



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Scénarios > **Viva la Révolution, Commandante Aravek**

## Viva la Révolution, Commandante Aravek

dimanche 15 février 2004, par [ElvenHunter](#)

Scénario pour Shadowrun se déroulant dans le Yucatan avant que la situation ne dégénère là bas. Les personnages auront à retrouver un chef rebelle et à le ramener à leur employeur. Quand on sait que la zone va devenir un réel « lieu toxique », on imagine que la tâche ne sera pas si aisée. Posséder *L'Année de la Comète* et *Target : Wastelands* est conseillé mais pas indispensable.

### Résumé

En février 2062, Aztlan mène plusieurs attaques avec des prototypes d'armes chimiques sur le Yucatan afin de mater une rébellion qui dure depuis plus de 10 ans. Les personnages vont être pris dans l'enfer provoqué par cet événement alors qu'ils n'étaient que venus chercher un homme.

On peut dire que le scénario suivra quatre étapes. Tout d'abord, le contact avec l'employeur et l'enquête au sujet de la cible qu'ils ont à retrouver. Puis, la préparation de l'entrée dans le pays et cette fameuse entrée (si je vous dis qu'Aztlan tente d'empêcher toute intrusion, vous devez vous dire que rien ne va être facile, finalement). Ensuite, la vie sur place et la trace d'Aravek (leur cible) à retrouver tandis que la mort commence à se répandre sur le pays. Enfin, le départ (avec ou sans Aravek) du pays devenu une zone toxique et la rencontre avec un comité d'accueil très particulier.

### Aravek

Aravek est un ork né dans les CAS et qui mène des actions assez troubles. Il fut envoyé en 2050 dans le Yucatan par son gouvernement afin d'apporter un soutien logistique aux premiers mouvements de rébellion en train de se créer. Il y est resté 5 ans et en a profité pour créer un trafic de puces BTL en collaboration avec les *triades*.

De retour dans les CAS, une autre de ses missions a été d'infiltrer le policlub de l'ORC. En six ans, il parvint à devenir responsable d'une cellule d'un quartier d'Atlanta. Mais suite aux problèmes qu'a rencontré le Yucatan, Aravek demande à être muté de nouveau là bas (en réalité, certaines livraisons de BTL ne sont jamais arrivées à bon port et l'ork souhaite savoir pourquoi) et y parvient.

Les triades veulent faire comprendre à Aravek qu'il ne doit pas essayer de les doubler et a mis un contrat sur sa tête. Un des collaborateurs de ce dernier, au sein de l'ORC l'a appris et embauche les runners pour le ramener devant la pègre. Il espère ainsi faire coup double : devenir responsable de la cellule du policlub et toucher une prime. C'est donc lui qui embauchera les personnages sans imaginer que les CAS sont au courant de l'affaire et qu'ils voient tout ceci d'un mauvais œil.

### L'embauche

Les runners sont mis en relation avec Taylor Madway, un ork d'une trentaine d'années, par leurs contacts habituels. Cet homme ne doit pas leur paraître réellement professionnel (pas comme un Johnson habituel en tout cas). Il leur donnera la mission de retrouver Aravek, son supérieur et de le lui ramener. Il ne sait pas où il se trouve précisément aujourd'hui. Il est prêt à les payer 10000 nuyens par tête, plus les frais (la prime offerte par les triades est suffisamment importante

pour qu'il se permette une telle largesse). Il leur donnera un RTLP où le recontacter.

Les personnages, s'ils acceptent la mission, devront donc commencer par enquêter.

- S'ils se rendent chez Aravek, ils constateront que le logement et la décoration intérieure témoignent d'une trop grande richesse par rapport à ce que devrait gagner normalement l'ork. L'appartement est décoré avec style à l'aide de masques et de sculptures venues d'Amérique Centrale (du Mexique).

- S'ils enquêtent au sein de la cellule de l'ORC ils feront la connaissance de Stuart Spiegel, l'assistant d'Aravek, qui leur apprendra qu'Aravek avait prévu de se rendre dans le Yucatan pour aider les malheureux opprimés qui s'y trouvent. Il dressera un portrait merveilleux de son supérieur qui, à ses dires, tentait tout pour aider toutes les victimes qui pouvaient exister.

- Pour savoir où exactement s'est rendu Aravek, les runners devront enquêter sur la source principale de revenus de l'ork, le trafic de puces BTL. Pour cela, ils vont devoir remonter la filière des puces. Grâce à leurs contacts, ils peuvent rencontrer un dealer et, de fil en aiguille, ils risquent d'attirer l'attention des triades sur eux. Ils seront alors « gentiment convoqués » par le syndicat du crime qui, s'ils jouent bien, leur révélera l'existence du contrat qui pèse sur la tête de l'ork et pourra leur fournir quelques informations (la ville Campeche). Ils savent qu'Aravek est retourné dans le Yucatan pour permettre aux livraisons de recommencer, mais l'ork semble avoir fait d'autres erreurs qui font que les triades lui en veulent toujours...

- Ils peuvent aussi trouver des cartes géographiques chez Aravek qui sont surtout centrées sur Campeche. L'ork se trouve en réalité à une cinquantaine de kilomètres de la ville, dans les forêts où il est plus aisé de tendre des embuscades.

- Libre à vous de leur faire suivre de fausses pistes ou de leur faire trouver la destination d'Aravek par les moyens qu'ils veulent. Ils peuvent aussi décider de se renseigner sur le Yucatan. Dans ce cas, la Matrice peut être une très bonne source d'informations.

## L'arrivée dans le Yucatan

Le voyage ne devra pas se dérouler sans encombre. Il sera assez ardu de trouver une personne prête à conduire les personnages dans le Yucatan, tout d'abord. La zone est dangereuse, surtout depuis qu'Aztlan semble vouloir régler la situation définitivement avec les rebelles. Si un des personnages est un rigger, ils devraient pouvoir s'y rendre par leurs propres moyens. Sinon, ils vont devoir faire confiance à un vieux loup de mer un peu désabusé et ayant besoin d'argent. La traversée sur le bateau de ce dernier (un contrebandier en réalité) doit leur paraître agréable. Il faut que le *MJ* parvienne à créer une réelle impression de bien être qui sera à l'antipode de ce qui suivra dans le scénario. Soit, les runners pourront avoir à essuyer une attaque de pirates naviguant dans le Golfe du Mexique, mais rien de bien dérangeant en réalité. Ce voyage doit être l'occasion pour eux de se renseigner sur leur destination.

Le vieux loup de mer, Barney, leur parlera de la situation qui existe depuis plusieurs années. Les rebelles achètent des armes et vendent en échange des puces BTL. Ils mènent des actions contre Aztlan pour obtenir leur indépendance, mais l'Etat-corporation ne semble pas prêt à réellement agir pour que la situation cesse. Ils mènent parfois quelques incursions, mais rien de bien méchant en réalité. Ils réagissent un peu à la manière d'un dragon piqué par un moustique. Mais sur la fin, la mine de Barney se fera plus sombre. Il évoquera les mouvements de troupes aztlanes qui surviennent depuis un petit mois et révélera qu'il est assez pessimiste quant au devenir de la lutte armée qui pouvait exister. Pour sa part, dès que les plombs voleront un peu trop bas, il se trouvera une autre zone où commercer.

En arrivant près de la côte du Yucatan, les runners doivent comprendre qu'Aztlan est réellement de sortie. Il faut leur faire prendre conscience qu'ils n'auraient peut être pas dû accepter le travail aussi facilement. Leur avancée sera grandement ralentie et il leur faudra user de beaucoup d'arguments pour

faire en sorte que Barney ne fasse pas demi-tour. Malgré tout, les troupes aztlanes ont l'air d'être trop occupées pour réellement prendre le temps d'arrêter leur bateau. L'accostage doit donc se faire loin d'une ville, sur une plage, sans trop de difficultés.

## Sur place

Nous sommes le 5 février 2062. Les runners vont devoir retrouver le lieu où se cache Aravek. Pour cela, ils vont devoir commencer à marcher dans une nature hostile, à la recherche des rebelles. Laissez les douter et voir à quel point la survie dans un milieu naturel est différente de celle dans le milieu urbain auquel ils sont habitués (si vous possédez *Target : Wastelands*, faites-vous plaisir). Finalement, après un ou deux jours, faites les croiser un petit groupe de rebelles blessés. Ce que ces hommes raconteront est effrayant. Les aztlans ont utilisé des gaz contre les civils aussi bien que contre les personnes en arme. Une fois que tout a été terminé, les soldats aztlans ont brûlé systématiquement toute la végétation présente. C'est ce groupe de survivants qui pourra conduire les runners à Aravek. Mais il faudra que les personnages jouent serré. S'ils ont un mage ayant des sorts de soin, il sera bon qu'il les utilise. Il ne faudra pas qu'ils se montrent trop pressants quant à leur volonté de rencontrer Aravek sans quoi, les rebelles risquent de disparaître sans laisser de trace pendant une nuit. Si les runners sont d'assez bon diplomates, ils seront conduits dans un village. Il leur faudra quand même quatre jours pour y arriver.

Quand ils y parviendront, Aravek ne sera pas présent. Il est actuellement en mission, aux dires des rebelles présents. Après leurs jours de marches, les runners devraient profiter de la vie dans le village. Ce n'est pas un paradis, car la guerre a provoqué la famine, mais la zone demeure un havre de paix et de tranquillité. C'est à eux de s'intégrer dans la vie du village, de créer des liens avec les villageois, d'être réellement acceptés.

Après deux jours d'attente, le retour d'Aravek sera fracassant. Il est suivi (bien qu'il n'en n'ait pas

conscience) par des soldats aztlans et, à la nuit tombée, un assaut est lancé. La panique doit être totale. Les aztlans utilisent des gaz et des lance-flammes. La population est décimée. Il faut espérer, pour eux, que les personnages sont venus avec des masques à gaz sans quoi ils risquent d'être intoxiqués. La fuite semble être la seule solution. C'est du moins ce que pense Aravek qui ne souhaite plus qu'une chose : sauver sa propre peau.

Les runners vont avoir deux alternatives : penser à remplir leur contrat ou penser à sauver leur vie (à noter qu'il est possible de faire les deux, mais qu'il s'agit d'une alternative plus délicate. En effet, Aravek sera très méfiant en voyant des étrangers sur son territoire et il tentera de leur fausser compagnie à la première occasion). Donnez un aperçu de ce que peut être l'enfer sur Terre à vos joueurs. Que les personnages souffrent, qu'ils sentent le souffle du napalm sur leurs pas, qu'ils voient Gaïa souffrir et se transformer... Si vous avez un mage dans le groupe, faites attaquer un esprit indépendant devenu fou. Les personnages doivent regretter le gris de leur métroplexe.

Revenir chez eux sera le plus gros problème des runners. Barney, trop peureux, ne viendra pas les récupérer malgré ce qu'ils ont pu décider avec lui. Ils sont dans un territoire hostile sans possibilité de retour possible... A moins que... Un campement aztlan a été dressé près de la côte. Les personnages vont avoir la possibilité de voler un hélicoptère, mais ceci ne sera pas une tâche aisée. A moins que vous ne soyez très gentils et que les runners rencontrent des mercenaires équipés, eux, d'un véhicule et qui ne pensent qu'à une chose : fuir cette terre maudite.

## Le retour en ville

Tout n'est pas fini en ville. S'ils sont avec Aravek, ils pourront toucher leur prime. Sinon, Taylor Madway refusera même de les rencontrer (si un decker est dans le groupe de runners et que ces derniers souhaitent se venger, ils auront les moyens de le retrouver via le RTLP qu'il leur a fourni). S'ils peuvent prouver qu'Aravek est mort, alors Taylor



Madway pourrait accepter de leur fournir la moitié de la somme convenue (il ne gagnera pas l'argent des triades, mais il pourra prendre la place d'Aravek à la tête de la cellule de l'ORC).

Les runners risquent quand même d'avoir la visite d'hommes de l'ombre des CAS. Peut être pour ce scénario, peut être pour plus tard si vous jouez dans une campagne. Dans tous les cas, les hommes des CAS seront plus intéressés sur le pourquoi de l'embauche des runners que sur autre chose. S'ils parviennent à prouver qu'ils ne voulaient pas nuire au pays, peu de chance qu'ils aient de réels problèmes. S'ils peuvent témoigner sur la situation dans le Yucatan, ils pourraient même être bien vus. A vous de gérer comme vous le souhaitez cette

dernière péripétie afin de faire prendre conscience aux personnages de la portée de ce qu'ils viennent de vivre ou de les « punir » s'ils ont mal joué.

### Les sousous dans la popoche

Conditions	Points de Karma
Survie	2
Etre revenu avec Aravek	2
Avoir la preuve qu'Aravek est mort	1
Avoir aidé les rebelles	1
Avoir découvert qu'Aravek	