

Le Nain était trop grand

Un scénario Shadowrun par Mario Heimburger, illustrations Ghislain Thiery

Le nain après avoir patienté pendant une bonne partie du spectacle pouvait enfin vider sa vessie contre l'urinoir central des toilettes du cirque. Pas facile de jouer au clown quand on a une furieuse envie de pisser ! Ce boulot était une aubaine, mais il fallait mettre sa dignité de côté, et ne pas avoir peur des sifflets, qu'il était justement sensé provoquer. Il pensait au pactole qu'il allait toucher à la fin du mois lorsque deux personnes firent irruption dans les toilettes : deux des motards-acrobates, dont le numéro allait bientôt commencer et marquer la fin de la représentation.

Masqué par l'urinoir, le nain allait les interpeller lorsqu'il s'aperçut qu'ils étaient en pleine discussion :

- « Tu crois que ça marchera ce soir ? Au fait, si ça marche, qu'est-ce qu'on devient, nous ?
- T'occupes, le chef sait ce qu'il fait... probablement qu'il arrivera à contrôler les événements.
 - Ouais, mais ça va quand même faire un sacré raffut, ce monstre qui débarquera au milieu de la piste !
 - Tu te poses trop de questions... Eh ! écoute voir ! »

Ce fut le bruit de sa braguette qui trahit le nain, qui voulait se faire tout petit, ne comprenant que trop bien l'échange des deux acrobates... avant qu'il ne soit parvenu à se cacher, un des motards avait dégainé son pistolet et visait l'endroit où se trouvait le nain, se repérant au sommet du cuir chevelu qui dépassait derrière l'urinoir qui fut bientôt transpercé de balles... Les dernières pensées du nain allèrent au pactole qu'il ne toucherait finalement pas... Sale métier, que celui de clown...



Synopsis :

Une enquête sur la cause du décès d'un nain, membre de la famille d'un corporatiste, va amener les shadowrunners de piste en piste jusqu'à un bien étrange cirque, dirigé par un charismatique motard-chaman, aux projets inquiétants et aux sbires coriaces. L'infiltration sera probablement la première arme des personnages, qui se rendront vite compte qu'un rituel magique très important, nécessitant à la fois des réserves de magie et une gestuelle légèrement modernisée, est en préparation. S'il réussit, cela signifiera vraisemblablement la destruction d'un quartier de la ville, et la libération sur le monde d'une menace réelle, et difficile à combattre, un antique esprit : Hakannah, le manipulateur.

Mon nom est Johnson... Monsieur Johnson

Tout débute de façon fort conventionnelle : un rendez-vous fixé dans un bar, les retrouvailles plus ou moins heureuses des shadowrunners, et un Johnson qui se fait attendre un peu avant de se mettre à table. L'affaire est simple : Mike Gordon (un nain) a été retrouvé à proximité du centre commercial Auburn Center, criblé de balles et de morceaux de métal. Les personnages sont chargés de retrouver les assassins et de venir faire un rapport circonstancié au Johnson. Celui-ci ne nomme ni son commanditaire, ni ses motivations. Les personnages n'ont pas besoin de savoir que Mike Gordon était le

grand frère d'un cadre haut placé dans la CLC (Cane Leisure Corporation, qui exploite de nombreux lieux de plaisirs virtuels).

Les personnages ne disposent que d'une photo du cadavre (représentant un nain assez âgé, au visage plissé et aux traits tirés) et d'un engagement pour un paiement convenable (10.000 new-yens). L'enquête commencera donc par trouver des informations sur le mort (interroger les clochards autour du centre commercial n'amènera rien) et un quartier de résidence présumé.

Mike Gordon, clown

Après avoir interrogé leurs contacts ou avoir fait la tournée des bars du quartier de Gordon, les personnages parviennent enfin à obtenir son adresse, non sans avoir récolté quelques informations sur le caractère du nain : partout il est décrit comme beaucoup trop gentil, avec le cœur sur la main, un grand amour des enfants, etc. A son domicile (une chambre de motel très spartiate) peu d'informations, si ce n'est une lettre de l'agence d'intérim « Chiraquû Jobs » lui signalant que suite à sa rupture de contrat (« non présentation sur son lieu de travail ») il est désormais exclu de l'agence.

Une visite au siège de cette agence permettra d'en savoir plus : Mike Gordon avait trouvé un emploi de clown au Hells Circus, un cirque situé non loin du centre commercial où a été retrouvé le corps du nain.



Hells Circus

Hells Circus est situé en face du centre commercial Auburn Center. Constitué d'un grand chapiteau fait dans une matière plastique très dure et très résistante, de couleur rouge sang (avec plusieurs nuances de rouge) et d'un bâtiment en béton qui contient à la fois la partie administrative du cirque et les loges, ce cirque s'est spécialisé dans les spectacles effrayants à tous points de vue, et est par conséquent déconseillé aux enfants. Près de 60 personnes y travaillent, dont 10 administratifs et une cinquantaine d'artistes. Ces artistes, souvent câblés jusqu'à la moelle proposent des cascades et acrobaties époustoufflantes, et donnent souvent l'illusion de mettre le public en danger alors que – bien évidemment – tout est calculé au centimètre près.

Parmi les différentes attractions, on peut trouver :

- deux acrobates aux réflexes câblés qui se livrent à un combat de lancer de couteau particulièrement spectaculaire.
- Un mage qui se livre à des illusions tantôt féériques, tantôt monstrueuses.
- Des trapezistes elfes qui volent dans les airs en évitant des lames métalliques qui tournoient sous le chapiteau.
- Un numéro de nain ridicule, qui se fait houspiller par un troll (pas très drôle : Mike Gordon était plus amusant, mais il a fallu le remplacer vite fait !).
- Un ork prestidigitateur qui se met dans des situations très dangereuses avec des

explosifs et qui se lance des défis digne de Houdini.

- Un homme-torche d'un genre un peu spécial (il apparaît recouvert de synthé-peau passe dans le public en brûlant, et une fois terminé on voit apparaître son armure dermale).

- Etc. (vous pouvez vous servir du cyberware pour créer des numéros extrêmes).

Hakannah

L'actuel directeur (depuis peu) est un motard charismatique qui se fait appeler Hakannah. Il a été nommé à ce poste après le décès de son prédécesseur (John Wilkut), qui a rendu l'âme après une crise cardiaque à son domicile. Il sera difficile de prouver que ce décès est dû à Hakannah, ce qui est pourtant bien le cas. Ce dernier a en effet des ambitions peu compatibles avec la mission de divertissement du cirque. A moins qu'on ne considère l'anarchie comme un mode de divertissement.

Hakannah est un personnage qui doit rester énigmatique tout le long du scénario. C'est un individu grand, à l'allure assez désagréable et imbu de lui-même. Son vrai nom –

Herbie Winston - a été masqué depuis trop longtemps derrière son nom de scène pour que quelqu'un s'en souvienne, et la plupart des interlocuteurs parleront de lui avec crainte et respect. Herbie est un shaman Coyote, à qui la vie a enseigné la haine. Elevé dans la misère dans un quartier violent, victime de nombreuses humiliations, c'est dans la magie apprise auprès de Homah, un vieil indien naïf qui logeait dans les égouts qu'il a trouvé les ressources pour assouvir sa vengeance. Après avoir rendu la monnaie de leur pièce à tous ses tortionnaires, et avoir appris auprès de Homah tout ce qu'il y avait à apprendre, il entreprit une ascension inexorable dans la société.

Cette ascension l'a mené, après avoir pris le contrôle d'une bande de motards qui font aujourd'hui partie du spectacle du Hells Circus à prendre la direction du Cirque pour accomplir un rituel de destruction...

Un chaos programmé

En quittant Homah, Herbie a dérobé chez celui-ci un ouvrage de légendes indiennes. Dans ce livre, un important chapitre (le dernier de l'ouvrage) est consacré à un esprit particulièrement malfaisant. Cet esprit représente chez les indiens du clan Pitewoah (auquel appartient Homah) l'esprit du changement maléfique, celui qui anéantit une situation pour en reconstruire une autre à sa convenance, l'esprit du chaos. C'est un esprit que les shamans invoquent quand il ne leur reste plus aucun



espoir de sauver leur tribu et qu'il ne reste plus qu'à châtier l'ennemi.

Dans cet ouvrage était également indiqué la façon de procéder à l'invocation de ce démon, mais les composantes du rituel sont assez difficiles à mettre en place : le rituel doit s'accomplir dans la douleur et la peur, dans un moment proche du désespoir et c'est l'appel incantatoire de nombreuses personnes qui peuvent faire apparaître cet esprit dans le monde réel. Dans le livre, le nom de cet esprit était clairement énoncé : Hakannah !

Après avoir longuement réfléchi à l'invocation, Herbie a monté et affiné un plan d'action afin de mener à bien sa vengeance. Pour commencer, il a pris pour pseudonyme le nom de l'esprit qu'il désire invoquer et maintenant, il a réussi à trouver un environnement qui peut créer artificiellement une forte tension. Depuis quelques jours, Hakannah tente de mener à bien son invocation, mais il ignore qu'il manque encore une composante : le pouvoir. Or seuls des personnes magiquement chargées (des sorciers ou des shamans) peuvent apporter le pouvoir suffisant pour parfaire le rituel, et c'est pourquoi l'incantation a échoué jusqu'à présent. Cela n'empêche pas Hakannah de refaire des tentatives régulières, une par jour. Il n'est pas impossible qu'un jour, parmi les spectateurs, se trouvent suffisamment de magiciens pour que le rituel fonctionne. En fait, ce jour n'est pas si lointain.

Déroulement du rituel

Le rituel d'invocation mis au point par Hakannah représente pour tous les visiteurs le clou de la représentation. Après que les nerfs des visiteurs aient souffert pendant tout le spectacle, Hakannah leur impose un dernier numéro éprouvant : une série de cascades en moto, rythmée de façon hystérique par l'orchestre (composé de quelques synthés et de guitares musclées, sur un rythme Hardcore). Pendant que les motards effectuent des tours de pistes pour prendre de la vitesse, Hakannah apparaît fièrement sur sa moto et s'élance sur une rampe en plastique transparent qui s'élève en spirale tout autour de la piste. Le public voit que cette rampe se termine en haut du chapiteau par un tremplin. Le numéro consiste pour Hakannah à effectuer un saut de l'ange à moto pendant que les autres motards s'élèvent eux aussi dans les airs grâce à des tremplins plus courts. L'ensemble donne l'impression au public de voir un vol de motos, qui manquent de peu de se percuter en plein vol et qui de plus menacent de s'écraser sur le public... Avant le début du numéro, un présentateur demande au public d'encourager le motard en scandant son nom en rythme.

La tension est au rendez-vous, l'incantation aussi. Le pouvoir apparaîtra deux jours après que les personnages soient arrivés jusqu'au cirque, sous la forme d'une sortie organisée par les futurs mages de l'université de Magie de Seattle. Si d'ici là, les personnages n'ont pas démêlés l'intrigue et arrêté le shaman, Hakannah sera invoqué...

L'enquête des personnages

Mais comment les personnages peuvent-ils remonter la piste ? Le plus simple est probablement d'énumérer les différents indices à glaner, et à les distribuer aux joueurs en fonction de leurs activités.

- D'éventuels contacts, shamans ou indiens pourraient renseigner les PJs sur le nom Hakannah, sur la nature de l'esprit désigné par ce nom. Faites croire aux joueurs qu'ils ont affaire à ce démon... Les shamans indiens savent également que c'est un esprit difficile à invoquer et que seul un collectif de shamans pourrait y parvenir, à condition d'avoir perdu la raison.
- Si les personnages se renseignent auprès des employés du cirque, ils apprendront que Mike Gordon était très apprécié de tout le monde : à la fois joyeux et modeste, il représentait l'intermède ridicule du spectacle, sans jamais s'en plaindre. Il a disparu quelques jours auparavant, après la représentation. Personne ne l'a revu depuis. Il n'a pas encore été payé pour son mois de travail, et nombreux sont les personnes qui pensent qu'il a dû finir par craquer sous l'humiliation.
- Concernant Hakannah, tout le monde s'accorde à dire qu'il a un comportement assez mystérieux. Il a formé un clan autour de lui, et ce sont ses hommes de mains qui gèrent effectivement le cirque. Voilà deux semaines, le programme du spectacle a été changé, et de façon générale, les numéros sont plus inquiétants, plus morbides ou plus dangereux. Les autres artistes poussés à bout craignent un accident prochain. Les critiques sont toutefois modérées, et un employé n'acceptera de parler ouvertement que loin du cirque. Le lendemain de leur entretien, l'interlocuteur des PJs sera retrouvé mort, noyé.
- Dans le bureau d'Hakannah (en cas d'effraction discrète des PJs), ils pourront trouver le livre que le shaman a volé à son maître. Seul le dernier chapitre est instructif, mais un shaman sera intéressé par le tout.
- Un des principaux indices pourra être trouvé en assistant à une des représentations : un magicien ou un shaman dans l'équipe pourra reconnaître un flux magique lors du dernier numéro sur la réussite d'un jet de Magie à SR 5. Le passage en vision astrale pourra permettre de repérer comme une sorte de portail pulsant au centre de la piste. A noter que la vision astrale permet également de repérer les deux esprits attachés à Hakannah (voir caracs).

Un allié inattendu

Au cours de leur enquête, les personnages vont bientôt remarquer qu'un individu les suit ou les précède dans leurs différentes investigations. Cet individu est Erwyn Tyron, un mage-corporatiste de la CLC. Il a assisté au spectacle du cirque voilà quelques jours, et lors du numéro final il a ressenti des sensations étranges : le picotement propre à une grande quantité de magie qui s'accumulait. Cette sensation inexplicquée, sans effets visibles, a toutefois éveillé sa curiosité.



Il enquête de son côté et les personnages vont peut-être être soupçonneux. Pourtant, s'ils pactisent avec lui, il est capable de partager certaines de ses informations, et peut les accompagner pendant la fin du scénario. Parmi les informations dont il dispose :

- Hakannah est un shaman.
- Un processus magique est déclenché par son numéro.
- Il y a des trous dans les urinoirs des toilettes.
- Hakannah ne se déplace jamais sans son groupe de motards.

Si vous le souhaitez, vous pouvez supprimer certaines de ces connaissances, ou en rajouter, suivant l'état d'avancement des personnages dans le scénario.

La curiosité est un vilain défaut

A un moment ou à un autre, les personnages vont certainement attirer l'attention de Hakannah, ne serait-ce qu'en posant des questions à gauche ou à droite. Lorsqu'il vous semble que l'instant est propice, faites intervenir quelques motards de la bande à Hakannah qui attaquent les joueurs, soit dans un endroit discret, soit au contraire au vu et au su de tous (les motards seront alors masqués, et leurs motos maquillées). Ces motards seront des adversaires de taille (ils sont tous interfacés, conduisent comme des dieux et sont adroits pour les esquives, les acrobaties, etc.).

A vous d'ajuster leur nombre en fonction des talents des personnages, et aussi en fonction de leur discrétion dans l'enquête : s'ils ont enfoncé des portes, torturé des employés du cirque ou fait preuve d'une stupidité crasse, faites-leur vraiment peur en envoyant une horde à leurs trousses. S'ils survivent cela leur donnera une bonne leçon pour la suite de l'enquête.

Fins possibles

1. *Les personnages comprennent le but du shaman, et décident de l'assassiner.*

C'est probablement la meilleure solution : le shaman hors-circuit, le spectacle continuera, mais la tension sera bien moindre et ne suffira pas à invoquer l'esprit. Vous pouvez toutefois faire peur à vos joueurs en organisant le spectacle sans Hakannah, et en laissant planer le doute jusqu'à la fin pour les faire baliser un peu... Les personnages sont bien sûr les seuls à comprendre à quoi ils ont échappé, mais cela leur rapportera 12 points de Karma en plus de l'argent s'ils font un rapport complet à leur Johnson.

2. *Les personnages parviennent à éviter le rituel d'une autre façon (destruction du cirque, sabotage des équipements, etc.)*

Ce n'est que partie remise... Le shaman aura quelques travaux à faire avant de recommencer son rituel, mais son honneur a été touché, et il mettra ses projets de côté aussi longtemps que les PJs seront vivants. Quelques jours après le rapport des PJs, il échappera de peu à une tentative d'assassinat (le frère du nain aura voulu se venger), et disparaîtra de la circulation. Les personnages ont gagné 10 points de Karma, la récompense prévue et un nouvel ennemi.

3. *Le rituel se fait, et Hakannah est invoqué.*

Cette solution est de moins la plus catastrophique. Dans un premier temps, le cirque est détruit par un immense incendie, qui tuera en un temps éclair tous les spectateurs (300 environ, le shaman compris). Si les PJs y sont, ils auront le temps de voir un esprit atroce (pensez à Itaquá, dans l'appel de Cthulhu ou inventez une description) déchirer les spectateurs. A vous de décider si les personnages s'en sortent...

Puis c'est le calme, à une différence majeure : Hakannah est libre. Il va se fondre dans la ville, et tenter par tous les moyens de changer l'ordre établi. C'est peut-être le début d'une campagne...



Caractéristiques des PNJs

Hakannah, shaman coyote



Constitution : 3	Charisme : 5	Essence : 6
Rapidité : 3	Intelligence : 5	Réaction : 4
Force : 3	Volonté : 6	

Compétences :

Armes à feu : 5
 Combat à mains nues : 5
 Etiquette : 3
 Athlétisme : 5
 Invocation : 7
 Sorcellerie : 6
 Théorie magique : 7
 Leadership : 5
 Motos : 8

Sorts :

Boule de force : 5
 Sommeil : 4
 Clairvoyance : 4
 Augmentation rapidité +2 : 5
 Premiers soins (M) : 4
 Chaos : 6
 Confusion : 5
 Invisibilité : 4
 Armure : 5

Les Motards du Hells Circus

Constitution : 5	Charisme : 2	Essence : 0,4
Rapidité : 6	Intelligence : 4	Réaction : 7
Force : 4	Volonté : 3	

Compétences :

Armes à feu : 6
 Etiquette (Rue) : 3
 Athlétisme : 4
 Motos : 6
 Combat armé : 6

Cyberware :

Réflexes câblés 1
 Interface moto 2
 Thermographe
 Implant radio-récepteur

Erwyn Tyon – Mage corporatiste

Constitution : 2	Charisme : 4	Essence : 6
Rapidité : 4	Intelligence : 5	Réaction : 4
Force : 2	Volonté : 5	

Compétences :

Armes à feu : 3
 Etiquette (corpo) : 5
 Invocation : 5
 Sorcellerie : 5
 Théorie magique : 6
 Furtivité : 4
 Psychologie : 4
 Véhicules terrestres : 4

Sorts :

Boule de feu : 4
 Analyse de véracité : 4
 Clairvoyance : 5
 Soins blessures légères : 4
 Masque : 6