



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Scénarios > Des Nains de salons > **Des Nains de Salon (seconde partie)**

Des Nains de Salon (seconde partie)

lundi 26 décembre 2005, par [Shaman Chat](#)

Deuxième partie : Qui se cache derrière les nains ?

Cachez moi ces nains que je ne saurais voir

Une fois les nains planqués dans un vieil entrepôt contenant du papier peint criard, des colorants pour peinture fluos et toute une rangée de vieux servo-moteurs pour matériel de chantier, les personnages vont devoir faire les nounous pour récupérer un peu de fric auprès des familles des victimes.

Une bonne recherche sur le net dans les archives des journaux, dossiers d'hôpitaux (plus dur), shadowland (risqué, ça laisse des traces) avec l'aide d'un bon fixer et des identités devraient se dévoiler.

Voici un rappel du profil de chacun de ces pauvres nains :

- Victor Slott, type caucasien, brun avec moustaches. Très affecté par le traitement, se prend pour Akémenas, un lutteur vénérant Athéna. Il a bien une sœur nommée Carla qui pourrait le récupérer.

- Patrick Weinberg, type caucasien, brun-roux avec barbe courte, n'a pas de famille sur place à Seattle. Seule sa boîte : la pétrotyco pourrait avoir intérêt à le récupérer. Il se prend pour Pelomnée, un érudit-scribe chargé de prendre des notes sur toutes les positions de l'amour.

- Carlos Véronaba, type portoricain, bruns avec moustaches fines et bouc.. Il est complètement persuadé d'être Koulos, le danseur attitré de Nérus. Archie et Winnie ses potes du W.A.M.L.A.M (When A Man Loves A Man) sont prêts à le récupérer et à rendre service n'importe quand aux pjs. Ils peuvent

fournir consos gratuites ou salle pour réunion à volonté pendant quelque temps.

- Larry Vinici, type méditerranéen, brun mal peigné avec des épis, barbe mal soignée, se prend pour Egésias, un stratège déchu. Personne ne voudra de lui, sauf le notaire de la famille qui doit lui léguer la rondelette somme de 90 000 N¥ ainsi que la maison familiale. Une vieille tante de la famille pourra le placer en institut pour le faire soigner...

- Joseph Flanigan, type caucasien, châtain bouclé, glabre se prend pour Tycholos, un poète jouant de la cythare. Il a, heureusement, un papa qui s'intéresse beaucoup à lui : James Flanigan. Dès que celui-ci sera contacté, un rendez-vous sera donné au club Penumbra. James filera 100 000 N¥ à l'équipe de runners (« Raphaël » compris) pour avoir sauvé son fils et 200 000 N¥ de plus pour faire la peau au salopard qui a fait ça à son fils . James pourra devenir un bon contact plus tard s'il reste en vie à la fin du scénario (Au jour 11, Nérus lui tombe dessus et lui fait sa fête). Il est très bien infiltré dans l'industrie des médias.

- Parker Kowalsky, métis afro-américain, chauve avec un long bouc, se prend pour Khémos, un gladiateur sanguinaire dans l'arène et doux comme un agneau avec son maître. Il a une bonne couverture médicale et pourra faire un bon contact lorsqu'il sera soigné.

- Kévin Brown, type caucasien, techchev bleue avec barbe tressée se prend pour Létonias, un sculpteur. Il n'a que « Omicron », un voisin de pallier pour s'intéresser à lui. Un généreux mécène du Tir pourrait apprécier énormément l'œuvre de ce brave Kévin et vouloir récupérer ses œuvres. C'est une excellente occasion de faire voyager les joueurs sur



le sentier des milieux de l'art. Le mécène en question se nommerait Asclarax, il porterait tout le temps un masque étrange et s'exprimerait à voix basse...

- William Bridget, type caucasien, cheveux filasses, barbe crasse, se prend pour Mélemné, un autiste de la cour de Nérus. Il n'adresse la parole qu'à Nérus et ne vit que pour lui. Les sœurs de la Sainte-Charité pourront s'occuper de lui et des autres moyennant une petite rétribution de 800 N¥ par personne et par mois, si c'est possible.

- Josh Keubs, le mage de combat black des Tiny Angels se prend pour Démétron, un prophète/voyant. Il n'est pas récupérable tout de suite. Et une partie de sa magie a été grillée par le traitement...

- Christopher Baines, le decker de combat eurasien tout chauve des Tiny Angels se prend pour Khéras, un ancien lutteur. Son cerveau ayant déjà été confit aux BTLs, le traitement est la goutte d'eau qui a fait déborder le vase.

- Lathos, Milos et Homéron sont trois esclaves de plaisirs typés porto que personne ne réclamera parce qu'ils ne sont pas d'ici.

- Kanos et Agérasias se prennent pour deux gladiateurs. Ils sont dans le même cas que les trois précédents. Il est possible d'en rajouter encore un peu en faisant de Kanos, un personnage mystérieux, couverts de tatouages représentant des dragons. Le brave bougre a des sortilèges fixés sur lui et dégage une putain d'essence magique de la-mort-qui-tue.

Trouvez moi Nérus pour lui mettre un bon coup dans ...

Enfin bref, plus vite les joueurs font des recherches, plus vite, ils seront engagés par James Flanigan... Voici une petite liste non-exhaustive des recherches à faire.

- Lady Stéphanie (Net, info de fixers, Shadowland) : c'est un bateau battant pavillon colombien affrété par un certain Juan Azcopeco. Il transporte des marchandises pharmaceutiques pour la Coubaya,

une société qui fournit des produits naturels pour l'industrie pharmaceutique.

- Marins ou mercenaires survivants du Lady Stéphanie, ils sont repartis en mer de toute façon. Sur ordre express de leur maître.
- Coubaya : une société fondée en 2051 en Colombie. Pdg Juan Azcopeco. Elle livre des produits à de nombreuses compagnies en Amérique du Nord. Les protections matricielles sont très coûteuses. Tout laisse à penser que la boîte fourgue des drogues naturelles.
- Glowing Balls : il n'est pas difficile de savoir, après une vague recherche sur le shadowland, qu'il s'agit d'une équipe bien bœuf prête à tous les boulots. Elle opère d'habitude à New Orléans ou Atlanta. Leur fixer principal est Wizard Boy, un elfe un peu dérangé.
- Wizard Boy : Localiser la planque de Wizard n'est pas si dur à faire que ça pour des shadowrunners déterminés. Le bougre est mort mais il ne le sait pas encore. C'est à son fantôme que les joueurs devront avoir à faire pour venger sa mort. Il révélera ce qu'il sait de son équipe et que celle-ci a nettoyé des sous-terrains près des quais d'un quartier d'Everett à J -1 du scénario.
- Enlèvement d'autres nains : Deux membres du club 140, Julian Fromwick et Arnest Buggle, (respectivement Comptable et Visagiste) disparaissent le J7.
- Nérus : c'est un decker de haut vol qui opérait avant sur le territoire européen. Il paraît qu'il se connecte maintenant à nu, qu'il a connu une grande résonance comme les otaku (Vrai). Une adresse E-mail pourra être découverte au bout de deux jours de recherches dans le shadowland.
- L'état de fatigue des nains ou la résistance bizarre de Brutus : hou, c'est que ce bon Nérus doit tout simplement être un vampire. Son aspect physique fera penser plutôt à un vampire européen, un nosferatu.
- Nosferatu : une variante européenne de certains vampires. (Cf la description de Nérus).



"C'est toujours à la fin qu'y faut pas être fin"

Hou ! Les quelques jours passant, les runners ou les Glowing Balls vont bien finir par agir.

Les runners devraient avoir normalement trouvé la planque de Nérus et devront affronter l'équipe des Glowing Balls plus trois ou quatre mercenaires si vous vous sentez en forme. Ces derniers sont sur leurs gardes de toutes façons. Yavanna ayant lancé un sort de détection des ennemis sur ce bon Nérus.

Les seuls accès au repaire du nosferatu sont les égouts et une sortie sur la mer, autant dire que ça ne va pas être de la rigolade.

Si les joueurs sont longs à réagir, Nérus enverra deux des Glowing Balls capturer James Flanigan. Il rentrera ensuite dans une guerre des nerfs avec les personnages (mail sur le net, agressions sur leurs connaissances, coup de fil aux flics, capture de leur fixer habituel), tout pour les pousser à attaquer en perdant leur calme.

Le matos à la disposition des Glowing Balls :

- Deux vans blindés, trois drones de combat, un canon d'assaut, une mitrailleuse lourde, deux élémentaires de feu puissance 4, deux mitrailleuses légères, casque et blouson blindé pour tout le

monde, fusil d'assaut à gogo, grenades au phosphore (une centaine). Une véritable manne. La meilleur façon de les avoir sera encore la prudence.

Vous pouvez conclure le scénario comme vous voulez mais s'il finit bien, les runners se retrouveront en possession d'objets d'art particulièrement tordus et du matos des Glowing Balls à la fin.

Si vous désirez que ce brave Nérus devienne la Némésis de vos personnages, il ne sera tout simplement pas là au combat final, bien content d'avoir pu se repaître de toutes les émotions dégagées par cette aventure. Ses excellents talents de decker lui permettront de se localiser ailleurs et de changer - éventuellement - de façon de se nourrir.

Si tout s'est bien passé, les personnages auront gagné plein de blés, plein d'amis qui leur doivent une reconnaissance éternelle et l'attention d'un réseau de chasseurs de vampires.

Il serait bien temps de se payer une bonne bière pour rincer tout ça...

Shaman Chat

[Les Runs](#)|[PRECEDENT](#)|[SUITE](#)|[Haut de page](#)