEMENT : FN-FAL (smarté), veste blindée (PA 18), pistolet militech avenger, commo masto dien, Monokatana.

Sbadourun : cf. archétype du *street samourai* (P. 62 du livre de règles), ajouter un AK-97 dans l'équipement. Un des membres du commando sera un ex-mage corporatiste combattant (P.56)

Le VEINE : Virus Évolutif d'Intervention Nanonécrotique Externe

Mis au point par le trio Sanders, Borowsky et Cardillio, le VEINE élimine physiquement le fichier volé, le netrunner, le fixer, le corpo, avant de s'en prendre à la corporation fautive... Et bien sûr sans qu'il y ait moyen de remonter jusqu'à l'origine.

Le VEINE est une habile combinaison entre les contre-mesures informatiques, la nanotechnologie et la virologie classique. Le VEINE est une sacrée saloperie, oui ! qui agit comme un électro-aimant sur les métaux avec lesquels il entre en contact, qu'il s'agisse des composants du deck d'un netrunner ou des millions de particules métalliques qui transitent par notre système sanguin. En fait, le VEINE est intégré directement dans la structure des fichiers : il est donc indécélable. Tant que le fichier reste au sein de la corporation qui l'a créé, on peut le manipuler sans danger car le "virus" qui le protège est inhibé par un système de fréquence. Mais dès que le fichier en sort, il commence à muter, selon le support rencontré, et à devenir mortel dès qu'on le manipule (lecture, duplication, transfert...)

- **1^{re} étape** de la mutation (sur le deck pirateur) : le virus dans le fichier secrète des nodules qui pénètrent dans le deck du netrunner. Dès que celui-ci se reconnecte, les nodules font s'agréger les particules métalliques microscopiques de la zone de contact avec le deck, c'est-à-dire le cerveau, qui se transforment alors en tiges métalliques qui lui perforent le crâne. Simultanément, le deck est transformé en pelote d'épingles et tout ce qui est dedans (ainsi que ses périphériques) est irrécupérable. C'est ce qui est arrivé à Bluebird.

- **2^e étape** de la mutation (sur une puce contenant le fichier ou une duplication du fichier) : les nodules altèrent la structure moléculaire de la puce. Au bout de quelques heures, certaines parties métalliques de la puce, contaminée à son tour, secrètent des nodules. Le simple fait de la toucher ou de la transporter met alors le possesseur de la puce en contact avec des nodules qui s'infiltreront sous la peau, remontent au cerveau et le "métallisent" en 24 heures. La puce se désagrège en deux jours. C'est ce qui est arrivé à Baskin et va arriver à Max Derian de EBM (Aztechnologie) dans les heures à venir.

- **3^e étape** de la mutation (dans un réseau corporatiste) : une fois le fichier volé installé, il lance un sous-programme ultra-discret qui va lister les différentes adresses connexions, serveurs et filiales de la corporation. Puis, le fichier se déduplique et va aller se copier dans tous les terminaux de la corporation et de ses filiales, en commençant par les plus proches. L'opération ne dure que quelques secondes. Puis, dès qu'on allume un terminal contaminé, il explose par un court-circuit, en déchiquetant son utilisateur et en provoquant des incendies. C'est ce qui se produira dans les locaux de EBM (Aztechnologie) le lundi matin.

- Le seul moyen de neutraliser le VEINE consiste à envoyer un certain signal d'une fréquence spéciale dans le deck, la puce ou le terminal contaminé. Le seul à pouvoir le faire, c'est évidemment Sanders. Cette fréquence "tue" instantanément le virus. Par contre, un humain contaminé ne peut être sauvé.

mercenaires dans un des centres opérationnels gérant les envois et les transferts de courriers électroniques (cf. plan 2 : le centre opérationnel). Il suffit de 2 heures à Cardillio pour contaminer toutes les corpos de la ville. Sanders peut empêcher cela s'il envoie la fréquence à partir de ce même central. Aux PJ de l'y faire pénétrer, en éliminant les terroristes, afin d'accéder à l'ordinateur principal.

Outre Cardillio et ses mercenaires, les PJ devront également affron-

ter les deux sbires de McLaren. Ils attaqueront aussi le central, pour éliminer toute preuve et donc toute personne au courant de l'existence du VEINE. Pour corser le tout, faites-les apparaître une fois que Sanders et les PJ auront neutralisé le virus.

Texte : Jeff
Illustrations : Greg Cervall
Plans : Thibaud Béghin