

# ...TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE...

## AVANT DE JOUER

Alexandre Léoni était quelqu'un de doué, autrefois, mais ces derniers temps il n'était qu'un marginal de plus, un vieillard ork usé et fatigué vivant dans un monde moderne dont il n'avait jamais appris les règles. Originaire d'Aubagne, Léoni connut une fin des plus pathétiques au début du mois de novembre 2070, alors qu'il voulait rentrer chez lui.

Un soir qu'il déambulait sur les docks du Rove de Marseille, Léoni rencontra Cécilien Soto, un petit truand sans envergure qui lui fit miroiter la possibilité d'arranger son transport jusqu'à Aubagne. Malheureusement, la proposition n'était qu'un leurre pour attirer le vieil ork à l'abri des regards et le délester de ses maigres possessions. L'agression tourna mal et Soto le poignarda avant de s'emparer de ses affaires et d'un étrange pendentif. La blessure était profonde, et l'état de santé du vieil ork déplorable. Il succomba rapidement.

Son corps fut découvert au petit matin et conduit à la morgue de l'hôpital de la Timone. Là, le corps médical tenta une identification pour retrouver des proches et s'enquérir de la marche à suivre concernant le cadavre. Sans papiers, ni commlink, ni SIN, le médecin en charge tenta une identification visuelle à l'aide d'une photo, puis du numéro de série des yeux cybernétiques – véritable antiquité – de Léoni, sans succès. Un marqueur RFID lui fut attribué et sa crémation programmée.

Sur ces entrefaites, une mystérieuse commanditaire chargea Mario Soprano, un fixer réputé, d'engager une équipe de runners afin de rassembler des informations sur la mort de Léoni et ses activités passées.

## SYNOPSIS

Engagés par l'intermédiaire de Mario Soprano, les personnages joueurs sont lancés sur la piste d'un cadavre, un vieil ork récemment décédé. Leur enquête les conduit à infiltrer l'hôpital de la Timone, à Marseille, pour récupérer des informations sur les causes du décès. Ils sont ensuite amenés à fouiller du côté des docks du Rove, où ils découvrent l'identité de l'assassin du vieil ork : Cécilien Soto. Les runners apprennent que celui-ci est actuellement retenu par un membre du Vory, Tamir Minglov, auprès duquel il a contracté de nombreuses dettes. Ils doivent donc libérer Soto afin d'obtenir de nouvelles informations et mettre la main sur un étrange médaillon appartenant au macchabée. Vous trouverez plus d'infos sur Marseille dans le supplément *Capitales des Ombres*.

## CRÉDITS :

Le collectif *Ombres Portées*

Coordination de la gamme

*Shadowrun* française : Anthony Bruno.

Rédaction : Romano Garnier.

Corrections : Anthony Bruno et Christophe Puaud.

Relecture : Ghislain Bonnotte, Damien Coltice.

Maquette et plan : Romano Garnier.

PORTÉES  
OMBRES



*Shadowrun*, la *Matrice* et *WK Games* sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions, LLC.



# LE COUP DU LAPIN

## EN BREF

Les runners sont contactés par un fixer marseillais répondant au nom de Mario Soprano. Après leur avoir donné rendez-vous au Clapier, un pub du quartier de la Plaine, celui-ci leur propose d'enquêter sur le cadavre d'un vieil ork actuellement entreposé dans la morgue de l'hôpital de la Timone. Plus que son identité, ce sont les dernières activités et les relations de la victime qui intéressent l'employeur de Soprano, ainsi que les causes de sa mort. Le fixer insiste sur le fait que la rapidité est essentielle dans la réussite de ce run, dans la mesure où le corps peut être incinéré d'un jour à l'autre.

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners arrivent au Clapier, lisez ce qui suit :

Le mistral souffle particulièrement fort en cette nuit de novembre, et vous êtes soulagés de pousser la porte du Clapier, un pub branché du quartier de la Plaine où doit se dérouler votre rendez-vous. Vous vous pliez avec une certaine nonchalance à la fouille des deux videurs du sas d'entrée, tout en ajustant les paramètres de vos commlinks : pas la peine de s'exposer à toutes les propositions des gus à l'intérieur, vous avez une raison précise de venir ici.

Après un bref signe de tête du videur, vous pénétrez dans le pub, bondé à craquer. En une fraction de seconde, vos filtres RA se mettent en route, transformant les parois de béton en murs de pierres taillées à l'ancienne. Des beats électroniques mêlés aux notes de violon assaillent vos oreilles. Sur scène, une jeune elfe rappe sa haine de la police non sans humour, pour le plus grand plaisir de la foule.

Vous slalomez entre les clients venus boire un coup et écouter du rap-folk, évitez un groupe de jeunes immigrés ébahis devant le bras cybernétique dernier cri d'un samouraï des rues, contournez un costard et ses deux gorilles orks, et parvenez enfin au comptoir. D'un geste de la main vous appelez l'une des serveuses : « Mario Soprano ? ». Son regard part dans le vide une fraction de seconde, le temps pour la jeune fille de consulter le listing des réservations sur son affichage RA. Puis elle vous répond avec un sourire : « clapier numéro 8 ».

Lorsque les runners rencontrent Soprano, lisez ce qui suit :

Vous fendez la foule en direction du clapier numéro 8 où vous attend le fixer troll. Celui-ci vous sourit lorsque vous pénétrez dans le box et refermez la porte derrière vous. Confortablement installé sur l'une des banquettes qui longent les murs de la petite salle, Mario Soprano vous fait signe de vous asseoir. Il y a un mélange de négligence et de classe dans chacun de ses gestes.

Après avoir activé le système de brouillage du box, le troll se racle la gorge avant d'entamer : « Bien, je m'appelle Mario Soprano et j'ai été engagé par un Johnson qui ne tient pas à vous rencontrer pour le moment. Il m'a chargé de recruter une équipe pour mener à bien un petit contrat. Le travail qui nous est proposé requiert intelligence, discrétion et rapidité. Ça paraît dans vos cordes, non ? » Soprano marque une pause, le temps de boire une gorgée de cocktail. « Notre employeur souhaite en apprendre davantage sur le cadavre d'un vieil ork. Quelque chose me dit qu'il connaît déjà son identité, même s'il n'a pas jugé bon de me la révéler. Donc, pas la peine de perdre trop de temps là-dessus si ça s'avère compliqué. Par contre, nous devons découvrir où il vivait avant de clamser, quelles étaient ses relations, ce qu'il faisait ces derniers temps, ainsi que les causes de son décès. Le salaire est de 2 000 € par personne, et vous pouvez compter sur un bonus si vous me ramenez ces infos assez vite. »

## ATMOSPHÈRE

Le Clapier est un coin sympathique, vivant, bruyant, et grouillant de monde. Une partie de la clientèle est constituée de runners et de personnes gravitant autour des Ombres. Les PJ doivent se sentir à l'aise au Clapier, croiser des gens qu'ils connaissent, runners ou contacts. C'est l'occasion pour eux de se mettre au parfum des dernières rumeurs qui agitent la face de Mars. Faites sentir aux PJ qu'ils sont membres de la communauté : les autres runners les saluent d'un hochement de tête, des petits jeunes issus des quartiers les regardent passer avec admiration et envie.

La rencontre avec Soprano doit mettre les runners à l'aise. Le fixer troll est leur contact principal tout au long de la campagne, autant faire en sorte qu'ils aient confiance en lui. Soprano n'est pas l'employeur de ce run, il a été engagé au même titre que les PJ, mais avec la responsabilité supplémentaire de diriger les opérations et de servir de relais. Il agit donc davantage comme un collègue que comme simple intermédiaire.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners sont contactés par Mario Soprano, directement ou par le biais de leur fixer habituel, qui leur donne rendez-vous au Clapier, un pub du quartier de la Plaine de Marseille, en début de soirée. Le Clapier est un lieu à la mode, connu pour abriter une population de runners non négligeable et servir de point de rencontre avec des employeurs. Le pub jouit d'une sécurité importante, l'entrée se fait par un sas surveillé par deux videurs (généralement un troll et un orke) et équipé d'un détecteur d'anomalie magnétique (voir p 262, *SR4A*), tandis qu'à l'intérieur un service d'ordre discret assure la tranquillité des clients.

Le pub est composé d'une vaste pièce au centre de laquelle s'élève une scène sur laquelle des groupes de musique se produisent. Le propriétaire ne s'est pas trop foulé pour la déco, mur de béton, mobilier en plastique quelconque, et a tout relooké à l'aide de la réalité augmentée. En effet, en RA, le pub apparaît sous les traits d'une vieille grange du siècle dernier : pierre taillée, poutres en bois, sol en terre battue, bottes de foin, tables et chaises en chêne... Sur l'un des côtés, près de l'entrée, se trouve le comptoir où s'affairent de nombreux serveurs et serveuses. Les trois autres côtés donnent sur de petits salons privés, les « clapiers », au nombre de 18. Ces petites salles procurent tout le confort et la tranquillité nécessaires à une discussion privée – ou un entretien avec un Johnson. Elles sont équipées de brouilleurs et de générateurs de bruit de fond de manière à garantir l'intimité des occupants.

## Le run de Soprano

Mario Soprano est un troll qui a pas mal bourlingué, et qui a plus que l'habitude de traiter avec des runners. Durant tout l'entretien, il se montre à la fois détendu et sérieux. C'est un professionnel et il attend des PJ qu'ils le soient aussi. Soprano explique aux runners qu'il a été chargé par un Johnson de réunir une équipe afin d'accomplir un petit run, avec la possibilité si la mission se passe bien d'accomplir d'autres boulots par la suite. Le Johnson tient à garder l'anonymat pour le moment, et les runners doivent traiter directement avec le troll. Le contrat qu'il leur propose est relativement simple : les runners doivent enquêter sur le cadavre d'un vieil ork dont le corps est actuellement entreposé dans la morgue de l'hôpital de la Timone à Marseille. Soprano ignore son identité (Hadida n'a pour le moment pas jugé bon de l'en informer), mais dispose d'une photo, celle qu'a prise la morgue et que s'est procurée Basso, qu'il transmet sur le commlink d'un des runners.

Le troll demande aux PJ de rassembler un maximum d'informations sur la victime : son nom, la cause de sa mort, ses relations, ses derniers faits et gestes... Dans la mesure où le corps du vieil ork est entreposé parmi les « non identifiés » de

la morgue, Soprano incite les runners à agir rapidement avant qu'il ne soit incinéré, puisque personne n'est prêt à payer le coût des obsèques. Soprano indique aussi que le corps aurait été découvert sur les docks du Rove, dans un coin réputé pour ses bars louches.

Le fixer insiste pour que les runners lui fassent des rapports fréquents sur leurs découvertes. Soprano souhaite que l'enquête des PJ reste discrète, pas question de spammer la Matrice avec la photo du vieil ork, ou que tout Marseille soit au courant qu'un cadavre attire l'attention.

Le salaire est de 2 000 € par personne, et Soprano est autorisé à verser une prime de 1 000 € par tête si les PJ lui rapportent ces informations en moins de 36 heures. Le fixer précise que le Johnson tient à ce que les runners s'assurent que le corps de l'ork soit détruit, d'une quelconque manière, dès qu'ils en auront terminé avec lui. Bien entendu, les PJ peuvent tenter de négocier, mais Soprano est dur en affaires (Négociation 5, Charisme 4). Les PJ peuvent prétexter que les indices de départ sont maigres ou qu'ils ont à travailler sans connaître l'identité réelle de leur employeur, et que cela représente un risque supplémentaire. Quoi qu'il en soit, Soprano peut monter jusqu'à 2 500 € par tête. Il peut également verser une avance de 1 000 € et prendre en charge certains des frais divers occasionnés.

## DURCIR LE TON

Cette scène sert d'introduction et ne devrait pas présenter de difficulté majeure. Cependant, vous pouvez compliquer la tâche de vos joueurs en rendant l'accès au fixer plus compliqué. Les videurs du Clapier peuvent prendre en grippe l'un des PJ et décider que sa tronche n'a rien à faire dans le pub. Les runners doivent alors négocier leur entrée, voire verser un pourliche.

Une fois à l'intérieur du pub, vous pouvez aussi faire rencontrer à vos joueurs d'anciennes connaissances, amicales ou non. Par exemple un ancien employeur qui avait tenté de les doubler. Enfin, le Clapier comporte son lot de gros lourds passablement saouls toujours prêts à chercher des poux et qui peuvent s'en prendre aux PJ parce qu'ils les regardent « de travers ». Le service d'ordre du pub veille tout de même à ce qu'aucune rixe n'éclate à l'intérieur.

Pour rendre le run plus difficile, Soprano peut exiger que les runners fassent sortir le cadavre de Léoni de la morgue pour le lui remettre. Dans ce cas, ils doivent aussi s'assurer que la disparition du corps n'attire pas l'attention.

## ANTIVIRUS

Comme toute scène d'introduction, celle-ci doit permettre de lancer le run, et si les joueurs refusent tout net le travail, il vous faut trouver une solution. Avant de la faire jouer, interrogez-vous sur les motivations de vos runners. L'argent en est une, mais vos PJ peuvent en avoir d'autres comme être à la recherche d'une personne, d'une information, d'un équipement particulier, et Soprano est un troll influent sur Marseille. Il peut ajouter au salaire du run quelque chose de plus personnel pour vos runners.

Si les PJ ne font pas n'importe quoi, rentrer dans le pub et rencontrer Johnson est une simple formalité. S'ils provoquent trop de troubles au Clapier, Soprano intervient auprès du service d'ordre pour se porter garant des PJ, puis les sermonne sur leur peu de professionnalisme.

## UN TOUR À L'HOSTO EN BREF

L'une des pistes des runners se trouve être le cadavre de Léoni. Les PJ doivent donc trouver un moyen de pénétrer dans la morgue de l'hôpital de la Timone pour tenter d'en

## INTRODUIRE DES RUNNERS ÉTRANGERS

Si vos runners n'évoluent pas à Marseille, vous devez préparer le terrain en amont. Une solution consiste à introduire Mario Soprano dans un run précédent. Par exemple, les PJ peuvent être embauchés pour convoier une cargaison (ou une personne) jusqu'au port de Marseille, et la remettre à Soprano. Ou encore, Soprano peut posséder une information nécessaire aux runners que celui-ci est prêt à livrer en échange du fait que les PJ accomplissent un run pour lui.

En adaptant un minimum les lieux vous pouvez situer le run dans une autre ville. Léoni est un ancien membre de la Légion étrangère, il peut très bien être originaire d'un petit bled proche de Hong Kong ou Seattle. Son cadavre est alors découvert dans le plexe où vos runners évoluent habituellement. Dans ce cas, Soprano se rend sur place afin de chapeauter le run directement pour le compte de la commanditaire du run. Il peut sembler logique pour Soprano d'embaucher des runners étrangers et donc affiliés d'aucune manière que ce soit aux puissances en place dans l'Hexagone.

Message Urgent...



apprendre plus sur celui-ci. Le dossier qui accompagne le corps est des plus maigres, personne ne s'étant donné la peine de mener une autopsie, les runners doivent donc la faire eux-mêmes, ou trouver quelqu'un capable de le faire. Les résultats de celle-ci permettent aux runners de lever en partie le voile sur ce mystérieux cadavre.

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners découvrent le cadavre de Léoni, lisez ce qui suit :

Vous ouvrez le tiroir tagué 081170084 et relevez le linceau blanc pour découvrir le cadavre du vieil ork. La première pensée qui vous vient à l'esprit est « peuchère, il a reçu ». Vous ne pouvez vous empêcher de faire un pas en arrière, comme si ce truc était contagieux.

Le corps est maigre et noueux, donnant l'impression que l'ork était fait de bois. Sa peau grisâtre est craquelée, recouverte par endroits de taches brunâtres semblables à un champignon. De nombreux ulcères et ecchymoses masquent en partie un tatouage, au niveau du cœur, représentant une fleur de lys stylisée surmonté de la mention « Honneur et Fidélité ». De multiples plaies, visiblement anciennes, ne semblent pas avoir cicatrisé correctement. L'une d'entre elles au niveau de l'abdomen, d'environ 5 cm, est plus récente. Un autre tatouage, des formes tribales, décore sa cheville et son mollet droit.

Le visage de l'ork ressemble à celui d'une momie. Ses joues sont creuses et il lui manque de nombreuses dents. Des touffes de cheveux sont réparties de manières éparses sur son crâne, à la manière d'un épouvantail tout droit sorti d'un sim d'horreur. Vous frissonnez à l'idée qu'il va vous falloir toucher cette chose pour savoir qui ou quoi l'a mis dans cet état.

## ATMOSPHÈRE

L'hôpital public de la Timone est débordé, saturé par le nombre de patients à traiter et le manque d'effectifs. Il y règne un chaos non sans risque pour les personnes hospitalisées. La confusion donne lieu à des situations étranges : les runners peuvent traverser un couloir bondé d'infirmiers et de patients sans que cela ne dérange personne, et l'instant d'après être interpellés dans ce même couloir, par ces mêmes personnes. La zone de la morgue, au contraire, est beaucoup plus calme. Le silence accompagne les morts, ainsi qu'une forte odeur de javel.

TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE



La découverte du corps de Léoni doit être un choc visuel pour les runners. Ils sont peut-être habitués aux cadavres, mais celui-ci est vraiment dans un sale état. Par ailleurs, l'autopsie peut être l'occasion d'un grand moment de roleplay et une expérience forte pour les runners.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Comme le leur a confié Soprano, le corps du vieil ork est entreposé dans la morgue de l'hôpital de la Timone, et celui-ci peut être incinéré à tout moment. Aussi les runners ont-ils intérêt à ne pas traîner s'ils veulent en obtenir quelque chose, et commencent donc sûrement par là.

### Infiltrer la Timone

La Timone est un vaste complexe hospitalier réparti sur plusieurs bâtiments qui abrite également une partie de la faculté de médecine et divers labos de recherche. Une grande partie de l'ensemble appartient aux corpos, avec tous les avantages que cela comporte - matériel dernier cri, médecins célèbres et compétents, rampe d'accès direct à l'autoroute, hélicoptère - mais aussi ses défauts - sécurité high-tech et autres joujoux anti-runners. L'hôpital public fait pâle figure devant toute cette débauche d'euros : bâtiments et matériel vétustes, sous-effectif et manque généralisé de moyens.

La morgue où est entreposé le corps de Léoni se situe au sous-sol du bâtiment public gérant l'accueil et les urgences. Celui-ci est ouvert 24 heures sur 24 et, de nuit, il ressemble à un hall de gare peuplé de blessés légers. La faune nocturne, en mal de sensations, finit souvent par panser ses plaies à la Timone. Accidentés légers et autres victimes de rixes attendent plus ou moins patiemment qu'un médecin daigne s'occuper d'eux. Le tout éclairé d'une multitude d'ORA à l'allure cheap vantant les mérites de tel ou tel produit pharmaceutique.

La morgue est une zone réservée au personnel et les runners ne peuvent y pénétrer en tant que simples visiteurs. Le service en réalité augmentée rudimentaire de l'hôpital fournit bien un plan, mais seulement des zones publiques. La sécurité du bâtiment est relativement faible, du fait du budget limité, et la taille des locaux combinée au nombre de personnes qui y circulent en permanence ne fait rien pour arranger les choses.

L'entrée du bâtiment est équipée d'un vieux détecteur d'anomalie magnétique (Indice 2, modificateur de réserve de dés de +1 en faveur des personnes contrôlées), relié à l'accueil où traîne un garde de la sécurité plus occupé à taper la conversation avec l'une des infirmières qu'à faire son boulot. Des caméras couvrent les zones sensibles, principalement les réserves de médicaments ou les salles abritant du matériel de valeur, mais là encore le garde chargé d'en assurer la surveillance passe son temps à chatter sur la matrice. Quelques agents de sécurité glandent dans une pièce au cas où les infirmiers auraient besoin d'un coup de main pour maîtriser un patient. Les défenses astrales sont nulles, à l'exception de quelques runes de gardes placées notamment au niveau de la morgue pour contrer la menace des shedims. Dans tous les cas, la sécurité du bâtiment préfère contacter la police en cas de problème, et tente de limiter la casse en attendant son arrivée.

Le premier objectif des runners devrait être de localiser la morgue. Pour cela, les PJ peuvent tenter de hacker le réseau de la Timone afin de débloquent les zones « réservées au personnel » du plan public (voir *Le réseau de la Timone*, plus bas). Une autre solution consiste tout simplement à demander au personnel de l'hôpital, à condition bien sûr de justifier cette demande par quelque chose qui tient la route, sans quoi cela risque d'attirer l'attention.

Une fois la morgue localisée, les runners doivent encore trouver un moyen d'y accéder. Il est peu probable, et peu souhaitable, que les PJ tentent de prendre d'assaut l'hôpital. Même si la sécurité n'est pas très importante, celle-ci contacte rapidement la Police, qui elle est en mesure de poser de sérieux problèmes aux runners.

## LE RÉSEAU DE LA TIMONE

Système	Réponse	Firewall	Signal
2	2	1	3

**Programmes :** Agent CI (Autopilote 1) avec Analyse 1, Attaque 1, Armure 1.

## GARDES DE SÉCURITÉ DE LA TIMONE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	3	3
Log	Vol	Ess	INIT	PI	MC
2	3	6	6	1	10

**Compétences actives :** Combat à mains nues 2, Esquive 2, Perception 2, Pistolets 2.

**Équipement :** Yamaha Pulsar, Électro-matraque.

Message Urgent...

Le bâtiment comporte de nombreuses issues de secours que les PJ peuvent emprunter pour s'introduire illégalement dans le bâtiment. Ils doivent en forcer l'ouverture via le réseau matriciel, puisque ces portes ne sont censées s'ouvrir que de l'intérieur. Les runners risquent de tomber nez à nez avec un membre du personnel de l'hôpital ou un patient qu'ils devront alors neutraliser avant qu'il ne prévienne la sécurité. Suivant que les PJ opèrent de jour ou de nuit, sa réaction en sera affectée.

Les runners peuvent aussi essayer de se faire passer pour du personnel de l'hôpital. Pour cela ils ont besoin d'uniformes et des badges d'accès du personnel. De nombreux employés sont prêts à se laisser soudoyer pour quelques centaines d'euros, ou accepter de simuler une agression ou un cambriolage pour organiser une fraude à l'assurance. Les runners peuvent aussi kidnapper ou voler un membre du personnel pour le déléster de son badge RFID, puis en faire des copies. L'entrée de service n'est surveillée que par un garde, qui est loin de connaître le visage de tous ceux qui travaillent ici, et à partir du moment où les PJ passent le détecteur de carte, il ne se soucie guère d'eux. Une fois à l'intérieur, les PJ ont accès aux vestiaires où ils peuvent récupérer des uniformes. Ainsi accoutrés, ils peuvent se déplacer quasi librement, bien que certains « collègues » puissent leur demander des comptes, ou de l'aide.

Des runners possédant des contacts dans le domaine du trafic d'organes peuvent se renseigner sur le personnel de l'hôpital, à la recherche d'un employé susceptible de leur faire sortir le cadavre. Comme partout, la Timone comporte son lot de véritables charognards prêt à tout pour gagner quelques euros. Moyennant finances, il est tout à fait envisageable qu'ils y parviennent.

Enfin, il est possible de se faire passer pour un parent du défunt et venir réclamer son corps. Avec un peu de bagou, un SIN valide et en payant les différents « frais » de « traitement » du dossier (500 € tout de même), l'hôpital est très heureux de se défaire d'un cadavre encombrant. Reste à s'arranger avec une compagnie de pompes funèbres, ou à se faire passer pour, et le tour est joué.

### Jouer au docteur

La morgue de l'hôpital de la Timone comporte trois pièces identiques. Chacune d'elle abrite dans ses murs des armoires à tiroirs accueillant les corps des défunts, 100 par salle, et quatre tables d'autopsie. Au-dessus de chacune d'entre elles, des caméras permettent d'enregistrer les autopsies à des fins médico-légales ou universitaires, mais elles sont actuellement désactivées.

À moins que les runners ne s'amuse à ouvrir chacun des 300 tiroirs, ils ont tout intérêt à utiliser le système informatique pour localiser le corps de leur cible. Pour ce faire, un terminal est à disposition et en entrant les quelques caractéristiques du cadavre, les runners découvrent rapidement dans quel tiroir il

est entreposé, ainsi que son dossier. Celui-ci est famélique : le corps a été découvert par des ouvriers sur les docks du Rove, la victime n'avait aucune possession, l'identification dans les bases nationales via reconnaissance faciale et via le numéro de série de ses yeux cybernétiques n'a rien donné, l'examen préliminaire a révélé que le patient était en mauvaise santé et que la cause de la mort est probablement due à une large plaie à l'abdomen causée par un objet tranchant. En temps normal, toute mort suspecte donne lieu à une enquête mais, la victime étant SINless, la police l'a quelque peu « oubliée ». À la fois par négligence et par souci d'économie, la Police de Marseille et les services de l'hôpital n'ont pas procédé à l'autopsie et ont programmé l'incinération du cadavre pour le lendemain, 10:00.

La dépouille de Léoni peut fournir quelques pistes aux runners. Une simple observation permet de découvrir un corps en très mauvais état, qui laisse à penser que cet ork vivait dans des conditions plus que difficiles. Si le tatouage tribal couvrant la cheville et le mollet droit est assez anecdotique, celui ressemblant plus ou moins à une fleur de lys et agrémenté de l'inscription « Honneur et Fidélité » sur le pectoral gauche est un indice quant à l'origine du cadavre (voir *Faire le point*, plus bas).

Bien que la cause du décès puisse facilement être attribuée à la plaie à l'abdomen, une autopsie en bonne et due forme est riche d'enseignements. Un PJ disposant de la compétence Médecine peut la mener lui-même à l'aide de l'équipement présent sur place : les tables d'autopsie sont équipées de bioscanners et des différents outils nécessaires. Les runners peuvent être assistés par vidéoconférence ou procédure téléopératoire par l'un de leurs contacts doc des rues ou médecin, ou contacter Soprano qui les met en rapport avec l'un des siens. Un professionnel ou un runner qui réussit un Test de Médecine (3), peut rapidement supposer au vu des symptômes que l'ork a souffert d'une exposition aux radiations. Une rapide vérification à l'aide d'un dosimètre (disponible dans l'équipement de la morgue) révèle une dose d'environ 5 Sv. De plus, il semble attaqué par une forme de mycose qui nécessite de plus amples analyses pour assurer son identification. L'autopsie révèle que la cause de la mort vient bel et bien de sa plaie à l'abdomen, qui au vu de la profondeur et de la forme, est certainement due à un couteau. L'ork ne dispose que d'un seul implant : une paire d'antiques yeux cybernétiques, probablement l'un des tous premiers modèles jamais fabriqués.

## L'interne

Si les runners effectuent l'autopsie sur place, ils ont de fortes chances d'être dérangés par Louise Davert, une jeune interne elfe. Celle-ci a reçu l'autorisation de disséquer un cadavre dans le cadre de ses études et vient opérer à la morgue. Sa première réaction en surprenant les PJ est de s'excuser, elle ne pensait pas que la morgue était utilisée. Mais la surprise laisse rapidement place à la curiosité et les runners ont intérêt à trouver une excuse pour justifier leur présence. Louise est quelque peu candide et, par exemple, si les PJ se font passer pour la police de manière crédible ils peuvent la convaincre de les laisser opérer tranquillement. S'ils s'y prennent particulièrement bien, ils peuvent même obtenir de l'interne qu'elle les aide dans leur autopsie. Au contraire, s'ils manquent de finesse, Louise comprend que quelque chose cloche et menace d'avertir la sécurité avant de s'enfuir en courant. Il vaut mieux pour les runners qu'ils l'en empêchent, sans quoi ils vont rapidement se trouver avec la sécurité, puis la police, sur le dos.

## Faire le point

Grâce aux éléments trouvés sur le cadavre de Léoni, les PJ peuvent tenter d'en savoir un peu plus sur celui-ci :

- Une recherche concernant le tatouage en forme de fleur de lys et l'inscription « Honneur et Fidélité » révèle rapidement qu'il s'agit d'un tatouage fréquemment rencontré dans l'armée française, et plus particulièrement dans la Légion étrangère.

## L'AUTOPSIE POUR LES NULS

L'objectif d'une autopsie est d'établir la cause de la mort et de déterminer l'état de santé du sujet avant son décès. La première étape consiste à inspecter la surface visible du corps. On relève les traces de coups, ecchymoses, on inspecte les ongles et les éventuelles traces de tissus étrangers. Un certain nombre d'incisions sont pratiquées à divers endroits du corps pour en analyser les échantillons.

On pratique ensuite une incision médiane allant de la base du cou jusqu'au pubis, ou en Y avec deux incisions sur le torse. Les côtes sont sectionnées à l'aide d'un sécateur, de manière à pouvoir observer l'aspect du thorax et de l'abdomen ouverts. Les organes et les viscères sont ensuite retirés, pesés et examinés.

Le crâne est rasé, le scalp retiré, le visage retroussé jusqu'au menton, et la boîte crânienne découpée à la scie circulaire pour pouvoir en extraire le cerveau, et l'analyser.

En général, l'ensemble des prélèvements est ensuite remis « en vrac » dans le corps, qui est alors recousu.

La morgue de l'hôpital de la Timone est équipée d'appareils capables de relever les traces de radiations et de diagnostiquer les organes une fois extraits. En ce qui concerne ceux de Léoni, ils comportent tous des cellules cancéreuses. Mener une autopsie nécessite un Test étendu de Médecine (4, 1 heure).

- Un expert en cybertechnologie peut analyser les yeux cybernétiques et en conclure qu'il s'agit de l'un des tout premiers modèles fabriqués pour l'armée française à la fin de la décennie 2020. Seules certaines équipes d'élite en étaient pourvues.
- Une analyse menée sur un tissu de la peau de l'ork à l'aide d'un labo correct et d'un peu de temps (8 à 12 heures, un professionnel demande entre 150 € et 300 €) dévoile la présence d'une variante de la mycose Pityriasis versicolore, bénigne, mais connue pour se développer dans les environnements irradiés.
- Par ailleurs, les runners ont obtenu la localisation exacte de l'endroit où le corps a été retrouvé (les docks du Rove), la cause du décès (l'arme blanche), et ont appris que le vieil ork était fortement irradié.

## DURCIR LE TON

Il est facile de compliquer la tâche des runners dans cette scène. Pour cela, il vous suffit de jouer sur le nombre de personnes que vont croiser les runners dans l'hôpital. Un patient peut les voir s'infiltrer dans le bâtiment et vouloir donner l'alarme. Un médecin peut leur demander de l'assister dans une opération alors qu'ils essaient de se faire passer pour de simples infirmiers. Une autopsie peut avoir lieu dans la morgue au moment où les PJ y pénètrent, ou les caméras ont pu rester branchées. Vous pouvez aussi remplacer l'intervention de Louise Davert par celle d'un vrai docteur, accompagné de policiers, venus effectuer eux aussi une autopsie.

## ANTIVIRUS

Il est difficile de prévoir la manière exacte dont les runners vont s'y prendre pour atteindre le cadavre de Léoni. En conséquence de quoi, il vous faudra improviser en fonction de leurs idées. S'ils sont créatifs, permettez-leur de réussir. S'ils s'y prennent comme des manches, compliquez-leur la tâche.

Dans le cas où les runners se font surprendre avant d'avoir pu examiner le cadavre, tout n'est pas perdu pour autant. Vous pouvez différer la date de crémation de manière à leur permettre de réessayer d'une autre manière. Le système

Message Urgent...



TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE



informatique de l'hôpital, même s'il ne contient pas les informations que révèle une autopsie en bonne est due forme, permet aux runners d'obtenir quelques détails utiles pour la suite. Les PJ peuvent aussi tenter d'intercepter le corps entre la morgue et le crématorium (tout proche). Même s'ils échouent, les informations obtenues grâce au cadavre sont relativement maigres par rapport à celles fournies par la piste de Soto, et la réussite du run n'est donc pas compromise.

## UN TOUR SUR LES DOCKS

### EN BREF

La piste du vieil ork conduit les PJ à enquêter sur les circonstances de sa mort, sur les docks du Rove, dans l'ouest du Port autonome. En furetant dans les environs, les runners découvrent vite que le légionnaire a été vu en compagnie de Cécilien Soto, une petite frappe qui traîne souvent dans le quartier. Une fois renseignés sur celui-ci, les PJ se rendent à son domicile dans les Quartiers Nord. Soto n'y est pas et sa petite amie, une junkie défoncée aux puces, leur apprend que Cécilien a des ennuis avec le Vory et que deux de leurs gorilles sont venus l'embarquer un peu plus tôt.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

**Lorsque les runners parviennent sur les lieux où le cadavre de Léoni a été découvert :**

Vous n'aimeriez pas finir votre vie ainsi. La ruelle où le corps du vieil ork dont vous tentez de remonter la piste a été découvert est coincée entre un entrepôt de containers de la société Chargeur et un immeuble délabré. Vous jetez un œil à celui-ci : tous les stores sont clos, peu de chance que quiconque ait vu quoi que ce soit. Dans ce genre de coin, chacun vit muré dans son petit univers. Sauf les corpos. Elles, elles tentent toujours de grignoter un peu plus d'espace, font preuve de curiosité, veulent tout savoir, tout contrôler. Vous tournez la tête en direction de l'entrepôt de la filiale d'ESUS, omniprésente dans les transports marseillais, et en particulier dans le fret maritime. Vous ne savez pas ce qu'abrite ce dépôt, et à la limite vous vous en foutez royalement, mais ce qui est sûr c'est que ce type de bâtiment est équipé de caméras qui ont la fâcheuse habitude de filmer 24 heures sur 24.

**Lorsque les runners arrivent chez Soto, lisez ce qui suit :**

Vous faites attention à ne pas froisser les gangs qui circulent en pick-up, armes au poing, alors que vous traversez la jungle de béton des Quartiers Nord en direction de la résidence des Hironnelles, un HLM parmi tant d'autres.

Une cage d'escalier délabrée, des murs recouverts de tags plus injurieux les uns que les autres, une forte odeur d'urine, un ascenseur condamné, plutôt sympa le quotidien de Soto. Vous grimpez deux à deux les marches de l'escalier, prenant soin d'éviter le groupe d'ados défoncés assis à même le sol.

Deuxième étage, appartement 34. Tiens, que fait la porte de l'appartement 34 en plein milieu du couloir ? Prudemment, vous dégainez vos armes et approchez à pas de loup de l'embrasement. Vous jetez un œil via le smartgun de votre flingue et découvrez un appartement moisi, sens dessus dessous. Sur un sofa miteux, une femme – la trentaine, peau mate et cheveux sombres – est en pleurs. Un gars, qui doit être de la même famille car ils se ressemblent beaucoup, a une main posée sur ses genoux et tient dans l'autre un pistolet qu'il pointe sur ce qui reste de l'entrée de l'appartement. « Dégagez, vous lui avez assez fait de mal comme ça, » lance-t-il.

### ATMOSPHÈRE

Cette scène emmène les runners dans les quartiers sans âme de Marseille, où la pauvreté et le béton sont omniprésents. Les

docks du Port autonome vivent au rythme des corpos du port, les Quartiers Nord à celui des bandes armées. C'est l'occasion pour les PJ de découvrir le quotidien d'une grande partie de la population marseillaise : boulot de merde, problèmes d'argent, vie miteuse.

L'histoire de Soto et de son amie en est le parfait exemple. Ce ne sont pas des mauvais bougres, juste des gens qui se défoncent pour échapper un peu à leur minable routine. Malheureusement, le prix à payer pour quelques instants d'euphorie les pousse à s'enfoncer de plus en plus dans la misère.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Pour en apprendre plus sur le sujet de leur enquête, les runners n'ont guère d'autre choix que de rencontrer quelqu'un qui l'a connu de son vivant, et pour cela, qui de mieux que son assassin ? Si les PJ sont déjà passés par la Timone, ils connaissent l'adresse exacte où a été découvert le corps. Autrement, une simple recherche matricielle sur les faits divers du quartier le leur apprend.

### Le lieu du crime

Les docks du Rove sont un quartier populaire, mélange d'entrepôts, de hangars et d'autres installations corporatistes liées aux activités du Port autonome, et d'immeubles, de boutiques, de pubs et de restaurants nécessaires à la vie des nombreuses personnes travaillant ici. La teinte dominante est le gris béton. Les grands complexes industriels s'alignent comme des perles qui auraient perdu leur éclat. Tout le quartier est bombardé de pubs en RA à la gloire des corpos du Port.

Le corps de Léoni a été découvert dans une petite ruelle longeant un entrepôt de stockage de la corpo Chargeur, la filiale d'ESUS qui se taille la part du lion dans le trafic de containers marseillais, à deux pas de la Méditerranée. Dans les environs immédiats, des immeubles résidentiels décrépis jouxtent un pub miteux, « le Dézingue ». Suivant l'heure de la journée ou de la nuit à laquelle les runners se rendent ici, la population n'est pas la même : en journée, le quartier est agité par les activités du Port, tandis que la nuit est traversée par des groupes de dockers circulant d'un bar à l'autre, ou à la recherche d'une prostituée ou d'un fix.

Les runners ont peu de chance d'obtenir des résultats simplement en se promenant dans les rues, leur commlink affichant la photo de Léoni à la main. Un rapide examen de la scène du crime permet de noter que l'une des caméras de surveillance de l'entrepôt de Chargeur doit couvrir l'entrée de la ruelle. Un PJ hacker peut donc s'introduire dans le réseau de la corpo et accéder aux enregistrements de la nuit du meurtre. Ceux-ci permettent de voir le vieil ork en compagnie d'un humain de type caucasien, la trentaine, les cheveux bruns s'engager dans la ruelle. Quelques minutes plus tard, l'homme repasse devant la caméra, seul, visiblement nerveux, trimbulant le sac que portait l'ork un peu plus tôt. Il est bien sûr possible de faire une capture de l'enregistrement afin d'obtenir un portrait, puis de lancer une recherche de reconnaissance faciale sur la Matrice (voir *Arsenal*, p. 63).

Si les runners déclenchent une alerte en tentant de hacker le réseau de l'entrepôt de Chargeur, une voiture de sécurité et deux gardes corpos sont envoyés sur place dans les dix minutes. Il vaudrait mieux dans ce cas pour les PJ qu'ils aient correctement effacé leur piste matricielle.

### LE RÉSEAU DE L'ENTREPÔT CHARGEUR

Système	Réponse	Firewall	Signal
3	3	4	2

**Programmes :** Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 4, Attaque 2, Armure 2.



Le Dézingue est un petit bar qui ressemble plus à un bouge qu'à autre chose. Le genre de coin sans âme qu'on oublie aussitôt après l'avoir quitté. Des ORA de mauvaises qualités, principalement axées sur des services de plaisir en ligne, tentent tant bien que mal d'égayer les murs grisâtres et effrités. Les clients sont pour la plupart des dockers, des ouvriers, probablement sans papiers ou clandestins, et quelques prostituées du quartier. Si les runners viennent y montrer la photo de Léoni, ils sont accueillis froidement, mais quelques euros changent rapidement la donne. Ils sont orientés vers « Mademoiselle Cynthia », un transsexuel ork habitué du bar, qui en échange d'un petit pourliche est prêt à leur livrer des infos. Elle a en effet rencontré Léoni, avec qui elle a échangé quelques mots (elle lui a proposé une passe), avant que Cécilien Soto ne vienne le lui enlever. Elle confirme que Soto et Léoni ont discuté ensemble un bon moment avant de quitter les lieux ensemble. Cynthia ne sait pas où trouver Soto, mais le barman – et quelques euros – apprend aux runners que celui-ci vit dans les Quartiers Nord, que c'est un habitué du coin et que quand il ne traîne pas par ici, il fréquente le Tchernobill, une boîte indus des Nouveaux Docks des Suds.

Si les runners ont obtenu un visuel de Soto grâce aux caméras de l'entrepôt de Chargeur, ils peuvent directement interroger les clients du Dézingue à l'aide de celui-ci. Ils sont alors orientés de la même façon vers le patron qui leur livre les informations ci-dessus.

En possession du nom, de la localisation, voire d'une photo de Soto, il est possible de lancer une recherche matricielle et d'obtenir l'adresse exacte de l'assassin présumé. Si les runners préfèrent se rendre au Tchernobill, ils n'apprennent pas grand-chose de plus. Soto est en effet un habitué, mais personne ne l'a vu depuis quelques jours. En posant les bonnes questions aux bonnes personnes, les PJ peuvent apprendre que Soto avait contracté des dettes auprès de Tamir Minglov.

## Sur la piste de Soto

Cécilien Soto crèche dans un petit appartement, au deuxième étage d'un immeuble délabré de la résidence des Hironnelles, situé à la frontière des Quartiers Nord et de la Fosse. Il vit avec sa petite amie, Mirela Salgueiro, une paumée d'origine portugaise qui passe le plus clair de son temps à se défoncer au bliss (voir p. 257, *SR4A*). C'est d'ailleurs en partie pour elle et son addiction que Soto s'est mis à fricoter avec les Russes du Vory et plus particulièrement avec Tamir Minglov, qui gère un petit hangar à bateaux sur le Port autonome dans le secteur de la Fosse. Soto a commencé à accumuler les dettes et, peu avant l'arrivée des runners, les Russes sont venus lui rendre une petite visite pour se rappeler à son bon souvenir. Deux gorilles de Minglov l'ont embarqué dans leur repaire pour le passer à tabac et lui faire comprendre qu'il ne faut pas les prendre à la légère.

Lorsque les runners arrivent chez Soto, ils trouvent la porte de son appartement fracassée et l'intérieur sens dessus dessous. Mirela gît, comateuse, sur le sofa tandis que son frère, Pedro, qu'elle a appelé dès le départ des Russes, tente de la reconforter. Celui-ci est armé et pense que les PJ sont des membres du Vory venus remettre une seconde couche. Pedro s'inquiète simplement pour sa sœur et veut la protéger. Si les joueurs s'y prennent avec diplomatie, il baisse rapidement son arme et peut même s'avérer être un atout pour faire parler Mirela. Au contraire, si les runners s'emballent, ou molestent Mirela pour la faire parler, la situation peut vite dégénérer (si vous avez besoin des caractéristiques de Pedro prenez celles du Ganger motard p. 7 du livret *Contacts et Aventures*, et lui donner un Colt America L36 avec des munitions normales).

En interrogeant la jeune femme, les PJ peuvent apprendre que Soto est bel et bien l'assassin du vieil ork. Il a avoué le meurtre à sa compagne tout en lui assurant qu'il ne souhaitait

pas le tuer, seulement le détrouser, mais que le vieux s'était débattu et que le coup était parti tout seul. D'ailleurs en fouillant un peu dans l'appartement, et si les runners ont eu accès à la vidéo surveillance de l'entrepôt de Chargeur, ils peuvent découvrir le vieux sac ayant appartenu à Léoni. Celui-ci est vide malheureusement, mais examiné à l'aide d'un compteur Geiger, il comporte des traces de radioactivité. Si les PJ questionnent Mirela sur le contenu du sac, elle ne leur est d'aucune aide. Soto ne lui a pas dit ce qu'il contenait ni ce qu'il en avait fait.

Dès que Mirela a compris que les PJ n'en veulent pas particulièrement à son homme, elle fait tout pour les pousser à l'aider. Elle explique aux runners les problèmes de Soto avec le Vory, comment ils sont venus ici et comment ils l'ont emmené de force. Pedro connaît un peu la réputation de Minglov et ses méthodes, il sait que le Russe aime faire des exemples avec les petites frappes comme Soto. En général, il les fait transférer dans son garage à bateau des docks où il les séquestre pendant deux ou trois jours, histoire de bien marquer les esprits. Pedro ne connaît pas l'adresse exacte, mais il est quasiment sûr que c'est là-bas que Soto a été emmené.

## DURCIR LE TON

Cette scène est basée sur l'investigation et ne devrait pas présenter de réels dangers pour les runners. Si vous souhaitez leur compliquer la tâche, vous pouvez rendre nécessaire le hack du système de vidéo surveillance de Chargeur, en considérant que personne n'a été témoin de la rencontre entre Léoni et Soto. De cette manière, les joueurs sont obligés de disposer d'un visuel de Soto avant de remonter sa piste.

Les Quartiers Nord sont livrés aux mains des gangs armés qui font la loi, et celle-ci est toute relative. Les runners peuvent croiser la route de l'un de ces gangs. Même si la rencontre ne dégénère pas en conflit, les armes sont de sortie et tout est question d'intimidation. L'objectif des bandes armées est de bien faire comprendre qu'ici, c'est leur territoire, et que les runners ont intérêt à ne pas s'immiscer dans leurs affaires.

## ANTIVIRUS

Retrouver la trace de Soto n'est normalement pas une chose difficile. Il est possible que les runners ne remarquent pas la présence de la caméra de Chargeur, ou qu'ils ne pensent pas que celle-ci leur soit d'une quelconque utilité. Dans ce cas, il reste la piste du Dézingue, où un client peut lâcher un « avec toutes les caméras qui traînent, si la police voulait vraiment faire son boulot elle n'aurait aucun mal ». De toute manière, et bien que cela puisse faciliter la tâche des PJ, obtenir un visuel de Soto n'est pas nécessaire pour remonter sa piste.

Dans le cas relativement improbable où vos runners feraient un carton sur Pedro et Mirela et se retrouveraient dans l'impossibilité de les interroger, laissez quelques indices dans l'appartement de Soto permettant de les conduire vers Minglov. Le terminal matriciel de l'appartement peut, par exemple, contenir un message du Russe qui menace Soto de venir s'occuper de sa copine s'il ne règle pas ses dettes.

## UN TOUR AVEC LES RUSSES EN BREF

Les runners ont appris que Soto, l'assassin du vieil ork, est actuellement détenu par un membre du Vory marseillais, Tamir Minglov. Les PJ doivent trouver un moyen de libérer Soto, ou du moins l'atteindre pour l'interroger, en infiltrant le hangar à bateaux où il est retenu. Soto leur apprend alors le peu de choses qu'il sait sur Léoni, et leur indique avoir revendu les affaires du vieux à un receleur nommé Éric Gauffroy.



## DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners interrogent Soto à propos de Léoni, lisez ce qui suit :

« Ouais, ouais... je vois qui c'est, »ousse Soto, le visage tuméfié. Les gars du Vory ne l'ont pas raté. Soto n'était déjà pas une gueule d'ange, mais maintenant il est difficilement reconnaissable. « C'est l'vieux fada qu'j'ai refroidi. J'voulais pas, j'vous jure. J'voulais juste lui piquer ses affaires, il avait l'air tout paumé, j'pensais qu'il f'rait pas d'histoire. C'est quand j'ai voulu lui prendre son putain de pendentif là, qu'il s'est mis à s'agiter, c'est parti tout seul, avant que j'm'en rende compte, il avait mon couteau dans l'bide. »

Soto marque une pause, s'essuie les lèvres. « J'ai pas tout pigé à son histoire, il disait qu'il v'nait du nord, Nancy j'crois, qu'il voulait retourner chez lui, vers Aubagne. De toute façon, il parlait pas, c'est surtout moi qui parlais. Enfin, voilà quoi j'ai piqué le peu de trucs qu'il avait, un commlink à deux balles, quelques fringues et un pendentif zarbi, et j'ai apporté tout ça à mon pote Éric. C'est un receleur. J'pensais que le collier était p't'être magique ou un truc comme ça. Il doit toujours l'avoir puisque j'ai pas eu l'temps d'aller le récupérer. »

## ATMOSPHÈRE

Essayez dans cette scène d'insister sur le côté petite entreprise illégale du Volgodonsk. Minglov fait partie de ces nombreux truands marseillais qui font leur petit business, sans grande envergure, mais suffisant pour vivre correctement. Il a besoin de marquer régulièrement son autorité pour exister. Les gars comme Soto sont à la fois ceux qu'il veut impressionner et ceux qui lui donnent l'occasion d'être respecté.

Le Vory à Marseille doit faire face à une concurrence acharnée du Milieu (voir *Capitales des Ombres*, p. 129), et ses responsables se doivent d'être professionnels et impitoyables. C'est tout à fait le cas de Minglov.

Faites sentir aux joueurs qu'ils s'attaquent à l'échelon supérieur du crime organisé de la région.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners savent maintenant que Soto est bel et bien l'assassin du vieil ork, et qu'il l'a donc rencontré de son vivant. Malheureusement pour eux, sa piste conduit les runners à devoir fricoter avec le Vory marseillais, en la personne de Tamir Minglov. Quelques coups de téléphone auprès de contacts affiliés à la pègre permettent aux PJ d'apprendre que Minglov gère pour le compte du Vory un petit hangar à bateaux sur le Port autonome, dans le district de la Fosse : le Volgodonsk.

## Le Volgodonsk

Officiellement, le Volgodonsk est un hangar à bateaux comme il y en a beaucoup sur le Port autonome de Marseille. Location de petits navires, réparations, pièces détachées... volées ou pas, ces activités font le quotidien de la petite société. Une dizaine d'employés, tous d'origine russe ou ukrainienne y travaillent et tous sont plus ou moins affiliés au Vory. Officieusement, la petite entreprise permet de blanchir de l'argent pour le syndicat et sert régulièrement de point de départ ou d'arrivée pour le trafic de contrebande des Russes.

Le Volgodonsk est un bâtiment de deux étages en plâtréon, dont une bonne partie est construite au-dessus de la mer. Son voisinage immédiat est constitué d'entrepôts de stockage pour le fret appartenant à diverses corpos. L'accueil et le bureau du rez-de-chaussée assurent la fonction officielle du hangar. De jour, une secrétaire, une jeune femme au fort accent russe et au français mal assuré, s'occupe d'accueillir les clients et de répondre au téléphone. Le bureau juste à côté est occupé par le comptable et ne gère que les activités légales de la boîte.

Un escalier permet d'atteindre le premier étage où se situe la **salle de réunion et de surveillance**. C'est ici que sont élaborés les plans concernant les activités illégales du Volgodonsk et qu'un terminal affiche sur l'un des murs les différents visuels des caméras de sécurité. Le cloison donnant sur le hangar est équipée d'une vitre teintée qui permet de surveiller l'activité en contrebas, tandis qu'une porte donne sur un escalier de métal permettant d'y descendre directement. Un membre du Vory se trouve quasiment en permanence dans cette pièce. À côté, le **bureau de Minglov** est la salle disposant du plus de confort. C'est ici que Minglov accueille ses invités et traite des affaires du Vory. En fouillant le terminal de la pièce, il est possible de récupérer des données ayant trait aux activités de la mafia russe, données qui peuvent intéresser un syndicat concurrent (pour environ 500 €). La **chambre** du premier sert à la fois pour les membres du Vory assignés à la surveillance du lieu, et de planque lorsque le syndicat a besoin de mettre quelqu'un au frais un moment. En journée, Soto est ligoté, bâillonné et enfermé dans cette pièce.

L'essentiel du Volgodonsk consiste en l'**entrepôt à pièces détachées**, qui abrite des étagères de caisses, de pièces mécaniques et autres outils (et sert parfois à stocker des caisses de contrebande), et surtout du **hangar à bateaux** en lui-même. Celui-ci comprend une jetée équipée de deux treuils mécaniques, qui permettent de soulever des bateaux de taille relativement modeste. Deux hors-bords sont entreposés sur des rails longeant l'un des murs. Un grand rideau de métal sert de porte donnant sur la rue pour les bateaux qui doivent repartir par la route. Lorsque le garage est fermé, une grille coulissante au maillage extrêmement fin bloque la vue et l'accès depuis la mer.

Les seules fenêtres dont dispose le bâtiment sont situées à hauteur du deuxième étage. Il s'agit de longues vitres rectangulaires qui ne peuvent pas s'ouvrir pour ce qui concerne le hangar, et de fenêtres en verre blindé opaque pour la salle de réunion et le bureau de Minglov. Ces fenêtres sont reliées au système d'alarme du bâtiment de la même manière que la porte d'entrée, la petite et la grande porte du hangar. Du fait des nombreux objets et autres poissons rentrant en contact avec la grille donnant sur la mer, celle-ci n'est pas reliée au système d'alarme.

La sécurité astrale du bâtiment est assurée par une rune de garde qui a été placée là par la sœur de Minglov, Tamara, une Éveillée elle aussi au service du Vory qui ne se trouve pas physiquement sur place. La rune suit les contours physiques du bâtiment. Si un intrus essaie de forcer la barrière, Tamara contacte immédiatement son frère avant de se rendre sur place en projection astrale.

## Rencontrer Minglov

La quarantaine passée, Minglov est à Marseille depuis plus de 20 ans et s'est taillé une place dans le Vory à la sueur de son front. Il ne bénéficie pourtant pas d'un très fort soutien de la part du syndicat, principalement parce que le Vory marseillais n'est pas consolidé, et qu'il opère souvent de manière autonome. C'est justement pour ça qu'il saisit chaque occasion de faire un exemple des petites frappes comme Soto.

Les runners peuvent souhaiter rencontrer Minglov pour négocier la restitution de Soto, ou tout simplement obtenir du Vory qu'il les laisse discuter un moment avec lui. Dans ce

### LE RÉSEAU DU VOLGODONSK

Système	Réponse	Firewall	Signal
3	3	4	3

Programmes : Analyse 2, Agent CI (Autopilote 3) avec Analyse 3, Attaque 3, Armure 2.

cas, Minglov commence par feindre d'ignorer ce dont les PJ lui parlent. Il dit ne pas connaître de Soto, et encore moins séquestrer qui que ce soit.

Si les runners se montrent insistants et proposent de dédommager le Vory, Minglov devient curieux à son tour et cherche à savoir ce qui peut bien les motiver. Les PJ peuvent proposer de s'acquitter des dettes de Soto, qui s'élèvent à 1 800 €. Le Vory est prêt à leur remettre la petite frappe en échange de cette somme et de quelques intérêts (200 €) s'il est persuadé qu'il ne peut rien en tirer de plus. En effet, si les PJ font trop de mystères autour de Soto ils risquent d'attiser l'intérêt de Minglov. Le Russe peut alors décider de faire cracher Soto pour savoir ce qu'il possède de si intéressant. Il contacte sa sœur, Tamara, pour qu'elle vienne l'assister dans son interrogatoire, et dans un même temps se met à se renseigner sur les PJ pour savoir qui ils sont vraiment.

## Récupérer Soto

Agir de jour est compliqué pour les runners : une dizaine d'employés travaillent dans les locaux et la rue est bourdonnante d'activité. Difficile d'agir discrètement dans ces conditions. Cela dit, des runners lourdement armés peuvent tout simplement vouloir foncer dans le tas, récupérer Soto et fuir le plus rapidement possible. L'avantage d'une telle tactique est que personne au Volgodonsk ne s'y attend, et les PJ bénéficient alors d'un effet de surprise. L'inconvénient est que la quasi-totalité des employés est armée, que les passants dehors contactent l'un des gangs assurant la sécurité du quartier et que celui-ci intervient en moins de 10 minutes. Sans parler du fait qu'une telle action d'éclat énerve fortement le Vory qui se lance alors à la poursuite des runners.

La nuit, l'activité du quartier et celle du garage sont réduites. Soto est transféré de la chambre du premier jusqu'au hangar où il est attaché à l'un des treuils servant à soulever des bateaux. Six gorilles du Vory ainsi que Tamir s'amuse à le frapper, avant de le plonger quelques minutes dans l'eau froide de la Méditerranée, puis de le soulever et de recommencer. Ce petit manège dure une bonne partie de la soirée avant que Minglov ne se lasse et parte avec deux des gorilles, laissant les quatre autres seuls avec Soto.

Laissez les runners élaborer leur plan de « sauvetage » comme ils l'entendent. Ils peuvent par exemple pirater le réseau du Volgodonsk pour prendre le contrôle des treuils du hangar et provoquer une diversion. Ou encore plonger dans la Méditerranée, se frayer un chemin à travers la grille, couper la corde qui retient Soto au moment où il est plongé dans l'eau et le faire sortir en restant sous la surface.

## Soto, pendentif et photos

Une fois que les runners ont récupéré Cécilien Soto, ils peuvent enfin avoir une discussion avec lui. L'homme est dans un piteux état, son corps et son visage portent les traces du traitement que lui ont fait subir les sbires de Minglov, et il a des difficultés à articuler. Soto ne sait pas grand-chose sur sa victime : son prénom, Alexandre, le fait qu'il venait de Nancy et qu'il souhaitait se rendre à Aubagne, dont il était originaire. Il apprend aux runners qu'il a récupéré les quelques affaires de l'ork — un commlink, des vêtements, un pendentif de facture étrange — puis les a refourguées à un receleur du nom d'Éric Gauffroy. Soto ne fait pas d'histoire pour leur donner l'adresse, et bien qu'il ait déjà empoché l'argent pour le commlink et les vêtements, il pense que le pendentif s'y trouve toujours car Éric devait le faire examiner par un Éveillé avant d'en fixer le prix.

Éric Gauffroy tient une petite boutique de prêteur sur gages sur les docks du Rove, à 10 minutes à peine du Dézingue et du lieu où Léoni a été refroidi. Le magasin est un fourre-tout d'objets récupérés à droite et à gauche, pour la plupart issus de vols. Les runners obtiennent plus facilement le pendentif si

### TAMIR MINGLOV

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
3	3	3	2	4	4
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>INIT</b>	<b>PI</b>	<b>MC</b>
3	4	5,7	7	1	10

**Compétences actives :** Influence (GC) 3, Informatique 2, Mécanique Nautique 3, Perception 1, Pistolets 3, Recherche de données 2.

**Cyberware :** Oreilles cybernétiques (Indice 1), Yeux cybernétiques Indice 2 (Smartlink, Vision nocturne)

**Équipement :** Hammerli 620S (munitions normales), Commmlink Novatech Airware avec OS Iris Orb, Vêtements pare-balles (4/0).

### TAMARA MINGLOV

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>	<b>Log</b>
3	3	3	2	4	4	3
<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>Mag</b>	<b>INIT</b>	<b>PI</b>	<b>MC</b>	
4	6	4	7	1	10	

**Compétences actives :** Analyse astrale 4, Conjuración (GC) 3, Perception 2, Pistolets 2, Sorcellerie (GC) 3.

**Sorts :** Analyse de véracité, Armure, Boule de foudre, Détection de la vie, Éclair mana, Soins.

**Équipement :** Hammerli 620S (Munitions normales), Commmlink Sony Emperor avec OS Redcap Nix, Vêtements pare-balles (4/0).

### GORILLES DU VORY (6)

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
4	3	3	4	2	3
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>INIT</b>	<b>PI</b>	<b>MC</b>
2	3	6	6	1	10

**Compétences actives :** Armes à feu (GC) 3, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Intimidation 2, Perception 1.

**Équipement :** Ares Predator IV (munitions normales), Commmlink Sony Emperor avec OS Redcap Nix, Jazz (1 dose - voir p. 257, SR4A), Lunettes (avec Compensation anti-flash et Smartlink), Vêtements pare-balles (4/0).

Soto est avec eux, mais même sans lui, Éric est prêt à le vendre pour quelques euros, après tout « c'est qu'un vieux souvenir, même pas magique ce truc ».

Le pendentif en forme de croix est fait d'un quelconque métal rouillé, avec un petit médaillon à clapet incrusté en son centre. Le tout est tressé de fil de fer. À l'intérieur du médaillon, pliées de manière à pouvoir y tenir, se trouvent deux antiques photos. Les couleurs sont terriblement passées, mais on distingue clairement le sujet des clichés. Le premier représente une jeune fille de 14 ou 15 ans, vêtue de haillons dépareillés, les cheveux filasses. Elle sourit et on voit clairement qu'il lui manque plusieurs dents. Son front est étrangement déformé, comme si elle avait une protubérance au niveau de la tempe gauche, mais ses yeux pétillent de joie. Derrière elle, on aperçoit un bout de bâtiment délabré portant l'inscription « -gerie », quasiment délavée. La deuxième image représente un homme d'une soixantaine d'années, d'origine magrébine. Il a les traits tirés, les cheveux et la barbe grise. Lui aussi est vêtu d'une couche de vêtements en mauvais état, troués et rapiécés de toutes parts.

## DURCIR LE TON

L'opposition au Volgodonsk peut bien sûr être revue à la hausse, que ce soit en nombre ou en qualité, de manière à

Message Urgent...



TROIS PETITS TOURS POUR UN CADAVRE





compliquer la tâche des runners. Par exemple, un esprit peut être assigné à la surveillance du bâtiment en plus de la rune de garde.

Le gang qui fait la loi dans le quartier et qui doit une faveur à Minglov peut également intervenir pour lui prêter main-forte.

Vous pouvez aussi faire en sorte qu'une Triade locale, les 51 Gorgones, ait décidé de porter un coup au Vory, et plus particulièrement à l'installation de Minglov, au moment même où les PJ passent à l'action. Le garage à bateaux devient alors le théâtre d'un affrontement entre les deux syndicats rivaux, et Soto et les runners se retrouvent pris entre deux feux.

### ANTIVIRUS

Cette scène présente deux risques majeurs. Le premier est que les PJ ratent totalement leur opération et se retrouvent aux mains du Vory. Essayez de leur ménager une porte de sortie, Minglov et ses hommes ne savent pas par qui et pourquoi ils sont attaqués. Si les joueurs fuient, ils ne les poursuivent pas tout de suite, préférant prévenir du renfort et sécuriser le Volgodonsk.

Le deuxième problème survient si Soto est tué durant son extraction. Si les runners ont accès à son corps, vous pouvez placer dans son commlink un reçu du magasin de Gauffroy stipulant que Soto y a fait un dépôt le soir du meurtre de Léoni. Dans le cas contraire, Soto aura craché à l'un de ses tortionnaires l'histoire du pendentif, en arguant que grâce à l'argent de celui-ci, il pourrait les rembourser.

## RAMASSER LES MORCEAUX

L'enquête des runners touche à sa fin, du moins en ce qui concerne Marseille. En effet, les différents indices et témoignages récoltés laissent penser que Léoni venait juste d'arriver dans le plexe et qu'il ne comptait pas y rester. Si les runners veulent en savoir plus sur le vieil ork, il leur faut quitter la ville. Des runners perspicaces peuvent déjà se douter de l'endroit où Léoni a passé ces dernières années. Un cadavre irradié en provenance de Nancy, une mycose exotique qui ne pousse que dans les environnements fortement irradiés, un pendentif archaïque contenant de vieilles photos représentant des pauvres bougres dans un village en ruine...

Si les PJ ne le font pas eux-mêmes, Soprano les contacte pour faire le point. Il leur donne une nouvelle fois rendez-vous au Clapier. Une fois sur place, et après avoir écouté l'histoire des runners, Soprano récupère tous les indices (photos, échantillons, etc.) et leur demande de patienter une petite heure pendant qu'il s'entretient avec leur employeur pour décider de la marche à suivre. Lorsqu'il revient, un grand sourire illumine son visage tandis qu'il lance « Messieurs, je crois que nous allons encore avoir besoin de vos services et des miens. » Il remercie les runners et leur verse leur salaire, puis leur promet de les recontacter bientôt pour poursuivre leur enquête.

### DISTRIBUER LE KARMA

Les récompenses en Karma sont détaillées dans les tables de *Karma d'équipe* et de *Karma individuel*.

## KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Karma
Infiltrer la Timone sans déclencher d'alerte particulière	1
Rassembler suffisamment d'informations pour déterminer d'où vient Léoni	1

## KARMA INDIVIDUEL

Situation	Karma
Survie	1

Le reste du karma individuel est attribué normalement en fonction des actions du personnage et de la qualité d'interprétation du joueur.

## Tamir Minglov

La quarantaine passée, Minglov est arrivé à Marseille au début des années 2050. Il a rapidement rejoint les rangs du Vory et monté sa petite entreprise qui lui sert de couverture.

**Contacts :** personnes travaillant sur le Port autonome, Milieu marseillais, police de Marseille.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Pourquoi tu m'appelles de longue ? »
1	2	« C'est le proprio d'un hangar à bateaux sur le port, le Volgodonsk. »
2	4	« Le gadjo est affilié au Vory, sa boîte lui sert de couverture. C'est pas un gros poisson, mais faut pas l'engatser. »
3	8	« Il a l'habitude de kidnapper et de tabasser les gars qui tiennent pas leurs engagements. C'est son truc à lui pour se faire respecter. Quand les gadjos repartent dans la nature le visage tout escagacé, ça fait passer le message. »

## INVESTIGATIONS

Les runners peuvent chercher à se renseigner sur quelques-uns des PNJ importants dans ce scénario.

Les runners peuvent également écumer la Matrice. Le personnage effectue alors un Test étendu Recherche de données + Catalogue avec un intervalle d'1 minute. Comptez les succès cumulés et consultez la colonne Recherche du sujet correspondant ci-dessous. Certains sujets disposent parfois d'un *Modificateur de recherche de données*, appliqué comme un modificateur de réserve de dés au test de recherche. Les Tests étendus peuvent difficilement échouer (à moins d'une complication, voir p. 62, *SR4A*) : limitez le nombre de tests autorisés au nombre de dés de la réserve de dés du personnage (par exemple, un personnage disposant de Recherche de données 3 et Catalogue 3 ne pourra effectuer que 6 fois le test : au-delà de cette limite, il lui est tout simplement impossible d'obtenir plus de détails en ligne).

### Cécilien Soto

Né en 2033 à Marseille, Soto n'a pas réussi grand-chose dans sa vie. Il a travaillé quelque temps comme docker pour une filiale de Chargeur sur le Port autonome, mais s'est fait virer pour vol. Depuis il fait de nombreux petits boulots au black sur les docks et trempe dans de petites magouilles pour fournir sa compagne en bliss.

**Contacts :** personnes travaillant sur les docks du Rove, milieu marseillais.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« Connais pas. C'est de quelle origine ça ? »
1	2	« Ça m'dit quelque chose. Il traîne souvent sur les docks, j'crois. Il doit faire des p'tits boulots, y a toujours besoin de main-d'œuvre par ici. »
2	4	« Ouais, c'est un rat qui crèche aux Hirondelles, dans les Quartiers Nord. C'est le genre de type à voler le sac des vieilles. »
3	8	« Sa copine est une junkie, toujours défoncée au bliss. Du coup, ces derniers temps il manquait grave d'oseille. »
4	12	« Le fada s'est mis dans la merde jusqu'au cou à cause de sa gonze. Paraît qu'il a emprunté de l'argent au Vory et que maintenant il passe son temps à se planquer. »

## Mario Soprano

Soprano travaille dans les Ombres de Marseille depuis près de quinze ans, avec des crochets par Barcelone, Paris, GeMiTo et Rome. Il connaît suffisamment de monde à Marseille et en France, et dispose d'assez d'informations compromettantes sur tous ceux dont le nom compte pour pouvoir se permettre des méthodes de travail et une familiarité déconcertantes dans ses relations professionnelles.

Travailler pour une telle référence à Marseille peut faire décoller la carrière d'un débutant en cas de succès, ou le plonger dans l'oubli pour un bon moment en cas d'échec.

**Contacts :** membres des Ombres françaises et européennes, Milieu marseillais, Johnsons français et européens.

Contact	Recherche	Résultat
0	0	« C'est pas un nom de rappeur, ça ? »
1	2	« Ouai, c'est un fixer sur Marseille. Je crois qu'il est du genre important. »
2	4	« Sopra... Un ancien d'Aegis Cognito et d'InFolio, il a un peu touché à tout : espionnage, intimidation, sabotages. Un vieux de la vieille qui est aussi à l'aise au milieu de la racaille que dans les salons de la haute. »
3	8	« Ces derniers temps, il s'est spécialisé dans le recrutement de nouveaux talents. J'ai entendu dire qu'il rencontrait souvent ses runners au Clapier, du côté de la Plaine. Des amis qui le connaissent bien m'ont même dit qu'il avait commencé à tremper dans des affaires politiques qui dépassaient le cadre de Marseille. »

