

Scénario Shadowrun 5

Concours de scénario 2017 Montagne de jeux

La griffe, la serre et la ventouse

Sommaire	
Préambule.....	2
L'histoire.....	2
Comment utiliser ce scénario.....	4
Prise de contrat.....	4
L'entrepôt.....	5
Une fille perdue.....	7
Un nouveau contrat.....	8
Combien ça vaut un chaton ?.....	9
Chez John Palmer.....	11
Les parents d'Emily.....	12
Le bunker de glace.....	13
Le corbeau de glace.....	14
Prise de conscience chez les Yakuza.....	15
Le combat final.....	16
Fin du scénario et expérience.....	17
Créatures et PNJ.....	18
Personnages pré-tirés.....	20

Préambule

Ce scénario est prévu pour Shadowrun 5ème édition. Pas besoin de supplément. Les joueurs seront amenés à chercher d'étranges animaux dans Seattle. Leurs choix seront très importants.

Tout ce qui suit est réservé au maître de jeu. Si vous êtes un joueur, arrêtez votre lecture ici et donnez ce scénario à votre maître de jeu préféré.

L'histoire

Gary Smith est un magicien chamanique talentueux spécialisé dans les magies ancestrales aztèques. Il a toujours refusé de travailler avec Aztechnology pour garder son indépendance. Il autofinance ses travaux grâce à la fortune de son père (décédé il y a bien longtemps).

Gary Smith voyage très souvent au Mexique pour étudier les ruines (en tout cas celles qui ne sont pas sous la protection de Aztechnology). Il y a 6 mois, lors de son dernier voyage, Gary a trouvé une chambre cachée contenant 3 objets d'une grande puissance magique. Une griffe, une serre et une ventouse. Les 3 objets sont en or massif et font largement la taille d'un bras humain. D'après les écritures gravées dans la pièce, chaque objet contient l'âme d'un dieu. La ventouse abrite l'âme de Acuecucycticihuati, déesse des océans, des rivières et protectrice des femmes. La griffe contient l'âme de Xiuhtecuhtli, dieu du feu et époux de Acuecucycticihuati. Et la serre renferme l'âme de Itztlacoliuhqui, dieu du gel et du froid.

Gary Smith a réussi tant bien que mal à revenir à Seattle avec ces objets (de tels objets ne passent pas inaperçu à la douane). Une fois de retour chez lui, il a décidé d'essayer de libérer les 3 divinités. Après tout, qu'est-ce qui peut tourner mal quand on essaie de réveiller 3 dieux enfermés depuis presque un millénaire ? Gary a d'abord acheté un ancien bunker militaire secret non loin des Barrens. Pendant 1 mois, il a fait venir le matériel nécessaire et il a changé le bunker pour en faire un laboratoire.

Après avoir fait des recherches sur ces 3 dieux et analysé les objets sous toutes leurs coutures, le magicien est arrivé à la conclusion qu'il faut « fusionner » les objets avec un animal. Chaque objet devant bien sûr être fusionné avec un animal pouvant l'accueillir biologiquement. Après un passage en animalerie, Gary se retrouve donc avec un chaton, un corbeau et un poulpe. Il a commencé à se mettre au travail. Lier les objets aux animaux a demandé énormément de matériaux magiques mais il a fini par y arriver. Dans le processus, les objets ont changé de taille pour venir remplacer une partie de l'animal. Le chaton se retrouve avec une griffe en or, le corbeau une serre en or et le poulpe une ventouse en or. Mais pendant plusieurs mois, rien ne se passa ou presque. Les animaux sont devenus magiques et duales (en tant que magicien, Gary a accès au plan astral, il a très vite remarqué cela), mais ils n'ont rien développé de plus.

Ce n'est que 3 mois plus tard que tout a basculé. L'âme de Acuecucycticihuati s'est réveillée et ce qui devait arriver arriva : le poulpe a paniqué. Le problème c'est qu'un poulpe abritant un dieu qui panique, ça fait pas semblant. Le tout petit et mignon poulpe a pris une taille colossale (la ventouse a repris sa taille d'origine, soit la taille d'un bras humain. Et le reste du poulpe est à l'échelle) et s'est mis à tout casser dans le laboratoire. Il a défoncé la porte blindée du bunker et est sorti dehors. Toujours dans la panique, le poulpe a découvert comment utiliser ses capacités de créature duale (passer du plan astral au plan physique à volonté) et il a décidé de fuir aléatoirement dans le plan astral. Le chaton et le corbeau se sont enfuis eux aussi (mais dans le monde physique) dans le chaos de la scène.

Gary a tenté de retrouver les animaux mais c'était peine perdue. Même si chaque animal possède une signature astral très particulière, ils sont capable de la modifier à volonté. Leur peur de l'inconnu fait qu'ils cachent instinctivement leur signature astrale. Le magicien a donc engagé un détective privé, John Palmer. Mais où sont les 3 animaux ?

Le chaton a simplement couru à travers Seattle le plus longtemps qu'il pouvait. Mais un chaton habité par un dieu peut courir vite et longtemps. Il est donc actuellement caché dans un entrepôt des bas-fonds de Seattle. Petit problème, cet entrepôt est squatté par divers Ork et Trolls. Et les squatteurs des bas-fonds ça refuse jamais de manger un petit animal qui traîne par là. L'âme de Xiuhtecuhtli a été réveillée par l'impulsion de peur du chaton. Ce qui a transformé le chaton de la même façon que le poulpe. Mais au lieu de s'enfuir, le « chaton » (vu qu'il fait 3 mètres de haut avec des griffes longues comme des bras, ce n'est plus vraiment un chaton) a juste déchiqueté et carbonisé tous les squatteurs. Il a établi domicile dans l'entrepôt.

Le corbeau s'est enfui en volant. Il a décidé de faire un nid sur le toit d'un immeuble résidentiel pour être sur qu'on le laisse tranquille. Les oiseaux ont presque tous disparu à Seattle à cause de la pollution à outrance. Faute de congénère, il vit seul. L'âme de Itztlacoliuhqui s'est réveillée mais comme le corbeau était seul, il n'y a pas eu de dégât.

Acuecucycticihuati (l'âme dans le poulpe si vous n'avez pas suivi) a fini par rassembler ses esprits dans le plan astral. Les 2 autres dieux ne sont pas encore en état de parler ou de réfléchir. Le corbeau et le chaton bénéficient des pouvoirs des dieux, mais ils n'ont absolument pas conscience de ce qu'ils sont. Acuecucycticihuati est plus habituée aux manipulations de l'esprit et a été beaucoup plus rapide à prendre complètement conscience de son retour à la vie. Elle doit retrouver Xiuhtecuhtli et Itztlacoliuhqui. Une fois réunis, ils pourront se rendre au Mexique pour récupérer les ruines qui leur appartiennent. Mais les retrouver n'est pas facile. Acuecucycticihuati pouvant manipuler les esprits des humains, elle a réussi à prendre le contrôle de plusieurs haut dirigeants des Yakuza. C'était d'autant plus simple que les Yakuza sont très liés à l'océan qui est le domaine favoris de la déesse.

Nous sommes maintenant 2 semaines plus tard. Acuecucycticihuati dirige dans le secret les Yakuza pour tenter de retrouver ses 2 compagnons. D'ailleurs, John Palmer a retrouvé le chaton. Enfin presque. Il sait où il est. Mais il ne veut pas entrer dans l'entrepôt à cause des bouts de cadavres et traces de flammes un peu partout. Gary Smith veut payer John Palmer 5000 nuyens pour chaque animal retrouvé. Mais au départ c'est un simple chaton qu'il devait retrouver. Vu l'état de l'entrepôt, ça coince. John décide donc d'engager des Shadowrunners pour entrer dans l'entrepôt. Il compte payer les Shadowrunner 15000 nuyens. Et quand il amènera le chaton à Gary, il réclamera 25000 nuyens au lieu des 5000 prévus car visiblement il n'a pas été complètement honnête sur la nature du chaton. Mais John Palmer a été suivi. Il a retrouvé le chaton en suivant son parcours sur différentes caméras de sécurité dans la matrice. C'était sans compter les deckers des Yakuza qui l'ont repéré.

C'est ici que nos joueurs entrent en scène !

Pour aider le MJ, voici une petite chronologie :

- Il y a 6 mois : Gary Smith voyage au Mexique et trouve les 3 reliques aztèques
- Il y a 5 mois : Gary achète les 3 animaux dans une animalerie et commence ses expériences
- J - 14 : Acuecucycticihuati se réveille et détruit le laboratoire.
- J - 10 : Gary Smith engage John Palmer.
- Jour J : Les joueurs sont contactés pour rencontrer John Palmer et prendre le contrat.

La raison qui fait que Acuecucycticihuati est réveillée mais pas les 2 autres, c'est que les sorts sur les 3 reliques d'or sont liés à Gary Smith. Acuecucycticihuati a réussi à passer outre, mais Xiuhtecuhtli et Itztlacoliuhqui ne sont pas assez puissants. Si Gary Smith meurt, les sorts se dissipent et les 3 dieux peuvent complètement se réveiller (voir la fin du scénario pour en apprendre plus sur les conséquences). Il n'est pas possible de dissiper les sorts sur les reliques sans tuer Gary Smith (les reliques aztèques sont immunisées à toutes les magies sauf la magie particulière que Gary Smith a pratiqué pour tenter de réveiller les dieux).

Comment utiliser ce scénario

Vous trouverez dans ce scénario les différentes scènes à jouer ainsi que les créatures et personnages que les joueurs peuvent rencontrer.

Chaque scène est découpée en 3 parties :

- **En coulisse** : Contient les informations que le MJ doit savoir et garder à l'esprit pour faire jouer cette scène.
- **Dites-le avec des mots** : Décrit la scène en elle même, ce qui va (probablement) se passer, les PNJ à rencontrer ...
- **Antivirus** : Parce que tout ne se passe pas toujours comme prévu, l'antivirus est là pour rappeler au MJ les moyens dont il dispose pour remettre le scénario dans les rails ou au contraire envoyer les PJ dans le décor (parfois au sens propre).

Ce scénario est prévu pour des personnages fraîchement créés de Shadowrun 5. Il ne fait référence à aucun supplément. Si vous jouez une autre édition ou si vos joueurs ont des personnages avec de la bouteille, il faudra sans doute adapter les adversaires et les jets. Vous trouverez à la fin de ce scénario 4 personnages pré tirés prêt à l'emploi, mais vous pouvez aussi utiliser les archétypes proposés dans le livre du jeu.

Prise de contrat

En coulisse

John Palmer est dans un très vieux parking sous-terrain inutilisable à 2 rues de l'entrepôt où Xiuhtecuhtli est caché. Il a contacté des fixers pour engager des Shadowrunners le plus vite possible. Évidemment John se fait appeler Johnson et ne donnera pas son vrai nom (règle habituelle dans le monde de Shadowrun).

Dites le avec des mots

Nous sommes le 18 Mars 2076. Il est 23h environ. Les joueurs reçoivent tous un message d'un fixer habituel : « Rdv avec Johnson dans une heure dans un vieux parking sous-terrain dans les bas-fonds. Voilà l'adresse ». Les joueurs ne se connaissent pas forcément. Ils peuvent décider d'arriver en avance, ils ne verront rien de plus. Juste leur Johnson qui attendra que tous les joueurs soient présents pour commencer.

Le parking et les alentours sont surtout occupés par des squatteurs, la plupart défoncés à la drogue et aux BTL. La Lone Star ne vient jamais ici et le confort est minimum. Évidemment personne de censé ne gare son véhicule dans ce parking qui ne contient que de vieilles carcasses dépouillées jusqu'au dernier boulon. Pas d'électricité et donc pas de lumière. Accéder à la matrice dans les vieux souterrains est difficile (bruit de 5).

Il n'y a rien dans l'astral. John n'est pas magicien (bien au contraire vu que c'est un decker) et le parking n'a rien de magique.

Une fois tous les joueurs sur place, John Palmer explique le contrat aux joueurs :

« Il y a un vieil entrepôt à 2 rues d'ici. Le contrat est de récupérer un chaton qui habite dedans. Le problème est que l'intérieur de l'entrepôt est un véritable carnage. Du sang, des traces d'explosions, des bouts de cadavres ... Je paie 15000 nuyens pour le chaton, vivant. Mais je pense que le chaton n'est pas vraiment un chaton »

Les joueurs peuvent négocier le prix avec les règles habituelles. John Palmer compte payer les joueurs à la fin du contrat par virement.

Les joueurs peuvent faire un jet **Intuition + Connaissance Corporatiste [Sociale] (3)** (ou une autre connaissance s'approchant) pour repérer que leur Johnson n'est pas un habitué des Shadowrunners et encore moins un corporatiste.

Les joueurs peuvent poser des questions à leur Johnson. Voici les réponses qu'il peut donner :

- Il n'est pas entré dans l'entrepôt. Il a juste vu par une porte ce qu'il y a à l'intérieur.
- L'entrepôt pue la décomposition et la charogne. Les cadavres ne sont pas frais du tout. Ils ont au moins 10 jours.
- Le chaton est (en théorie) âgé de 6 mois. Il est tigré roux et blanc. Et il ressemble à un chaton tout à fait normal.

Suite à cela, vous pouvez passer à la scène **L'entrepôt**

Antivirus

Le seul risque ici est que les joueurs refusent de prendre le contrat. Ce qui revient à refuser de jouer le scénario. J'espère que vous avez un plan B pour votre soirée.

L'entrepôt

En coulisse

Les joueurs et John Palmer sont devant l'entrepôt pour venir chercher le chaton. Dans cette scène, il va se passer plusieurs choses importantes :

- Les Yakuzas (qui ont suivi John Palmer) vont débarquer.
- Les Yakuzas vont tuer John Palmer.
- Les joueurs vont récupérer le chaton (qui est en forme de chaton normal).
- Les joueurs vont devoir faire un choix entre donner le chaton aux Yakuzas ou le défendre pour le rendre à son vrai propriétaire.

John Palmer doit mourir. Il ne faut donc pas que les joueurs puissent le sauver et de préférence il ne faut pas qu'ils puissent voir venir le coup. C'est en théorie assez facile. Cela va dépendre de vos joueurs. Vous pouvez le tuer d'une balle de sniper en pleine tête, il peut mourir d'un éclair de mana lancé à puissance maximale et si vos joueurs sont tenaces, le lance-missile est une bonne option.

Le choix des joueurs va bien sûr changer la scène ainsi que la suite du scénario. S'ils décident de donner le chaton aux Yakuzas, il n'y aura (probablement) pas de combat. S'ils décident de le protéger, les Yakuzas vont attaquer et Xiuhtecuhtli va se transformer pour se défendre. Xiuhtecuhtli est incapable de parler et n'a pas conscience de ce qu'il est. Il se transforme par pur instinct.

Les Yakuzas, dont les hauts dirigeants sont contrôlés par Acuecucycticihuati, savent que le chaton est bien plus solide qu'il en a l'air. Ils n'hésiteront pas à tirer dans le tas sans se soucier de sa santé. Ils n'ont juste pas prévu que Xiuhtecuhtli peut déjà se transformer pour se défendre.

Dites-le avec des mots

Il n'y pas de bruit autour de l'entrepôt. Les squatteurs ont préféré fuir le plus loin possible. John Palmer a remonté la trace jusqu'ici en suivant le chaton sur des caméras de surveillance. À l'intérieur de l'entrepôt il n'y a pas d'électricité (et comme il fait nuit, on ne voit rien du tout).

Dans l'astral par contre on voit bien qu'il y a quelque chose dans l'entrepôt. Xiuhtecuhtli cache instinctivement sa signature astrale. Donc il apparaît comme un simple chaton.

John Palmer va sortir de sa poche une peluche avec des grelots. « C'est le jouet préféré du chaton ». Dans l'astral on peut voir que la peluche est magique. C'est Gary Smith qui a enchanté la peluche pour qu'elle plaise au chaton.

Pour que le chaton puisse entendre le jouet, il faut pénétrer dans l'entrepôt. Sans masque à gaz ou autre système de respiration, il faut un jet de **Constitution + Volonté [Physique] (3)** pour réussir à entrer. La vue des cadavres ne devrait pas gêner les Shadowrunners, mais l'odeur de décomposition est repoussante. Une fois à l'intérieur, il suffit d'agiter la peluche pour que le son des grelots attire le chaton. Vous pouvez appuyer sur l'ambiance et jouer sur l'ascenseur émotionnel quand le joueur comprendra que ce n'est qu'un simple chaton qui apparaît.

Dans l'entrepôt, il fait très chaud. Quelque soit la température extérieure, à l'intérieur il fait facilement 30 degrés. C'est juste l'aura naturelle de Xiuhtecuhtli qui fait monter la température.

Une fois que les joueurs auront le chaton, les Yakuzas vont arriver. Ils vont d'abord faire quelques tirs par surprise et c'est là que John Palmer va mourir.

Les Yakuzas vont arriver avec 3 véhicules (des Ares Roadmaster). Ils sont 5 par véhicule. En tout il y a 1 Rigger (plongé dans les 3 Ares Roadmasters), 1 decker, 2 mages et 11 « Yakuzas standards ». Si besoin, vous pouvez ajouter un sniper sur les toits ou un 2ème rigger dans un Northrup Wasp (pour tuer John Palmer). Pour les caractéristiques des Yakuzas, utilisez « Gang du crime organisé », page 385 du livre. Ils n'ont pas de lieutenant. Il faut modifier un peu l'équipement pour le decker, le rigger et les mages.

Une fois le premier tour passé, les Yakuzas vont comprendre que c'est des Shadowrunners qu'ils ont en face. Ils vont proposer un marché aux joueurs : Ils sont prêts à payer 10000 nuyens pour le chaton. Si les joueurs acceptent, les Yakuzas paient sur place et prennent le chaton ainsi que le cadavre de John Palmer. Rendez-vous à la scène **Une fille perdue**.

Si les joueurs refusent, les Yakuzas ouvrent le feu. C'est à ce moment là que Xiuhtecuhtli se transforme pour se défendre. Jets d'initiative, c'est parti pour la castagne. Xiuhtecuhtli va surtout foncer dans le tas pour tuer un maximum de personnes. Référez-vous à sa description pour la liste de ses pouvoirs et ses caractéristiques. Après le combat, Xiuhtecuhtli va retrouver sa forme normale et continuera de suivre le joueur qui porte la peluche à grelot. En fouillant le datajack de John Palmer (le temps de cracker la sécurité), ils trouveront les informations sur l'enquête du chaton. Ils trouveront surtout le fait que Gary Smith est l'employeur et qu'il voudra sans doute récupérer son chaton contre une grosse somme d'argent. Le datajack contient aussi les coordonnées de Gary Smith, ce qui permet de le contacter directement. Rendez-vous à la scène **Combien ça vaut un chaton ?**

Vous trouverez la liste de l'équipement de John Palmer dans les annexes. Avec son commlink ils peuvent avoir son identité et retrouver son adresse. Si les joueurs vont chez John Palmer (maintenant ou plus tard), rendez-vous à la scène **Chez John Palmer**.

Si les joueurs prennent le temps de regarder le chaton de plus près, ils verront facilement sa griffe en or. Dans l'astral, le chaton a l'air normal mais la griffe par contre est bien magique (mais c'est un objet tellement petit qu'il faut avoir le nez collé dessus pour le voir). Si les joueurs essaient de faire du mal au chaton, il se transforme et tue tout le monde.

Antivirus

Comme dans toutes les scènes d'actions, le risque est que vos joueurs prennent la fuite en laissant Xiuhtecuhtli sur place avec les Yakuzas. Dans ce cas, considérez que les Yakuzas ont réussi à calmer le chaton à coup de Neurostim et de sorts de sommeil et rendez-vous à la scène **Une fille perdue**. Après cette scène, rendez-vous à **Un nouveau contrat**. Pour le reste du scénario, faites comme si les joueurs avaient donné le chaton aux Yakuzas.

Une fille perdue

En coulisse

Cette scène est une fausse-vraie piste. En apparence c'est une fausse piste qui n'aura rien à voir avec le scénario. Mais c'est cette piste qui permet de retrouver où se cache Acuecucycticihuati.

Une petite fille de 12 ans, Emily Portland, a perdu ses parents : George et Julia Portland. Elle erre dans Seattle et elle a été aiguillée vers l'un des joueurs. Choisissez un joueur au hasard. La scène commence quand Emily sonne à sa porte. Évitez par contre de choisir un joueur qui habite dans un squat ou avec un niveau de vie bas. Ce ne serait pas logique car Emily habite forcément juste à côté du joueur.

Les parents d'Emily travaillaient chez Novatech. Ils sont partis au travail un matin et ne sont jamais revenus. Et pour cause, ils se sont faits renversés pendant leur trajet en voiture par un énorme camion de livraison de surimi. Le problème c'est que le camion est illégal et piloté par des Yakuzas (le surimi c'est légal, c'est le camion qui est illégal). Le surimi c'est simplement la nourriture favorite de Acuecucycticihuati (elle habite un poulpe, ne l'oublions pas). Mais Acuecucycticihuati ne veut pas donner d'indices sur sa localisation. Elle a donc ordonné que la livraison doit se faire sans témoin. Les Yakuzas ont donc embarqué les corps, ainsi que la voiture, et jeté ça dans l'océan.

Cette scène peut être jouée à 2 moments du scénario. Soit juste après **L'entrepôt** parce que les joueurs ont décidé de laisser le chaton aux Yakuzas. Soit après **Combien ça vaut un chaton ?**

Si les joueurs ont laissé le chaton aux Yakuzas, après cette scène, rendez-vous directement à la scène **Un nouveau contrat**. Si les joueurs ont donné le chaton à Gary Smith, la scène suivante va dépendre de leurs choix.

Dites-le avec des mots

Il est 4h du matin quand on sonne à la porte de l'un des joueurs. S'il regarde par un judas ou un système vidéo, il ne verra rien. Et pour cause, Emily est bien plus basse que le judas ou une caméra.

Emily expliquera qu'elle a perdu ses parents, et qu'elle est ici parce que « tu règles les problèmes contre de l'argent ». Petit problème moral pour un Shadowrunner, le crédit de Emily ne contient que 6d6 nuyens. Si le joueur essaie de refuser d'aider Emily, il doit réussir un jet de **Sang Froid – Essence [Sociale]** en opposition à **Charisme + Trop mignon [Sociale]** de Emily. Si le jet est raté pour le joueur, il ne peut pas s'empêcher d'aider Emily. Eh oui, même les Shadowrunners ont un cœur.

Emily répond de façon honnête à toutes les questions qu'on peut lui poser :

- La Lone Star refuse de l'aider
- Ses parents sont partis travailler hier matin. Mais ils ne sont jamais revenus
- Comme beaucoup d'enfants à Seattle, Emily ne va pas à l'école physiquement. Tout passe par la matrice directement à domicile en réalité augmentée (ou en réalité virtuelle si l'enfant possède un cyberdeck).
- Ses parents travaillent à Novatech. Sa mère est secrétaire et son père est électricien. Ils partent le matin à 8h et ils rentrent le soir à 19h.
- Elle peut donner son adresse. Elle habite très proche du joueur chez qui elle a sonné. Si c'est possible elle habite dans le même immeuble, sinon juste en face.
- Oui elle a faim.

Bien sûr Emily est prête à payer tout de suite avec tout son argent. Libre aux joueurs de refuser son argent.

Si les joueurs décident d'aider Emily, rendez-vous à la scène **Les parents d'Emily**. Il est fortement possible que les joueurs jouent cette scène bien plus tard dans le scénario. Il n'y a pas d'obligation de le faire maintenant.

Si les joueurs ont laissé le chaton aux Yakuzas au début du scénario, après cette scène, il faut jouer la scène **Un nouveau contrat**. Sinon, la prochaine scène va dépendre de ce que décide les joueurs.

Antivirus

Ici le seul risque est que le joueur refuse d'aider la gamine. Ou pire, qu'il décide de la tuer. Cela peut compliquer la fin du scénario parce qu'ils rateront un élément important qui est à la fin de cette piste. Vous avez le choix entre forcer le destin sur le jet de Sang froid, ou alors laisser faire. D'autres Antivirus à la fin du scénario peuvent aider à remettre dans l'ordre.

Un nouveau contrat

En coulisse

Si vous jouez cette scène, c'est que vos joueurs ont décidé de donner le chaton aux Yakuzas (ou alors ils ont pris la fuite en laissant le chaton sur place comme des lâches). En récupérant le cadavre de John Palmer, les Yakuzas ont pu trouver l'adresse du laboratoire de Gary Smith. Mais Acuecucycticihuati se rend compte que les Yakuzas ne sont pas toujours très fins. Elle avait demandé à ce que l'opération soit discrète et voilà qu'ils partent avec 3 Ares Roadmaster. Elle a donc décidé de passer par des Shadowrunners. Et les seuls Shadowrunners qu'elle connaît ce sont les joueurs.

Les Yakuzas vont contacter directement les joueurs (les Yakuzas ont les moyens de retrouver quelqu'un dans Seattle) pour leur proposer un contrat. Tuer Gary Smith et ramener le corbeau.

Pourquoi vouloir tuer Gary ? Simplement parce que les sorts lancés sur les reliques d'or sont liés à lui. Et ce sont ces sorts qui empêchent les âmes des 2 autres dieux de se réveiller complètement. Acuecucycticihuati a réussi à passer outre le sort. Mais Itztlacoliuhqui et Xiuhtecuhtli ne sont pas assez forts pour cela.

Si vos joueurs jouent cette scène, Gary Smith a retrouvé Itztlacoliuhqui lui-même. C'est important pour la suite du scénario.

Même si les joueurs vont rencontrer un personnage Yakuza qui est contrôlé mentalement par Acuecucycticihuati, elle ne donnera jamais son vrai nom. En apparence ce sont les Yakuzas qui passent un simple contrat avec des Shadowrunners. Par contre, Acuecucycticihuati ne peut pas contrôler un esprit à très longue distance. Et elle sera donc sur place. Mais bien cachée. En tant que créature duale, Acuecucycticihuati peut passer dans le plan astral et apparaître où elle veut. Mais en tant que poulpe, elle est obligée de vivre dans l'eau. Elle sera donc dans l'aquarium.

Dites-le avec des mots

7h du matin, on sonne chez les joueurs. Quand ils ouvriront la porte, personne. Par contre il y a un message accroché avec un shuriken sur leur porte. S'ils regardent leurs systèmes de sécurité, on voit un homme, visage caché, qui vient planter le shuriken et le message dans la porte, sonner puis repartir. S'ils suivent l'homme, il rentre simplement dans le territoire des Yakuzas dans le port de Seattle.

Le message indique « Rendez-vous au Palais du sushi à 12h. Demandez la table 37. C'est pour du travail ». Si les joueurs font des recherches sur le restaurant (via la matrice ou avec des contacts), ils peuvent apprendre :

- Le restaurant appartient aux Yakuzas. Il est sur leur territoire (proche du port).
- C'est un restaurant de luxe. Les plats sont très chers et la boisson encore plus chère.
- La sécurité du restaurant est élevée. Plusieurs gardes armés, quelques drones, des caméras et des plantes duales qui réagissent aux sorts et esprits.

Les joueurs peuvent arriver en avance. En demandant la table 37, ils seront emmenés dans une salle à l'arrière du restaurant. Celui-ci est très chic et décoré aux couleurs japonaises. Dans l'astral les magiciens peuvent voir les plantes duales ainsi que des esprits qui tournent autour du restaurant. Les gardes sont en costume Actioneer et cachent un pistolet mitrailleur sous leur veste (pas besoin de jet, les joueurs se doutent que les gardes sont armés dans ce genre d'endroit). Le repas est offert aux Shadowrunners.

Dans la salle il y a un très grand aquarium qui occupe tout un mur. Acuecycycticihuati est dans l'aquarium mais c'est impossible de la différencier des autres animaux (il y a d'autres poulpes et des poissons très colorés). Leur interlocuteur arrivera à 12h pile. Il ne donnera pas son nom, mais c'est Hitori Samura, un haut dirigeant des Yakuzas. C'est un Yakuza d'environ 60 ans. Beaucoup de tatouages, le crâne rasé et bien habillé. Dans l'astral, on peut voir qu'il y a plusieurs sorts maintenus sur lui. Il faut réussir un jet de **Intuition + Observation Astrale [Mentale] (5)** pour détecter qu'il y a un sort de manipulation mentale sur lui (sort lancé par Acuecycycticihuati). Il est accompagné par 2 Samourais des rues yakuzas qui vont rester debout.

Le contrat proposé par les Yakuzas est simple : Tuer Gary Smith et capturer son corbeau. Hitori explique aux joueurs que le chaton appartenait à Gary Smith et qu'il y a un 2ème animal du même genre. Un corbeau avec une serre d'or, possédant les mêmes particularités. Les Yakuzas ont trouvé l'emplacement du laboratoire de Gary Smith en fouillant John Palmer. Ils le donnent aux joueurs. Le contrat est payé 10000 nuyens pour la mort de Gary Smith et 10000 nuyens pour le corbeau (négociable, évidemment). Hitori donne aussi les informations qu'ils ont récupéré sur John Palmer (son nom et son adresse).

Si les joueurs se rendent directement au laboratoire, rendez-vous à la scène **Le bunker de glace**. S'ils préfèrent faire un tour chez John Palmer, rendez-vous à la scène **Chez John Palmer**.

Antivirus

Vu la sécurité de l'endroit, peu de chance que les joueurs se mettent à tuer tout le monde. Ici le risque est qu'ils refusent le contrat. Mais cette fois, tout n'est pas perdu. Vous pouvez rebondir et continuer le scénario avec la piste donnée par Emily.

Combien ça vaut un chaton ?

En coulisse

Les joueurs ont décidé de garder le chaton et de le rendre à son propriétaire. Ils ont trouvé l'emplacement du laboratoire dans les données de John Palmer (soit dans son cadavre, soit à son appartement). Le laboratoire est bien caché dans la zone juste avant les Barrens. Mais avec son emplacement, c'est plus facile.

Dites-le avec des mots

C'est une zone très peu habitée. Juste quelques squatters. Les Barrens c'est désertique, chaud, sec et il n'y a que des ruines de bâtiments détruits par les explosions et les radiations. Le laboratoire est caché dans un ancien bunker militaire sous un immeuble en ruine. Pour le trouver il faut entrer dans le rez-de-chaussée et trouver la porte dérobée avec un jet **Intuition + Perception [Physique] (3)**. Mais en faisant cela on se retrouve devant une porte blindée. Néanmoins il est facile de remarquer que la porte blindée a été réparée très récemment. Elle porte encore des marques d'enfoncement. Les joueurs peuvent contacter Gary Smith. La simple évocation du chaton lui fera ouvrir la porte.

L'intérieur est un laboratoire de magicien. Enfin ce qu'il en reste. Acuecycycticihuati ayant presque tout détruit lors de son réveil. Gary Smith essaie de réparer comme il peut.

Bien entendu il compte payer pour récupérer le chaton. Il avait prévu de payer 5000 nuyens à John Palmer. Mais les joueurs peuvent facilement lui faire cracher plus d'argent (jusqu'à 15000 nuyens) avec un jet opposé de **Charisme + Négociation [Sociale]**.

Suite à cela, Gary Smith veut embaucher les Shadowrunners pour un autre contrat. Il reste 2 animaux à retrouver : un poulpe et un corbeau. Il sait que John Palmer avait commencé à rechercher le corbeau, il doit avoir des notes quelque part chez lui. Il est prêt à payer le même prix par animal (donc de 5000 à 15000 nuyens l'animal, suivant ce que les joueurs ont pu négocier).

Si les joueurs posent des questions à Gary Smith, voici ce qu'ils peuvent apprendre :

- C'est lui qui a « enchanté » les animaux (mais il ne dira rien sur les âmes des dieux).
- Les reliques sont simplement des focus pour contenir les enchantements (les joueurs peuvent tenter de détecter qu'il ment).
- Les 3 animaux sont importants pour lui. Enchanter des animaux de cette façon n'est pas chose facile.
- La laboratoire a été détruit par le poulpe qui a très mal réagi à l'enchantement. Il s'est transformé, a tout détruit, défoncé la porte blindée du bunker, et les 3 animaux sont partis.
- Les 3 animaux possèdent tous une partie en or : une griffe, une serre et une ventouse. Si cette partie est retirée de l'animal, il perd ses pouvoirs (même si Gary ne donnera pas de détails sur les âmes des dieux, cette phrase reste vraie).

Les joueurs peuvent faire des recherches sur Gary Smith via la matrice ou leurs contacts. Voici ce qu'ils peuvent trouver suivant leurs jets :

- Gary Smith est allé au Mexique il y a 6 mois. Rien de choquant, il va souvent au Mexique vu qu'il étudie les ruines Aztèques.
- C'est un grand spécialiste de la magie ancienne des Aztèques. Aztechnology a plusieurs fois voulu le recruter mais il a toujours refusé.
- C'est un magicien chamannique doué. Il a une licence officielle de magie.
- Il est riche car il a hérité de la fortune de son père, Homer Smith. Il a fait fortune dans l'achat et la revente d'objets anciens pour des collectionneurs.
- Gary Smith a bien acheté 3 animaux dans une simple animalerie.

Ces informations peuvent être trouvées à tout moment pendant le scénario. Il suffit que les joueurs décident de faire des recherches sur Gary Smith.

Les joueurs n'ont a priori pas beaucoup de pistes pour retrouver le poulpe et le corbeau. Le plus probable est qu'ils se rendent chez John Palmer. Rendez-vous à la scène **Chez John Palmer**.

Antivirus

Le risque est de refuser le contrat ou de refuser de donner le chaton à Gary Smith (si les joueurs estiment qu'il ne paie pas assez cher). Si les joueurs décident de garder le chaton pour eux-même, considérez que les Yakuzas ont retrouvé le corbeau. Ils tueront Gary Smith et ensuite Acuecucycticihuati et Itztlacoliuhqui viendront chercher Xiuhtecuhtli directement. Les joueurs se retrouveront seul contre les 3 dieux. Vous pouvez lire la scène **Le combat final** pour plus de détails.

Chez John Palmer

En coulisse

Les joueurs peuvent venir ici pour plusieurs raisons. Ils peuvent trouver des indices pour leur enquête. Il n'y a pas grand-chose à savoir pour cette scène. L'appartement est vide, John Palmer est mort, personne ne viendra embêter les joueurs.

Dites-le avec des mots

John Palmer habite dans un appartement d'immeuble de quartier résidentiel de niveau de vie moyen. Son appartement est séparé en 2 parties : son bureau et son lieu de vie. Son bureau ressemble à un bureau de détective des années 2000 avec des dossiers et des livres sur des étagères. Mais ce n'est que de la décoration. Les joueurs peuvent s'amuser à lire les dossiers et les livres, ils font tous références à des enquêtes qui se sont passées entre 1990 et 2015. Dans l'astral il n'y a rien. Dans la matrice on voit juste les appareils de l'appartement (frigo, salle de bain, aspirateur ...).

Pour fouiller l'appartement, il faut faire un jet de **Intuition + Perception [Physique]**. Suivant le nombre de réussites, les joueurs trouvent des choses différentes :

- 0 : C'est le bordel ici
- 1 : Il y a un Ares Predator V caché dans un tiroir du bureau.
- 2 : Une puce contient les données sur l'enquête en cours de John Palmer. Elle était dans un autre tiroir du bureau.
- 3 : Un cyberdeck Novatech Navigator est caché derrière les livres qui servent de décoration. Il est éteint (donc absent dans la matrice). C'est le cyberdeck de John Palmer. Si les joueurs arrivent à cracker le cyberdeck (eux même ou par un contact), il contient les codes d'accès du laboratoire de Gary Smith. John Palmer a profité de sa présence dans le laboratoire de Gary Smith pour laisser ses agents fouiller tout ce qu'ils pouvaient trouver. Ce code d'accès permet de faire ouvrir la porte d'entrée du laboratoire. Il faut bien noter que ce code d'accès est à « usage unique ». Si quelqu'un l'utilise, Gary Smith changera les codes de sécurité de son bunker. Mais cela peut permettre de rentrer dans le bunker sans forcément demander l'avis de Gary Smith et le surprendre.

La puce contient les informations suivantes :

- John Palmer avait commencé l'enquête sur le corbeau et le poulpe en parallèle
- Il n'a aucune piste pour le poulpe.
- On peut retrouver les données de son enquête pour retrouver le chaton. Il a usé de ses contacts et de ses capacités de decker pour suivre le chaton à la trace dans la ville. Le chaton a couru pendant plusieurs heures sans s'arrêter. Pour un chaton c'est pas normal de pouvoir courir aussi longtemps et d'ailleurs John Palmer le mentionne dans ses notes. Une fois sur place il a vu l'état de l'entrepôt et il a décidé de faire appel à des Shadowrunners.
- Pour le corbeau, John Palmer a une piste : des gens sur la matrice et les réseaux sociaux disent avoir vu une petite forme voler dans les airs. La pollution a chassé tous les oiseaux de Seattle. Les seuls qui restent sont des oiseaux domestiques dans des volières ou des cages. John Palmer a noté la zone des témoignages : c'est à environ 30km au sud du laboratoire de Gary Smith. Dans des quartiers résidentiels de niveau moyen.

Si les joueurs décident d'aller chercher le corbeau, rendez-vous à la scène **Le corbeau de glace**.

Antivirus

Les joueurs ne seront pas dérangés pendant leur fouille. S'ils décident de tuer les voisins sans aucune raison, faites venir la Lone Star. Le risque ici est qu'ils ne trouvent pas la puce qui donne la piste pour le corbeau. Suivant leur choix au début du scénario, ce n'est pas grave.

Mais il est possible de retrouver la trace du corbeau par d'autres moyens. Ils peuvent simplement faire jouer leurs contacts ou faire des recherches sur la matrice eux-mêmes. Faut juste qu'ils pensent à le faire.

Les parents d'Emily

En coulisse

Cette scène n'a pas de lieu particulier car c'est une enquête qui peut se faire de plusieurs façons (par les contacts, en piratant des caméras de sécurité, en posant des questions directement à Novatech ...).

Dites-le avec des mots

Les jets que peuvent faire les joueurs pour enquêter sur les parents d'Emily sont divers et variés. Tout va dépendre de leurs méthodes d'enquêtes. Suivant leurs jets et leur réussite, voici ce qu'ils peuvent découvrir :

- Le matin, les parents sont bien arrivés à leur travail chez Novatech et ils sont partis le soir à l'heure prévue.
- Ils ne sont jamais arrivés chez eux le soir.
- Ils ont été percutés par un camion de livraison en chemin. L'accident a été effacé des données du GridMap. Des caméras et des drones de la Lone Star ont par contre filmé l'accident. Des riverains ont bien sûr assisté à la scène aussi.
- La Lone Star refuse d'aider Emily car les Yakuzas ont payé des gens pour que cet accident soit « oublié ».
- Des hommes aux crânes rasés et des tatouages sont descendus du camion pour achever les 2 personnes dans la voiture (une simple balle en pleine tête). Ils ont ensuite attendu un peu et une dépanneuse est venue les rejoindre. La dépanneuse a pris le véhicule (avec les 2 cadavres à bord).
- Le camion porte la marque SeaFrost. Si on fait des recherches, cette société n'existe pas. C'est juste un camion déguisé des Yakuzas. Officiellement, le camion transporte 3 tonnes de surimi (cette info peut être confirmée par les riverains qui ont pu voir le contenu du camion quand les yakuzas sont descendus par l'arrière).
- On peut retracer le trajet de la dépanneuse (via les caméras de sécurité ou le GridMap). Elle a suivi le camion de livraison jusqu'au port de Seattle dans la zone contrôlée par les Yakuzas.
- Pour suivre les véhicules à l'intérieur du territoire des Yakuzas c'est beaucoup plus compliqué. Si les joueurs parviennent à le faire quand même, ils pourront juste apprendre que la voiture et les parents d'Emily sont au fond de l'océan.

Si on apprend à Emily que ses parents sont morts, elle sera bouleversée évidemment. Les joueurs peuvent décider de ce qu'ils font d'elle. Ils peuvent l'abandonner à son triste sort, la confier à un orphelinat, la vendre à un réseau de prostitution, la vendre en pièces détachées... N'oubliez pas que Emily possède la compétence spéciale « Trop mignon ».

Si un joueur décide de garder Emily sous son aile, il prend le défaut « Personne à charge » et gagne 2 points en Renommée. À vous de décider de l'avenir d'Emily. Qui sait, dans quelques années, elle fera peut être une très bonne Shadowrunner.

Si les joueurs cherchent à aller plus loin en essayant de faire parler les Yakuzas (tout dépend de leurs méthodes, ils peuvent tabasser un yakuza, payer quelqu'un, essayer de fureter sur les réseaux matriciels...), ils pourront apprendre que l'ordre vient directement des plus hauts dirigeants des Yakuzas. Les petits frappes ne savent pas à quoi sert ce surimi.

Si les joueurs comprennent et décident de chercher le poulpe chez les Yakuzas, rendez-vous à la scène **Prise de conscience chez les Yakuzas**.

Antivirus

Cette enquête ne présente normalement aucun risque. Le seul risque est de ne pas la faire ou de rater complètement l'enquête. Cette piste est là pour faire comprendre aux joueurs que les Yakuzas cherchent à avoir une quantité astronomique de surimi tout en le cachant. Ce qui peut les mettre sur la piste du poulpe.

Le bunker de glace

En coulisse

Si les joueurs jouent cette scène, c'est qu'ils ont donné le chaton aux Yakuzas. Et ils viennent ici pour tuer Gary Smith. Dans cette configuration du scénario, Gary Smith a retrouvé le corbeau lui-même et il est dans son laboratoire. Itztlacoliuhqui n'est pas réveillé mais le corbeau est quand même capable de se transformer et d'utiliser ses pouvoirs. Et comme tous les animaux bien élevés, le corbeau aime son maître parce que c'est lui qui lui donne à manger. Il va donc chercher à le défendre.

Itztlacoliuhqui n'a pas de jouet préféré comme c'était le cas pour Xiuhtecuhtli. La seule façon de le capturer est de le rendre inconscient. Mais les joueurs peuvent aussi décider d'être subtiles.

Dites-le avec des mots

Pour la description et la localisation du bunker, regardez la scène **Combien ça vaut un chaton ?**

Pour passer la porte blindée du bunker, il existe plusieurs solutions :

- Les joueurs peuvent avoir trouvé le code d'accès du bunker dans le cyberdeck de John Palmer.
- Un decker peut pirater la porte du bunker. Considérez le bunker comme un serveur d'indice 7. Et en tant que bunker militaire, il utilise des ICE noires.
- Les joueurs peuvent appeler Gary Smith directement (ses coordonnées sont dans les données de John Palmer que les Yakuzas ont données). Par contre il va falloir trouver une bonne raison et réussir un jet de mensonge pour qu'il ouvre la porte.
- On est en 2076, il existe des méthodes pour ouvrir une porte blindée. Mais c'est souvent cher. Laissez faire vos joueurs, ils trouveront sûrement une idée drôle et dangereuse (comme utiliser assez d'explosifs pour faire sauter la moitié de la ville).

Ce qui va se passer à l'intérieur va dépendre des méthodes de vos joueurs :

- S'ils attaquent, Gary Smith et Itztlacoliuhqui se défendent.
- S'ils arrivent à berner Gary Smith pour l'emmener ailleurs, le corbeau ne fera rien. Il se transforme uniquement si la situation devient agressive.
- Le corbeau n'est pas agressif. Les joueurs peuvent simplement le prendre et le transporter. Mais à la moindre attaque il se transforme.

Alors évidemment les joueurs peuvent aussi décider de poser des questions à Gary Smith. Dans une telle situation, Gary Smith expliquera tout. D'où viennent les reliques d'or, les enchantements, les âmes des dieux. Il dira aussi qu'il suffit normalement de sectionner la relique en or de l'animal pour qu'ils deviennent normaux. En tant que créatures duales, si on veut vraiment tuer les animaux, il faut d'abord les combattre dans le plan physique pour les forcer à se rendre dans l'astral. Et ensuite les tuer dans le plan astral.

Il a de l'argent, il est prêt à acheter sa vie aux Shadowrunners (mais c'est risqué pour les joueurs car après il va falloir expliquer aux Yakuzas pourquoi Gary Smith n'est pas mort).

Dans tous les cas, si Gary Smith meurt, le sort qui bloque les âmes des 2 dieux est dissipé. Lisez la scène **Le combat final** pour plus de détails.

Antivirus

Ne laissez pas non plus vos joueurs bêtement devant une porte blindée. Pour que le scénario continue, il faut qu'ils puissent entrer. L'autre risque de cette scène est que les joueurs perdent le combat. Mais on est plus très loin de la fin du scénario, donc à vous de voir si c'est dérangeant ou pas. On peut pas toujours réussir. N'oubliez pas que le bunker n'appartient officiellement à personne. Doc Wagon n'hésitera pas à venir chercher les porteurs de contrat.

Le corbeau de glace

En coulisse

Cette scène est le moment où les joueurs vont retrouver le corbeau dans un quartier résidentiel de Seattle. Si vous jouez cette scène, c'est qu'ils ont donné le chaton à Gary Smith et qu'ils travaillent pour lui. Le corbeau a simplement fait un nid sur le toit d'un immeuble du quartier.

Dites-le avec des mots

Retrouver le nid du corbeau ne devrait pas poser de problème. Il suffit de demander aux riverains. Ils ont vu le corbeau faire des allers et retours sur l'immeuble. Le corbeau a fait son nid avec ce qu'il a pu. La végétation à Seattle en 2076 c'est rare. Il a utilisé des bouts de tissus et de plastique.

Le toit de l'immeuble est recouvert de givre et il fait froid. Même si c'est l'été. C'est l'aura naturelle de Itztlacoliuhqui qui fait baisser la température.

Le corbeau n'est pas spécialement agressif et si les joueurs sont malins, ils peuvent s'en sortir sans combattre. Mais à la moindre action agressive, le corbeau se transforme. Pour le capturer, il va falloir ensuite le rendre inconscient (ce qui lui redonne sa forme normale).

Si un joueur veut approcher le corbeau sans lui faire peur, il faut un jet de **Charisme + Animaux [Sociale] (3)**. Lui donner à manger donne une réussite automatique à ce jet. Il est tout à fait possible de repartir avec le corbeau tant qu'on lui donne à manger.

Une fois le corbeau ramené à Gary Smith (et après avoir été payé), il faut encore trouver le poulpe mais ce sera plus compliqué. Si les joueurs ont compris que le poulpe est chez les Yakuzas, rendez-vous à la scène **Prise de conscience chez les Yakuzas**.

Si les joueurs n'ont pas de piste, Gary Smith sera d'accord pour révéler toute l'histoire. Les âmes des dieux, les enchantements et le fait qu'enlever les reliques peut faire redevenir les animaux normaux.

Il expliquera aussi les spécialités des différents dieux. Le feu pour Xiuhtecuhtli, la glace pour Itztlacoliuhqui et les océans et la manipulation mentale pour Acuecucycticihuati. Les joueurs feront peut être le lien avec les Yakuzas.

Antivirus

Au pire ils peuvent énerver le corbeau qui va se transformer et combattre. Comme on est dans un quartier résidentiel, Doc Wagon viendra chercher les blessés (à condition que l'un des blessés dispose d'un contrat).

Le gros risque ici est que les joueurs se retrouvent coincés car ils n'arrivent pas à retrouver le poulpe. Si vos joueurs piétinent vraiment, vous pouvez accélérer le scénario en passant directement à la scène **Le combat final**.

Prise de conscience chez les Yakuzas

En coulisse

Si les joueurs enquêtent assez loin pour retrouver le poulpe chez les Yakuzas, ils finiront sans doute par rencontrer un haut dirigeant. Ils rencontreront Hitori Samura (qu'ils ont peut être déjà rencontré).

Dites-le avec des mots

Si les joueurs veulent en apprendre plus sur le poulpe, ils doivent rencontrer d'une façon ou d'une autre un haut dirigeant des Yakuzas. Ils peuvent faire jouer leurs contacts, payer une grosse somme d'argent ou alors tenter la manière forte.

Ils finiront par rencontrer Hitori Samura. Si les joueurs ont donné le chaton aux Yakuzas, ils l'ont déjà rencontré car c'est lui qui leur a donné le contrat pour tuer Gary Smith et retrouver le corbeau. D'ailleurs si c'est une rencontre cordiale, ce sera au même endroit (Palais du Sushi, table 37).

Hitori Samura dira qu'il n'a jamais entendu parler d'un poulpe avec une ventouse en or. Si les joueurs parlent de la commande de surimi, il n'en a jamais entendu parler. Pendant la discussion, les joueurs peuvent remarquer avec certains jets qu'il est manipulé par un sort (c'est visible dans l'astral, bien plus fort qu'avant car Acuecucyticihuati veut à tout prix l'empêcher de parler, mais ça se voit aussi à son visage. Les Shadowrunners ont l'habitude des sorts pour faire parler les gens).

Avec un jet de **Intuition + Perception [Physique] (3)** ou **Intuition + Observation astrale [Mentale] (3)**, les joueurs pourront voir le poulpe dans l'aquarium avec sa ventouse en or. Acuecucyticihuati ne pense pas forcément à cacher sa signature astrale à ce moment-là.

À partir de là, les joueurs ont plusieurs choix. Et la fin du scénario va énormément en dépendre. Ils peuvent essayer de faire comprendre aux Yakuzas qu'un poulpe contrôle mentalement leurs dirigeants et qu'il faut s'en débarrasser. Déjà il va falloir réussir des jets de charisme pour éviter qu'ils rigolent. Mais ensuite c'est pas facile d'attraper un poulpe dual qui peut passer dans le plan astral à volonté.

Les joueurs peuvent aussi décider de prévenir Gary Smith et de s'arranger avec lui. Lisez la scène **Le combat final** pour plus de détails.

Si les joueurs ont capturé Hitori Samura pour le faire parler ailleurs, il ne sera plus sous l'influence de Acuecucyticihuati. Et il pourra tout révéler aux joueurs. Il était conscient pendant sa manipulation mentale, juste qu'il ne pouvait rien faire. Il va demander des informations aux joueurs sur comment détruire ce poulpe. Il va même payer pour ça. Si les joueurs révèlent des informations sur les 3 animaux, Hitori Samura est prêt à payer les joueurs pour tuer Gary Smith (enfin à condition que les joueurs n'aient pas déjà un contrat avec les Yakuzas pour ça) et il veut payer pour tuer définitivement les 3 animaux. Lisez la scène **Le combat final** pour plus de détails.

Antivirus

Le risque de cette scène est qu'elle n'arrive jamais. Si c'est le cas, la scène **Le combat final** donne plus de détails pour réussir à terminer le scénario.

Le combat final

En coulisse

Cette scène représente le combat final entre les Shadowrunners et les 3 dieux, réveillés ou non. Cette scène peut arriver à plusieurs moments du scénario et surtout à plusieurs endroits différents. Globalement, dans cette scène, Acuecucycticihuati va devoir se révéler pour se défendre. Comme Acuecucycticihuati peut passer dans l'astral et réapparaître où elle veut, cela peut arriver à l'un de ces moments :

- Gary Smith meurt. Le sort qui bloque Xiuhtecuhtli et Itztlacoliuhqui va disparaître et ils vont se réveiller. Toutefois, le réveil va se faire comme celui de Acuecucycticihuati. Ils vont se transformer, s'enrager et attaquer tout le monde. Quand cela va arriver, Acuecucycticihuati va sentir les autres dieux se réveiller et se téléporter auprès d'eux pour les défendre et les aider. Il est possible que les animaux ne soient pas au même endroit. Par exemple si les joueurs tuent Gary Smith dans son bunker, Itztlacoliuhqui sera sur place mais Xiuhtecuhtli est chez les Yakuzas (si les joueurs ont donné le chaton aux Yakuzas). Dans ce cas, Acuecucycticihuati a tout prévu et Xiuhtecuhtli est en lieu sûr dans une salle blindée magiquement et physiquement. Xiuhtecuhtli va s'enrager mais ne pourra pas sortir d'où il est.
- Si les joueurs attaquent ou essaient de capturer Acuecucycticihuati (avec peut être l'aide des Yakuzas), elle va se transformer pour se défendre.

Si les joueurs n'arrivent pas à finir l'enquête, cette scène peut servir d'antivirus général au scénario. Vous pouvez considérer que les joueurs ont été suivis par les Yakuzas et qu'ils sont venus eux-mêmes tuer Gary Smith dans son bunker. Si vous voulez jouer la scène finale, faites-la à un moment où les joueurs sont présents. S'il le faut, Acuecucycticihuati peut apparaître dans le bunker (il n'a pas de défense magique) et tuer Gary Smith directement.

Comme vous le savez déjà maintenant, ce scénario dépend énormément des choix de vos joueurs. Il est très difficile de prévoir où et comment cette scène va se dérouler. Il est possible d'avoir un combat final avec les joueurs et les yakuzas qui se battent contre les 3 dieux réveillés. Comme il est tout à fait possible de n'avoir un combat que contre Acuecucycticihuati.

Dans tous les cas, cette scène représente le dernier combat épique du scénario. Mais même ici, ils auront encore un dernier choix à faire. Si Acuecucycticihuati se retrouve en difficulté, elle n'hésitera pas à demander de l'aide aux joueurs. Tout ce que veut Acuecucycticihuati, c'est récupérer Xiuhtecuhtli et Itztlacoliuhqui pour partir aux Mexique. Ils doivent récupérer leur territoire.

En échange, Acuecucycticihuati peut dévoiler aux joueurs où trouver d'autres reliques d'or (contenant d'autres dieux).

Dites-le avec des mots

Suivant comment s'est déroulé le scénario, Acuecucycticihuati va peut être juste arriver depuis l'astral au milieu de la pièce pour se transformer. En forme de poulpe normal elle ne peut pas survivre hors de l'eau. Mais une fois transformée, ce n'est plus un problème (il faudrait qu'elle soit hors de l'eau plusieurs heures pour que ça commence à gêner).

Pour gérer le combat, il faut lire les différentes capacités des personnages et créatures présents. Si le combat tourne à l'avantage des joueurs (si par exemple ils ont réussi à retirer la relique d'or de Xiuhtecuhtli ou Itztlacoliuhqui, ou encore s'ils ont presque réussi à retirer celle de Acuecucycticihuati), Acuecucycticihuati va proposer un marché aux joueurs. Tout ce qu'elle veut c'est récupérer les 2 autres dieux (sous forme de relique s'ils ont déjà été amputés) pour retourner au Mexique et reconquérir leur territoire. En échange, Acuecucycticihuati peut apprendre aux joueurs où trouver d'autres reliques d'or contenant des âmes divines.

Les joueurs vont donc avoir le choix entre retirer la ventouse d'or de Acuecucycticihuati ou décider de la laisser faire. Si les Yakuzas sont présents pendant le combat, ils rappelleront aux joueurs qu'ils sont prêts à payer pour la destruction de ces animaux.

Si les joueurs veulent retirer la relique aztèque d'un animal transformé, il faut réussir à infliger l'équivalent de 20 points de dégâts sur le membre portant la relique. Si l'animal est inconscient (et donc en forme normale), il suffit de tirer très fort dessus pour l'arracher. Une fois arraché, l'objet en or reprend sa taille d'origine (environ la taille d'un bras).

Si les joueurs font le choix de laisser Acuecucycticihuati faire, elle dévoilera aux joueurs où trouver 3 autres reliques. C'est au Mexique dans des ruines aztèques. Cette information peut servir à faire un autre scénario ou tout simplement être vendue très cher à Aztechnology qui sera prêt à payer 50000 nuyens (négociable, bien sûr). Ensuite Acuecucycticihuati va simplement récupérer les 2 autres dieux (et attendre la fin de leur rage si nécessaire), puis ils partiront tous les 3 dans le plan astral.

La fin du scénario va beaucoup dépendre des choix des joueurs. Il est possible que seule Acuecucycticihuati soit mise hors d'état de nuire. Gary Smith est toujours vivant et donc Xiuhtecuhtli et Itztlacoliuhqui sont toujours là mais ne pourront pas se réveiller. Du moins, pas tout de suite.

Il est même possible que les joueurs aient décidé de garder les animaux pour eux (d'une façon ou d'une autre). Tant que Gary Smith est vivant, ils se comportent comme des animaux normaux. La seule différence c'est leur capacité à se transformer quand ils se sentent agressés. Par contre ils se rendront vite compte qu'un animal contenant une âme divine a tendance à attirer énormément d'esprits. Ce qui peut marquer le début d'un nouveau scénario !

Si les joueurs décident de garder et de vendre les reliques (ou les animaux), les meilleurs acheteurs seront Aztechnology. 20000 nuyens par relique.

Antivirus

Le seul risque dans un combat final c'est que les joueurs meurent dans d'atroces souffrances. C'est la fin du scénario de toute façon, à vous de décider si c'est grave ou pas !

Fin du scénario et expérience

Vous pouvez appliquer la récompense en karma telle que décrite dans le livre de base de Shadowrun. De même pour les bonus de réputation, de rumeur et de renommée. Si les joueurs ont brillé devant les Yakuzas, les bonus ne seront pas les mêmes.

Quelques conseils pour finir. Déjà, entraînez-vous à prononcer les noms des dieux. Sinon ça va piquer. Ensuite, ce scénario dépend énormément des choix des joueurs. Il faut donc bien connaître le scénario pour être prêt à réagir en fonction de leurs actions.

Il est très difficile de prévoir les choix que feront vos joueurs et surtout ils feront peut être des choix qui ne sont pas prévus dans ce scénario. Ils peuvent décider par exemple de tuer directement le chaton au début ce qui ferait grandement dévier le scénario. Il faut bien être préparé à ce genre de choses.

Créatures et PNJ

Acuecucycticihuati

En forme normale, Acuecucycticihuati n'est qu'un simple poulpe doté d'une ventouse en or. Comme Acuecucycticihuati est réveillée, même en forme normale elle contrôle pleinement ses actes. Transformé, le poulpe devient plutôt une sorte de kraken de 10 mètres de haut. Ses tentacules sont très fortes et rapides. Acuecucycticihuati n'a pas de sort d'attaque directe comme peuvent avoir les 2 autres dieux. À la place, elle possède toute une panoplie de pouvoirs de manipulation mentale.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
20*	8	8	10	7	7	7	10	6

* Les dieux transformés ont une grande constitution pour compenser le manque d'armure

Initiative: 15 + 1d6

Compétences : Arme de mêlée exotique (tentacule) 6, Discrétion 6 (0 si transformé), Évasion 6, Gymnastique 3, Animaux 6, Escroquerie 6, Imposture 6, Intimidation 6, Leadership 6, Négociation 6, Plongée 20, Natation 20, Observation astrale 6, Perception 3, Pistage 3, Arcanes 10, Combat astral 6, Survie 6

Pouvoirs : Arme naturelle (tentacules) 6, Armure Mystique renforcée 6, Collage 6, Compulsion 10, Confusion 10, Conscience, Contrôle animal 10, Influence 10, Nature duale, Matérialisation, Forme astrale, Venin.

Xiuhtecuhli

Xiuhtecuhli est un chaton tigré roux et blanc tout mignon avec une griffe en or. Une fois transformé, il fait 3m au garrot et il est doté de puissantes mâchoires et griffes. Xiuhtecuhli est le dieu du feu et par conséquent il peut manipuler cet élément comme bon lui semble. Il possède tous les sorts liés au feu. Mais vous pouvez partir du principe qu'il peut manipuler le feu de bien d'autres façons différentes. Il peut arrêter un feu ou au contraire l'amplifier par exemple. Il peut aussi faire monter la température ambiante de façon naturelle.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
15*	12	12	12	7	1	10	1	6

* Les dieux transformés ont une grande constitution pour compenser le manque d'armure

Initiative : 20 + 1d6

Compétences : Arme de mêlée exotique (griffes et crocs) 6, Discrétion 10, Évasion 10, Gymnastique 6, Animaux 10, Perception 10, Pistage 10, Survie 10

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes et crocs) 6, Armure mystique renforcée 6, Attaque élémentaire (feu) 10, Nature duale, Peur 6, Sort inné Lance flammes, Sort inné Boule de feu, Sort inné Combustion

Itztlacoliuhqui

Itztlacoliuhqui est un corbeau noir. Transformé, il peut faire 4 mètres de haut et attaquer de manière très rapide. En tant que dieu du froid et de la glace, il peut manipuler tout ce qui est en rapport avec cet élément. Il possède des sorts innés en rapport avec la glace mais vous pouvez considérer qu'il sait manipuler le froid comme il l'entend. Autour de lui, la température est automatiquement très froide même quand il n'est pas transformé.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
15*	8	16	8	7	1	10	1	6

* Les dieux transformés ont une grande constitution pour compenser le manque d'armure

Initiative : 20 + 2d6

Compétences : Arme de mêlée exotique (serres et bec) 6, Discrétion 10, Évasion 10, Gymnastique 6, Animaux 10, Perception 10, Pistage 10, Survie 10

Pouvoirs : Arme de mêlée exotique (serres et bec) 6, Armure mystique renforcée 6, Attaque élémentaire (glace) 10, Nature duale, Sort inné Couche de glace, Sort inné Silence Physique, Sort inné Furtivité, Sort inné Vague de froid (comme Lance-Flammes mais en version glace), Sort inné Boule de glace (comme Boule de feu mais en glace)

Gary Smith

Gary Smith est un Mexicain de 43 ans. Il a une moustache assez fournie mais il s'habille de manière classe. Il est magicien chamanique depuis très longtemps.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	MAG
4	4	3	2	7	7	6	5	6	7

Compétences : Discrétion 3, Pistolets 5, Animaux 10, Étiquette 6, Enseignement 6, Négociation 2, Observation Astrale 6, Perception 2, Arcanes 7, Premiers soins 4, Alchimie 6, Bannissement 7, Contresort 6, Création d'artefact 5, Désenchantement 4, Invocation 3, Lancement de sorts 6, Combat astral 7

Équipements : Ares Predator V, Veste pare-balles, Fairlight Caliban

Sorts : Éclair de mana, Éclair de force, Analyse de la magie, Analyse d'objet, Monde chaotique, Invisibilité physique

John Palmer

John Palmer est un détective privé. Il a 32 ans. Il est blanc, les cheveux noirs et bien rasé. C'est un decker.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	3	6	3	7	7	6	3	5

Améliorations : Cybereyeux 4 (vision nocturne, vision thermographique, compensation anti flash, smartlink), Oreilles cybernétiques 4 (amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 6, interface auditive)

Compétences : Pistolet 5, Serrurerie 7, Négociation 5, Perception 4, Pistage 6, Armurerie 2, Cybercombat 6, Guerre électronique 5, Hacking 5, Informatique 6, Logiciels 6, Matériel électronique 4, Premiers soins 4, Véhicules terrestres 4

Équipements : Ares Predator V, Transys Avalon, Veste pare-balles, Autocrocheteur 4, Kit de serrurerie, copieur de cartes 4 (son cyberdeck est dans son bureau)

Emily

Petite fille de 12 ans, blonde aux yeux bleus qui vient de perdre ses parents.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
1	5	5	1	6	2	6	6	6

Compétences : Trop mignon 10, Gymnastique 6, Escroquerie 6, Imposture 6, Négociation 4, Perception 3, Orientation 6

Hitori Samura

Haut dirigeant des Yakuza. C'est un homme japonais d'environ 60 ans. Beaucoup de tatouages, le crâne rasé et toujours très bien habillé. Lors d'une rencontre officielle, il est en kimono.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	2	3	2	7	8	6	8	6

Compétences : Armes tranchantes 8, Combat à mains nues 8, Pistolets 4, Gymnastique 4, Étiquette 8, Négociation 6, Intimidation 7, Enseignement 8, Course 2, Perception 5, Arcanes 2, Armurerie 3

Personnages pré-tirés

Void, magicien humain

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHAR	ESS	MAG	CHAN
3	1	1	1	6	6	6	4	6	7	1

Traits : Attribut exceptionnel (magie)

Compétences : Contresort 6, Lancement de sort 6, Invocation 6, Lien d'esprits 6, Bannissement 6, Création d'artefact 6, Alchimie 6, Gymnastique 6, Théorie magique 4, Menaces magique 4, Sécurité magique 4, Dragons 4, Riggers 4, Biologie 4

Contacts : Trafiquant de talisman 4/3, Doc des rues 4/3

Niveau de vie : Moyen

Équipement : Jumelles Optiques, Lunettes Optimage, Corde Myométrie, Contrat Doc Wagon Or, Veste Pare balle

Sorts : Éclair de mana, Éclair de force, Soins, Augmentation de réflexes, Boule de feu, Sonde mentale, Invisibilité physique, Boule de foudre, Stabilisation, Armure, SIN 4, Licence de magie 4

Legion, decker nain

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHAR	ESS	CHAN
3	1	1	3	7	7 (9)	5	1	5,12	0

Traits : Bon codeur (passer en force), Attribut exceptionnel (logique)

Compétences : Informatique 6, Logiciels 6, Matériel électronique 6, Cybercombat 6, Guerre électronique 6, Hacking 6, Perception 5, Pistolet 5, Gymnastique 8, Sécurité Matricielle 6, Sécurité corporatiste 6, Répare de decker 6, Cannibalisme de guerre électronique

Contacts : Technomancien 4/3

Augmentations : Datajack, Cyberdeck, Booster cérébral 2, Régulateur de sommeil

Niveau de vie : Moyen

Équipement : Ares Predator V, Contrat Doc Wagon Platine, Veste pare-balle

Cyberdeck : Sony CIY-720

Programmes : Agent indice 4, Marteau, Biofeedback, Verrouillage

Bulldozer, Samurai des rues troll

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHAR	ESS	CHAN
11 (13)	4 (6)	4 (6)	10 (12)	1	1	1	1	0,1	0

Traits : Attribut exceptionnel (constitution), Dur à cuir

Compétences : Gymnastique 3, Combat à mains nues 6, Course 2, Armes lourdes 5, Armes de jet 1, Véhicules terrestres 3, Armes de véhicules 2

Contacts : Doc des rues 4/3

Augmentations : Réflexes câbles 2, Ossature aluminium, Lames, Substitut musculaire 2

Niveau de vie : Bas

Équipement: Harley Davidson Scorpion avec monture d'arme renforcée à l'avant et opération manuelle, RPK HMG, Aztechnology Striker, ArmTech MGL-12, Contrat Doc Wagon Super platine, Veste pare balles, Casque, Bouclier balistique, Transys Avalon, Grenade HE x 20, Grenade fragmentation x 20, Lunettes (smartlink, antiflash, vision nocturne, zoom), trauma patch x 5, Roquette fragmentation x 20, Gyrostabilisateur, Trépied

Fatale, Face elfe

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHAR	ESS	CHAN
1	3	1	1	4	4	5	9	5,3	0

Traits : Attribut exceptionnel (charisme), Première impression

Compétences : Escroquerie 6 (9), Étiquette 6 (9), Imposture 6 (9), Intimidation 5, Leadership 4 (7), Négociation (9), Représentation 4 (7), Informatique 4, Falsification 5, Pistolet 3, Serrurerie 6, Déguisement 6, Discretion 6, Escamotage 6, Véhicules terrestres 3, Haute société 5, Organisations criminelles 5, Musique 5, Japonais 5

Contacts : Doc des rues 3/4, Mécanicien 3/4, Trafiquant d'armes 3/4, Marchand de talisman 3/4, Rigger 2/2

Augmentations : Datajack, Pheromones optimisées 3

Niveau de vie : Élevé

Équipements : BMW X89, Ares Light Fire 75, Ares Predator V, Holster dissimulable, Contrat Doc Wagon Platine, Costume Auctioneer, Transys Avalon