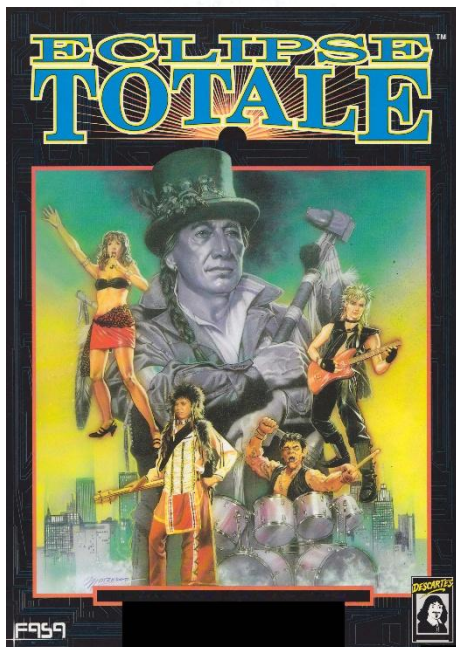




ECLIPSE TOTALE



Mots clés :

Esprit libre maléfique, rituels, musique, enlèvement, Salish Shidhe

CONTEXTE

Twilight, un esprit maléfique millénaire et resté longtemps emprisonné a récemment été libéré par accident. Instinctivement Twilight est revenu sur les lieux de son invocation originel, dans le Conseil Salish Shidhe où, épuisé, il était au bord de l'annihilation. C'est alors qu'il entra en contact avec Eclipse, un shadowrunner de Seattle, avec qui il conclut un pacte : en échange de certains pouvoirs, le magicien s'est engagé à trouver un moyen de restaurer toute la puissance de l'esprit.

Dans leur dernière chanson, un groupe de rock local, The Elementals, a inclus sans s'en douter une mélodie rituelle inspirée d'un vieux ouvrage trouvé par la chanteuse du groupe, un chant qui pourrait permettre à Twilight de retrouver toute sa puissance. Eclipse, qui est tombée sur cette chanson par hasard et a reconnu son potentiel, engage une équipe de shadowrunners (les PJ) pour capturer le groupe sous un faux prétexte et les aider à donner un concert dans le Conseil Salish Shidhe. Ce qu'il ne dit ni aux runners ni aux musiciens, c'est qu'ils seront les premières victimes de Twilight.

OFFRE DU JOHNSON

Mr. Johnson (Eclipse) explique aux PJ que la maison d'édition qu'il représente est dans une impasse. Le groupe qu'ils ont engagé, The Elementals, ne respecte pas les termes de leur contrat d'enregistrement, et la sortie du prochain disque est compromise. Eclipse a simplement besoin que l'équipe rassemble tous les membres du groupe pour pouvoir discuter avec eux de l'importance de remplir leur contrat. Ça devrait être une promenade de santé, hein, chummer ?

OBJECTIFS

- Capturer les membres du groupe The Elementals
- Faire passer clandestinement Eclipse et le groupe en territoire Salish Shidhe afin d'y enregistrer un clip tridéo
- Vaincre Twilight et Eclipse

INTRIGUES

SCENE 1

Eclipse fournit aux runners l'adresse du studio d'enregistrement du groupe, situé dans le quartier de Touristville à Redmond. Lorsqu'ils arrivent, les runners voient les membres du groupe sortir et rentrer chez eux. Ils peuvent attendre qu'ils reviennent au studio quelques jours plus tard où les suivre et les retrouver chez eux :

- Whisper, la chanteuse, rentre dans son appartement, situé à seulement quelques kilomètres... mais dans Bellevue et sa maison, bien que modeste pour le quartier, possède plusieurs alarmes, toutes reliées directement à un système PanicButton™. A noter qu'elle possède une magie latente : elle est éveillée, mais sa magie ne s'est pas encore vraiment exprimée.
- Wildfire, le guitariste elfe, habite juste au-dessus du *Wildfire's Fantasy Arcade*, une salle de jeux tridéo/simsens rétro dont il est propriétaire. L'endroit fait office de lieu de rencontre neutre entre divers gangs de Redmond et est régulièrement fréquenté par divers gangers.
- Bambi, la batteur troll, s'enfonce quant à lui dans Redmond. S'il remarque qu'il est suivi, il préviendra ses frères et entraînera les runners dans une course-poursuite bidon jusqu'à les faire tomber dans une embuscade à base de monofilament tendus au milieu d'une ruelle et de tireurs planqués dans les bâtiments alentours. Autrement, il rejoindra ses deux frères (et leurs quatre loups domestiques), aussi massifs que lui, à tenir une boutique qui ne propose que des produits adaptés aux trolls.
- Coyote, le bassiste, ancien militaire originaire de la nation Ute, part quant à lui s'installer dans un parc de Snohomish, où il campe dans les bois avec quelques membres de sa tribu.

Peu importe la manière dont les runners s'y prennent, la scène se termine une fois tous les membres du groupe capturés. Eclipse retrouve alors les runners et leur demande de patienter quelques minutes pendant qu'il discute avec les musiciens. Il insiste pour avoir une conversation privée avec eux, durant laquelle il sonde leurs esprits et les lie à sa volonté grâce à une puissante magie maintenue par des pendentifs magiques qu'il dissimule sous leurs vêtements. Ensuite, il ressort et propose aux runners un nouveau travail.

SCENE 2

Eclipse explique qu'un terrain d'entente a été trouvé et qu'ils doivent désormais tourner un clip tridéo pour le titre phare des Elementals : "Healing the Spirit". Malheureusement, la licence qu'il avait obtenue pour tourner dans un lieu spécifique en territoire Salish a expiré, et il ne peut pas attendre la procédure pour en obtenir une autre. En effet, le célèbre réalisateur Lupin n'accepte de tourner la tridéo qu'à cet endroit et son agenda ne permet pas de report. Bien sûr, tout cela est un mensonge. Eclipse ne travaille pour aucune société de médias : il veut seulement amener le groupe au bon endroit pour qu'il interprète la chanson sous une forme de rituel qui restaurera Twilight.

Si les runners acceptent, faire passer clandestinement le groupe en territoire Salish constitue le cœur de cette scène. Ils devront éviter les patrouilles frontalières et les créatures locales. Qu'ils réussissent par la furtivité, l'astuce ou la force, c'est à eux de décider. Laissez les joueurs s'amuser.

Une fois arrivés sur les lieux du tournage (une clairière sur un flanc de montagne, avec une grande grotte à proximité), Eclipse demande aux runners de sécuriser la zone et de repousser toute créature ou autorité gênante. Le groupe et le vidéaste commencent à s'installer... en disposant divers réactifs et telesma de façon à préparer le rituel magique.

Si les runners refusent le job, ils seront attaqués le lendemain par une équipe de mercenaires engagés par Eclipse pour éliminer les témoins gênants. S'ils survivent à l'embuscade, ils découvrent qu'Eclipse a embauché ces mercenaires avant de partir avec les Elementals en territoire Salish. L'aventure s'arrête là, sauf si les runners décident d'interrompre le "tournage du clip". La scène se termine alors quand ils arrivent sur le lieu du rituel : le groupe commence tout juste sa performance, gardé par une équipe de mercenaires qui tirera sur tout ce qui bouge.

SCENE 3

Alors que le groupe joue, le vent se lève comme pour répondre à leur performance. Celle-ci paraît magique : la nature environnante semble réagir. Au fur et à mesure que la chanson approche de son apogée, le ciel s'assombrit d'une manière inquiétante et, la fin du morceau, un nuage noir apparaît au-dessus du groupe. Il se condense en une forme spirituelle matérialisée, d'apparence horridique. Cela ressemble à une caricature

monstrueuse d'araignée, mais avec une gueule énorme cerclée de multiples rangées de dents acérées. Eclipse éclate alors de rire et hurle de joie : "Twilight ! Notre pacte est accompli ! Profite du festin que je t'ai apporté !". L'esprit, désormais sous forme majeure, tente alors de tuer les musiciens et les runners.

Si les runners interrompent la chanson avant la fin du rituel en attaquant les musiciens, le rituel échoue et Twilight est alors banni dans son métaplan. Eclipse se retourne alors contre eux, aidé du reste du groupe, toujours sous son influence, renforcé par l'attaque des PJ.

Une fois Eclipse vaincu, les Elementals encore en vie, se libèrent de leur influence magique. La plupart sont effrayés et désorientés, mais Bambi se reprendra assez vite et prêterait main forte aux PJ si ceux-ci n'ont pas attaqué les musiciens et si Twilight n'a pas encore été détruit. Une fois le combat terminé, les Elementals seront reconnaissant envers les runners pour les avoir sauvés (du moins si les runners ne les ont pas attaqués pour stopper le rituel), mais ils leur en voudront tout autant de les avoir enlevés en premier lieu.