

backstab

le magazine des jeux de rôles

N° 5
35 F

SANGLANT!

LE CHOC DES TITANS

Warhammer Battle contre Demonworld

LA VIE DANS L'ESPACE
Faites décoller
vos parties...

C'EST CADEAU!

DEUX CARTES POUR
«IL ÉTAIT UNE FOIS...»

DOSSIER ASSASSIN LE B.A. BA DU BANG BANG

**DANS CE
NUMÉRO**

INS/MV III • AD&D : Planescape • Men In Black • Soirée

Enquête: les salauds se cachent pour mourir • Shadowrun CCG •

Earthdawn : Barsaive • Changeling II^e éd • Vampire l'AdT: Les secrets du

conteur • Cthulhu : Le Guide de Londres *Et beaucoup d'autres...*

Septembre / octobre 97 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 5 - 35,00 F - RD



Un scénario pour Shadowrun

Une aventure pleine de trahison, d'explosions, de yak-goons et même un assassin. Normal, c'est prévu dans le dossier...

En plein dans le mille, émile

L'histoire jusqu'à présent

Cette aventure pour Shadowrun consiste à protéger un jeune gamin issu des beaux quartiers de Seattle. C'est un petit dur qui va jouer avec le feu. Pas de bol, ce sont les runners qui vont se brûler... Avec des allumettes Yakuza en plus. Ce sont les pires.

Tout commence une semaine avant que les personnages-joueurs ne soient recrutés. Lors d'une soirée branchée, le jeune Matthew Malone propose un jeu à ses copains, tous fans de LaserBall : une partie un peu spéciale.

Plutôt que de se repeindre entre eux, il annonce qu'il a placé les noms de 20 personnalités en vue dans un vase et chacun devra tirer un nom et « chasser » la victime ainsi désignée. Le vainqueur sera celui qui aura marqué « sa » vedette le plus vite. Sans se rendre bien compte de l'ampleur de la connerie,

les amis sont vite d'accord et le premier nom est tiré du vase. Ce sera la victime de Matthew. Et le vainqueur est... Blackwing, le célèbre runner elfe.

Personne ne peut s'empêcher d'exploser de rire et certains demandent même à Matthew si Harlequin et Erhan le scribe sont aussi parmi les victimes possibles. Les gags commencent à fuser et Matthew est de plus en plus mal. Quelques minutes plus tard, il quitte la réception comme un dingue et retourne chez lui en trombe, non sans essayer encore quelques quolibets du genre « Bonne chasse » ou encore « N'oublie pas les oreilles et la queue ».

À peine arrivé chez lui, il annonce à son père qu'il a décidé de louer un coffin-room dans les barrens non loin de Tacoma et qu'il lui faut rapidement des tunes. Son père tente de le raisonner mais rien n'y fait. Totalement démissionnaire devant un fils aussi têtu, le père n'arrive qu'à lui fourrer un credstick certifié de 30 000 nuyens dans la fouille « comme argent de poche ».

Matthew prend un taxi qui le dépose à la dernière tête de station avant le chaos total, fait quelques centaines de mètres dans les ruines des barrens et entre dans le premier coffin-hotel qui se présente. Il loue une chambre (un cercueil !!!) pour deux semaines et commence à réfléchir. Il doit trouver Blackwing et le marquer. Et en attendant, il doit survivre.

Une semaine plus tard...

Peter Malone, le père de Matthew, commence à s'inquiéter dès le lendemain et cherche vainement son fils dans tous les hôtels qu'il connaît (c'est-à-dire ceux du quartier le plus riche de Seattle). Il téléphone ensuite à tous les amis de son fils et se rend compte de la gravité de la situation : si Matthew tente d'approcher Blackwing avec ce qui semble être une arme, il se fera certainement refroidir et cela ne doit pas arriver. Il décide donc de louer les services d'une bande de runners qui doivent retrouver son fils et le protéger sans qu'il n'en sache rien. Mais comme il est certain



Blackwing

C'est un runner elfe spécialisé dans l'assassinat. Il reste toutefois respectueux de la parole donnée et s'arrange toujours pour que ceux qui travaillent avec lui puissent sortir vivants des missions qu'il entreprend. Il préfère cependant bosser seul et c'est d'ailleurs le cas dans ce scénario. Il porte pratiquement en permanence des lunettes de soleil, ainsi qu'un perfecto impeccable et parfaitement taillé pour son corps sculptural. Il est classieux de la pointe de ses santiags jusqu'à sa chevelure noire gominée. C'est un runner qui fait marcher sa réputation à fond. Il a des relations avec de nombreuses organisations puissantes et certains murmurent même qu'il dispose d'une Immunité diplomatique offerte par le royaume des elfes. En tout cas, les autorités ne semblent pas s'intéresser à ce qu'il fait et il en est d'ailleurs fort aise.

On le dit aussi cruel avec ses ennemis que franc et respectueux avec ses amis, mais en fait personne n'a jamais réellement parlé de Blackwing en l'ayant vraiment connu. C'est plus une légende qu'autre chose, une légende urbaine, certes, mais une légende tout de même.

Dans cette aventure, il prépare l'assassinat d'une huile de la mafia japonaise. C'est une mission difficile puisque sa cible est fort bien protégée et puisque les efforts de Matthew pour trouver Blackwing ont mis la puce à l'oreille aux goons des yakuzas. Il marche sur des œufs et décide d'agir vite et avec violence. Il n'est pas habitué à faire dans le gros et le demi-gros, mais cette fois-ci il est pressé et tout le boxon causé par Matthew dans la matrice autour de son nom n'est pas pour lui simplifier les choses.

Si dans votre campagne Blackwing est mort ou déjà trop connu des personnages-joueurs, il est aisé d'inventer un autre assassin, du moment qu'il travaille seul et qu'il est célèbre (un amérindien cybernétisé ferait l'affaire par exemple).

qu'aucun runner sensé ne voudrait se mettre sur la route de Blackwing, il se gardera bien de leur parler de cette histoire de LaserBall et surtout de la « victime » de son apprenti assassin de fils.

Pendant ce temps, Matthew a rassemblé toutes les données accessibles sur Blackwing. On sait qu'il se trouve en ce moment à Seattle et qu'il est certainement en mission spéciale. Il ne lui reste plus qu'à le trouver. 30 000 nuyens, cela devrait suffire...

Le recrutement des personnages-joueurs

Comme cette affaire le préoccupe grandement, c'est Peter Malone lui-même qui va proposer le boulot aux personnages-joueurs. Travaillant dans une corpo de faible puissance, il s'est arrangé pour obtenir des Mr. Johnson qui bossent dans sa boîte l'adresse d'un bar où il pourra trouver des runners. Il s'y rend donc avec la ferme intention de trouver un peu de muscle à mettre entre son fils et Blackwing.

L'ambiance au « Ventura » est, ce soir-là, électrique. Le groupe d'IndusCore qui se produit sur scène rend les razorboyz complètement fous et Peter a du mal à se retrouver dans une petite alcôve privée avec les runners sans y perdre plusieurs membres (et non des moindres). Il parle de façon hachée et semble en sueur dans son costard bleu nuit. Il est évident qu'il n'est pas à l'aise. Il parle aux runners en ces mots : « Voilà le boulot : mon fils a décidé de vivre sa vie dans les barrens de Seattle. J'ai toujours opté pour une éducation



libre et je ne veux pas le brusquer. Je vous demande simplement de le retrouver, de le suivre, de le protéger et de me le ramener quand il en aura fini de cette nouvelle lubie de vie primitive parmi les déchets de Seattle. »

Sans s'en rendre compte, il vient de traiter les runners de déchets mais semble connement fier de sa réplique (apprise par cœur certainement). Le reste de la discussion est plus cool, surtout parce que Peter propose 1 000 nuyens par personne et par jour pour cette filature. Un runner diplomate

pourra augmenter cette somme de 10% représentant les frais inhérents à une telle mission (ma brave dame, les munitions ne sont plus aussi bon marché que de mon temps !). Il ne leur reste plus ensuite qu'à quitter Peter, non sans que ce dernier leur ait donné une carte de visite qui indique toutes ses coordonnées. Histoire de savoir où il faut livrer le bodybag quand ils retrouveront le corps...

Le LaserBall

Le LaserBall est une sorte de paintball futuriste perfectionné grâce à un système de visée laser. L'arme est compacte (comme un petit fusil) et un tireur un tant soit peu précis peut mettre une balle dans la tête de son adversaire à deux cents mètres. Tout runner non débutant reconnaîtra une arme de LaserBall s'il en voit une. Enfin, si c'est en pleine lumière et au calme. Dans une ruelle sombre en pleine baston, toute personne qui vous vise avec une arme, qu'elle crache de la peinture, du plomb ou de l'uranium appauvri, doit être morte avant d'avoir le temps de presser la détente.

Retrouver Matthew

Le premier problème auquel seront confrontés les runners est de retrouver Matthew. Les barrens sont grandes, il y en a plusieurs dans Seattle et il ne fait pas bon s'y promener. Les runners devront trouver un moyen intelligent de faire le boulot, et le plus rapidement possible. Vous trouverez ci-dessous plusieurs méthodes pour retrouver Matthew. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive.

- **La matrice :** Matthew n'a pas pu s'empêcher de relever son courrier électronique à partir de son coffin. Grave erreur. Il a donc laissé une longue et peu discrète piste dans toute la matrice. Pirater le réseau de son provider est des plus simple et remonter jusqu'à l'hôtel est l'enfance de l'art.

shadowrun

Aucun jet de compétence n'est même nécessaire tant que le joueur décrit succinctement ce qu'il cherche et où il cherche. Il ne reste plus ensuite qu'à se rendre sur place (voir le paragraphe « Une matinée en enfer »).

- **Les contacts** : quelques contacts bien placés parmi les taxis (pour retrouver la station où il a été vu pour la dernière fois) ou parmi la faune des barrens de Puyallup (c'est là qu'il se cache). N'importe quel contact de rue fera l'affaire : un gosse de riche dans un tel coin ça ne peut pas passer longtemps inaperçu.

- **La Lone Star** : si les runners possèdent de bons contacts chez la Lone Star, ils pourront signaler la présence de Matthew dans les barrens de Puyallup et ils pourront même donner l'adresse de l'hôtel où il loge. Matthew s'est en effet fait contrôler alors qu'il errait aux bords des barrens et, pour faire plus « cool », a donné l'adresse de son coffin-hotel plutôt que de son chez-lui douillet des quartiers riches. La Lone Star leur indique aussi qu'il a été arrêté en possession d'un blouson aux couleurs des Broken Knives (un gang du quartier) mais qu'il a été rapidement relâché après que les hommes de la Lone Star se sont aperçus de sa véritable identité.

- **Les gangs** : passer le mot de gang en gang prendra un peu plus de temps (quelques jours), mais le résultat sera tout aussi satisfaisant : le gang des Broken Knives (un gang d'humains de seconde zone) a pris sous sa protection un certain Matthew Malone qui les a grassement payés. Ils règnent sur un quartier si petit qu'il n'abrite qu'un seul hôtel : cela ne fait que simplifier les recherches.

- **La magie** : un esprit magique pourra retrouver Matthew si le sorcier (ou le chaman) utilise les bons rituels et les bonnes questions. Le maître de jeu ne devra pas compliquer la tâche du jeteur de sort : le vrai scénario commence APRÈS.

Une matinée en enfer

C'est donc certainement sans bouger les fesses de leur divan que les runners ont retrouvé Matthew. Ce qui est certain, c'est qu'il est soit tout à fait confiant, soit complètement idiot pour laisser son véritable nom à tous ceux qui le recherchent. En un mot, c'est pas un méchant. Ils doivent maintenant mouiller leur chemise et se rendre dans les barrens de Puyallup. Pas dans la Hell's Kitchen tout de même, mais un barren reste un endroit où l'on se rend uniquement si l'on a VRAIMENT quelque chose à y faire.

Peu de temps après leur arrivée près de l'hôtel (où ils peuvent voir assez facilement Matthew), les runners sont pris à partie par quelques Broken Knives. Ils sont jeunes, mal armés mais courageux et surtout susceptibles. Si un combat est inévitable, faites en sorte qu'il y ait deux gangers en même temps pour un runner (mais leurs caractéristiques doivent être tout ce qu'il y a de plus faibles). Une fois ce problème réglé, les runners peuvent suivre Matthew à loisir, à partir d'un appartement abandonné dont les fenêtres donnent directement sur le coffin-hotel. Les Broken Knives la ferment et tout se passe pour le mieux. Jusqu'à ce que Matthew fasse des siennes et commence à mettre le nez où il ne faut pas...

Trop de questions j'ai posé déjà

Lorsque l'on cherche des renseignements sur quelqu'un, il est aisé de balancer des nuyens à n'importe qui et d'attendre tranquillement que les infos tombent toutes cuites dans la bouche. Cela fonctionne souvent. Quelquefois on obtient des faux renseignements, quelquefois on n'obtient rien du

Blackwing

Blackwing est l'assassin dont on cause dans le scénario. Matez un peu les caracs, ça fait rêver bein ?

caractéristiques

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 4
Charisme : 3
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 0.2

compétences

Combat armé : 5
Voitures : 5
Informatique : 4

Explosifs : 5
Électronique : 4
Étiquette (rue) : 5
Armes à feu : 8
Combat à mains nues : 7

Réserve de dés

Combat : 8

cyberware

Oreille cybernétique avec amplification
Smartgun link
Réflexes câblés (3)

matos

Ares Predator (avec smartlink et un chargeur supplémentaire)

Contrat DocWagon (OR)
FN-HAR (avec smartlink et deux chargeurs supplémentaires et absorbeur de chocs (2))
Armure « très chic » (3/0)
Westwind Eurocar 2000 (mais elle est au garage)
Poignard monofilament (pour le travail silencieux, fait maison, au torchon, fumé au feu de bois)

pouvoirs

Vision elfe (intensificateur de lumière)

faiblesse

Allergie (soleil, nuisance)

tout. Et quelquefois encore, un petit malin joue double jeu et prévient votre victime de votre intérêt pour elle. Et c'est justement ce qui vient de se passer.

Blackwing apprend donc qu'il est recherché par un mec qui crèche dans les barrens de Puyallup. Il est sous contrat actuellement et ne laisse jamais quoi que ce soit en suspens (surtout lorsque cela a trait à sa sécurité). Il devance donc l'appel et se rend dans les barrens de Puyallup afin de voir de quoi il retourne. Son intervention se passe comme suit : il fait taire les Broken Knives en les tuant un à un en silence, soit au fusil à lunette, soit au couteau monocellulaire. Il se place ensuite en planque au sommet d'un immeuble et observe les agissements de son « chasseur ». Quand il se rend compte de qui il s'agit (un gamin fils de riches), il s'en retourne aussi vite qu'il est arrivé, en prenant soin de se renseigner sur sa famille et sur son éventuelle implication avec l'affaire en cours. Comme il n'en est rien, il décide de laisser tomber.

Même si les runners sont malins, il n'est pas souhaitable qu'ils soient confrontés à Blackwing à ce moment de l'aventure. Le mieux serait qu'ils trouvent, au matin, tous les Broken Knives massacrés. S'ils sont VRAIMENT malins, ils peuvent à la limite voir Blackwing se déplacer avec aisance de toit en toit. Toute poursuite sera vouée à l'échec.

Le matin gueule de bois

Au matin, Matthew est fou de joie : un indic a craqué et propose de le rencontrer quelques rues plus loin. Il accepte avec joie et se met à courir dans la rue pour ne pas être en retard. Les runners peuvent se lancer à sa poursuite s'ils ont pris soin de monter la garde. À partir de ce moment, il peut se passer deux choses :

1) Si les runners suivent Matthew : ils arrivent à temps pour lui sauver la peau. Son contact est en effet venu avec des copains. Il donne les renseignements que Matthew cherche et lui demande son dû (Matthew, malin, a cru bon de proposer 50 000 nuyens). Il tente alors de marchander pour que les infos ne lui coûtent que la valeur de son credstick certifié. La conversation tourne au vinaigre et la baston semble inévitable. C'est Matthew qui commence en mettant un bon petit coup de tête à son interlocuteur. Ses deux copains sortent des claws et se jettent sur lui. C'est le moment que

choisissent certainement les personnages-joueurs pour intervenir. L'indic et ses copains sont des petites frappes et ne demanderont pas leur reste. Aux personnages-joueurs de trouver une raison logique à leur présence sur les lieux et à leur intervention. Au final, pendant la bagarre, Matthew a perdu son credstick.

2) Si les runners ne suivent pas Matthew : même chose que ci-dessus, mais les personnages-joueurs ne parviennent pas à éviter la baston. Les Broken Knives sont tous égorgés et l'indic passe Matthew à tabac. Ce dernier s'en sort avec quelques blessures superficielles et perd son credstick et tout ce qui peut avoir de la valeur (sa montre, son ordinateur portable, etc.).

Mais qu'à cela ne tienne. L'indic lui a dit que Blackwing avait à faire dans Downtown Seattle au « Majestic 18 », un club tenu par des yakuzas. Il choisit donc de s'y rendre le plus vite possible. Cette fois-ci, les personnages-joueurs auront intérêt à le suivre avec discrétion sous peine de rater la suite du scénario.

Matthew 2, la mission

Arrivé à Downtown, Matthew choisit de se déguiser en homeless pour squatter devant le Majestic 18. Il sympathise avec quelques clodos en filant les derniers objets qu'il possède (à part son LaserBall), c'est-à-dire ses fringues. Les premières heures passent vite mais, avec la nuit, le tableau devient on ne peut plus sombre. En effet, un groupe de cinq goules tente en ce moment de survivre dans le quartier où se trouve Matthew. Elles font tout pour passer inaperçues et comptent bien se nourrir de quelques clochards (dont Matthew). Encore une fois, ce n'est pas le combat que vont livrer les personnages-joueurs qui est important mais la tactique qu'ils vont utiliser pour que Matthew ne s'aperçoive de rien (la première fois, avec l'indic, cela pouvait être un coup de bol ; cette fois-ci, ce sera plus dur à faire avaler).

Le lendemain est plus calme, bien que Matthew rate Blackwing qui vient en reconnaissance (habillé en civil, je dirais même plus, en touriste humain, livré complet avec bandana pour cacher les oreilles pointues). Les personnages-joueurs n'auront pas beaucoup plus de chances de le repérer, à moins qu'ils utilisent une technique spéciale (et alors ? Il n'a pas le droit de se balader dans le coin en short à fleurs et en chemise hawaïenne ?).

Des orks dans la soupe

Les personnages-joueurs sont certainement en planque depuis un bon moment maintenant et c'est justement le problème !!! Les yaks n'ont pas remarqué Matthew, ni Blackwing déguisé en touriste, mais les personnages-joueurs ont bien attiré leur attention. Vu que les goons yakuzas sont on ne peut plus visibles (tatouages, petit doigt coupé, etc.), les patrons du Majestic 18 engagent quatre runners orks pour faire le ménage (et pour faire peur aux personnages-joueurs).

Ces braves gars font partie du gang des Dirty Claws et ne sont pas des rigolos. C'est le premier combat important du scénario, d'autant qu'ils ne feront pas de détails et ne parleront pas avant d'ouvrir le feu (ni après d'ailleurs). Ils arrivent de Downtown sur des Harley scorpions et deux d'entre eux ouvrent le feu en passant, tandis que leurs collègues descendent de leur moto pour frapper au contact ou à très courte portée (c'est la fête aux fusils à canon scié). Les runners ont intérêt d'être alertes et sautillants s'ils ne veulent pas terminer en kebabs. Même s'ils tuent un ou plusieurs orks, les personnages-joueurs ne devraient pas pouvoir déterminer ce qui a bien pu se passer.

De son côté, Blackwing, qui n'a pas raté une miette de ce spectacle, s'est aperçu que les personnages-joueurs planquaient eux aussi devant le Majestic 18. Toute cette compagnie commence franchement à le saouler sévère. Il doit trouver un moyen pour se débarrasser de ce petit monde.

Blackwing fait le ménage

Blackwing choisit la méthode franche, genre « on se fait la peau mais entre gens de bonne compagnie » et va voir les personnages-joueurs bille en tête. Il les aborde avec franchise et leur demande ce qu'ils font dans le coin. Il leur dit aussi qu'il n'a pas l'intention de tuer plus que nécessaire et qu'il est certainement possible de trouver un terrain d'entente. Devant un tel effort, les personnages-joueurs donneront certainement, eux aussi, un petit coup de pouce à la paix dans le monde.

Cela dit, à partir de ce moment, tout peut arriver et il se peut très bien que les personnages-joueurs choisissent de tirer dans le tas. La dernière chose que leur dira Blackwing avant l'inévitable baston, c'est que le bruit de la baston alertera certainement les goons du Majestic 18 et qu'ils viendront sûrement achever les survivants. Quelle surprise pour les personnages-joueurs qui



ne savaient même pas à qui appartenait cet établissement. Le maître de jeu devra donc improviser et dominer la situation en prenant compte de tous les protagonistes en présence.

- **Matthew** : tout ce qu'il veut, c'est mettre une balle de LaserBall dans la tête de Blackwing. Il ne le repérera pas tant que ce dernier n'aura pas revêtu son costard de runner (le célèbre perfecto et les lunettes noires). Il tentera de se cacher des personnages-joueurs s'il se rend compte de leur présence. Il pensera jusqu'à la fin que ce sont des amis de

Blackwing qui tentent de l'éliminer (et pour l'instant, il est assez malin pour qu'ils n'aient pas eu le temps de le choper).

- **Les yakuzas** : ils voient d'un très sale œil la présence des runners et, en cas de problèmes, penseront qu'ils en sont responsables. S'ils voient Blackwing, ils penseront que ce sont ses hommes de main et n'hésiteront pas alors à les éliminer par les moyens les plus expéditifs possibles.

- **Blackwing** : il n'attachera aucune importance à Matthew (c'est pour cela que ce dernier parviendra peut-être à placer une balle sur son perfecto). Il essaiera de faire passer les runners pour ses amis afin que les yaks les prennent pour cibles. Ce n'est pas par méchanceté pure mais parce que cela arrange bien ses affaires. Il fera d'abord sauter une bagnole devant le club avec une petite charge radiocommandée, puis entrera dans le bâtiment par les toits. Il se fera le plus discret possible (Matthew tentera certainement de le suivre de près), trouvera sa cible et l'assassinera silencieusement avec un large poignard. Il repartira ensuite le plus vite possible, direction l'aéroport de Seattle (pour un vol en partance vers le royaume des elfes). Il ne restera pas une seconde de trop dans cette ville où il va maintenant être très recherché. Si les personnages-joueurs ne font pas de même, ils auront certainement un sacré paquet de yakuzas-goons à leurs trousses (et ça, c'est très très mauvais pour la santé).

Cela devrait nous donner un final très sympa, plein de fureur et de bruit, genre film américain à grand spectacle, en espérant que ce ne soient pas les personnages-joueurs qui servent de figurants.

Fin de scénario, bordel garanti

Pour ce qui est de passer inaperçus vis-à-vis de Matthew, il est possible que les personnages-joueurs aient échoué mais ils seront tout de même payés s'il revient sain et sauf chez son petit papa adoré (d'autant plus adoré qu'il est riche). S'il est parvenu à placer une balle de peinture sur le perfecto de Blackwing (en pleine tête, il ne faut pas rêver, mais bon...), il sera tout heureux et il recevra même, quelques semaines après la fin du scénario, une petite visite de Blackwing qui viendra le féliciter d'être parvenu à faire ce qu'aucun runner n'avait pu faire pour l'instant (le « blesser ») et lui offrira même un FN-HAR flambant neuf avec balles d'uranium appauvri pour faire bonne mesure. Matthew en sortira transformé et certain de suivre un beau jour la carrière d'assassin. Comme quoi, il suffit de peu de choses pour susciter une vocation.

Texte : CROC

Illustrations : La Terre du Golem

1 3615

Tout backstab sur minitel
et plus encore. 1,29 FF/mn

backstab