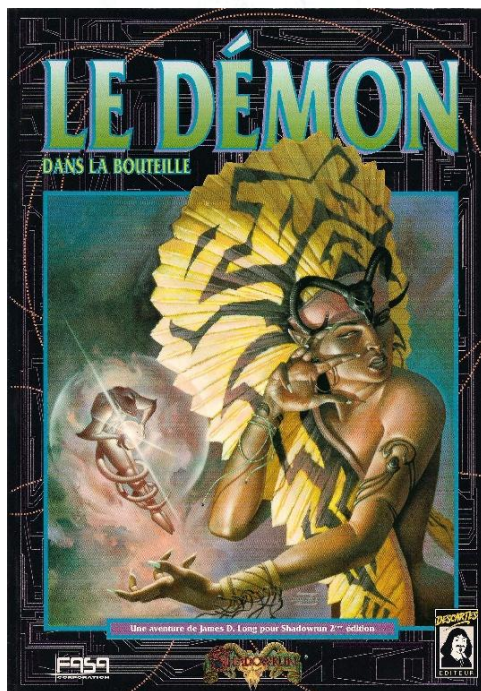




LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE



Mots clés :

Arleesh, Blackwing, idole maléfique, dragons

CONTEXTE

Seattle, 2053. Un artefact puissant et dangereux est tombé entre les mains d'un marchand de talisman nommé Topal. Son corps a été ravagé par le pouvoir de l'artefact, et il a arrangé une vente avec un mystérieux acheteur. Topal sait qu'une trahison est probable, et il engage une équipe de shadowrunners pour couvrir ses arrières. Il avait raison d'être paranoïaque : l'acheteur a recruté Blackwing, un assassin elfe d'élite, pour récupérer l'artefact et tuer toute personne présente au rendez-vous.

De son côté, la Lone Star enquête sur les activités de Blackwing, et ils seront donc aussi de la partie.

OFFRE DU JOHNSON

Topal, un petit talismonger, est le Johnson. Il n'a pas bonne mine, comme s'il sortait d'une longue et mauvaise cuite ou quelque chose du même genre. Il a besoin que les runners assurent sa sécurité lors d'un deal douteux qui doit se dérouler dans une casse automobile de Redmond.

OBJECTIFS

- Survivre au rendez-vous
- Décider quoi faire de l'artefact une fois en leur possession
- Récupérer l'idole auprès d'un jeune dragon rendu fou et berserk

INTRIGUES

SCENE 1

Topal rencontre les runners juste avant le rendez-vous. Il est nerveux, en sueur, pâle et maladif. Il serre contre lui une mallette scellée, enchaînée et couverte de symboles de protection. Quand les runners l'escortent jusqu'à la casse, Topal remet la mallette à l'un d'entre eux avant d'aller à la rencontre de l'elfe qui l'attend.

Blackwing est positionné non loin, caché, et entame la rencontre en abattant Topal d'un tir précis. Immédiatement après le coup de feu (ou si un runner déclenche les hostilités avant), sirènes et gyrophares annoncent l'arrivée de nombreuses voitures de police.

La Lone Star encercle la casse et déferle à l'intérieur. Ils sont là pour arrêter Blackwing, mais ils comptent coffrer, ou descendre, tout criminel qui se mettra en travers de leur chemin. Blackwing et ses hommes vont tenter de fuir. Les runners doivent trouver un moyen de s'échapper, et ils devraient être en possession de la mallette de Topal. Si les runners l'ont abandonnée, elle réapparaît mystérieusement entre leurs mains.

SCENE 2

Les runners viennent tout juste d'échapper à une arrestation lors d'un rendez-vous qui a viré au désastre, mais leur nuit ne fait que commencer.

Les runners sont désormais en possession d'une mallette. Dedans, ils découvrent un dangereux artefact : une ancienne idole démoniaque. Si un runner éveillé choisit de l'utiliser, il constatera que l'artefact renforce tout test de lancement de sort ou d'invocation. Chaque fois qu'il s'en sert, tous les dés lancés sont considérés comme des succès, mais en contrepartie, l'artefact draine la force vitale du magicien : il subit une blessure légère (3 cases de dégâts cochées directement sur son moniteur physique si vous n'utilisez pas SRA2) qui ne peut être soignée par aucun moyen avant la fin du scénario.

Pendant ce temps, la rumeur circule : les runners ont descendu leur propre Johnson et volé la marchandise. Leur réputation est ruinée, et ils sont désormais recherchés par la Lone Star ainsi que par Blackwing, qui a mis leur tête à prix. Des chasseurs de prime sont désormais sur leurs traces et la plupart de leurs contacts préfèrent prendre leurs distances.

Lorsque les runners commenceront à sentir que la situation devient intenable, ils finiront par être orientés vers Trixy, une vieille chamane chien qui ressent immédiatement l'aura maléfique de l'idole et explique que l'objet corrompt tout porteur. Elle prévient que les mégacorpos et les Dragons ont sûrement déjà vent de son existence. Selon elle, seule une créature assez puissante, un Dragon, peut neutraliser un tel artefact. Elle guide alors les runners vers Geyswain, un jeune Dragon occidental qui s'intéresse à l'idole, mais leur laisse entendre qu'ils doivent rester prudents : certains Dragons convoitent autant qu'ils protègent.

Geyswain habite un gigantesque appartement en terrasse sur le toit du Lochlann Center, une corporation d'investissement immobilière dont il est propriétaire. Les Shadowrunners lui confient le talisman afin qu'il le détruise, ignorant que le Dragon n'a pas le pouvoir nécessaire, quand bien même il en aurait l'intention. En

fait, l'objet exerce sur lui une tentation si forte qu'il est prêt à dire ou faire n'importe quoi pour le posséder.

SCENE 3

Peu après s'être débarrassés de l'idole, les runners reçoivent la visite d'Arleesh, un Grand Serpent à Plumes, furieuse. Elle leur explique que l'idole renferme une terreur ancestrale. Geyswain est trop jeune pour comprendre l'artefact et celui-ci est en train de le corrompre. Arleesh exige que les runners l'accompagnent pour le lui reprendre, dans son antre.

À l'extérieur du Lochlann Center, des esprits de toutes sortes tournoient déjà autour de l'édifice, la plupart restent sur le plan astral, mais certains sont matérialisés. Ils semblent en transe et ne réagissent pas aux actions des runners, même s'ils sont attaqués. À l'intérieur, tout est calme, trop calme. Arleesh passe devant et laisse l'équipe s'occuper du centre de sécurité, au sous-sol. Le système informatique est en fait déjà coupé et tous les gardes sont morts ou devenus fous. De terribles événements se sont déroulés dans cet immeuble.

Lorsqu'ils arrivent au dernier étage pour rejoindre Arleesh, les runners trouvent Geyswain en train de dévorer un cadavre encore chaud tandis que son propre corps est couvert de plaies purulentes : le pouvoir de l'idole l'a consumé. Une forme chancelante sort alors de l'obscurité. C'est Blackwing. Lui et ses assassins ont suivi les personnages lors de leur première entrevue avec Geyswain, et ils ont commis l'erreur fatale de vouloir lui reprendre l'idole.

Blackwing coopère alors temporairement avec les runners pour vaincre un Geyswain affaibli par son étude de l'idole tandis que la Lone Star encercle l'immeuble en attendant la fin de la fusillade. Une fois le dragon hors combat, Arleesh relâche son sort d'invisibilité, arrache la mystérieuse idole des griffes de son congénère, et emploie toute sa force et sa puissance pour la neutraliser (ce pour quoi elle économisait ses forces et avait besoin des runners).

EPILOGUE

Une fois l'objet annihilé, Arleesh invoque une flotte d'esprits aériens pour extraire les runners du danger, laissant Blackwing, s'il est toujours en vie, aux mains de Lone Star. Grâce à son immunité diplomatique octroyée par le Tír Tairngire, il parviendra à s'en sortir. Mais c'est sa réputation qui sortira ruinée de ces événements.