



SILVER ANGEL

Une aventure pour SHADOWRUN™ par Tom Dowd



INTRODUCTION	3
Contenu de ce livret	3
L'AVENTURE	4
Les Nuits de Seattle	4
Briefing	4
L'Enquête	4
L'Equipe de la Fuchi.....	5
La Reine Conchita.....	5
Haruhiko Blake.....	6
L'Attaque du Système	7
La Manière Eclair	8
La Manière Forte	8
La Manière Douce.....	9
La Manière Subtile	9
Des Visiteurs Indésirables.....	9
Actions Simultanées.....	10
INFORMATIONS PUBLIQUES	11
Corporations	11
Ares Macrotechnology Inc.....	11
Fuchi Industrial Electronics	11
Mitsuhamma Computer Technologies.....	11
CARTES	12
Centre de Recherche Cavillard	12
Système Informatique du Centre Cavillard	16
CASTING	17
Haruhiko Blake.....	17
Eve Donovan.....	18
Jack Drury	19
Karen Whisper	19
Porte-flingues de la Fuchi	20
Louis Rodrigo	20
Silverthorn	20
Shen VanChak	20
Vicki Ventura	20
Callie Firebird	21
Arthur "White Tiger" Farren	22
Winslow	22
Gangster des King's Crimson	23
Garde du Centre Cavillard	23
Equipe de Combat de la Mitsuhamma	23
Mercenaire	23
Mage Corporatiste.....	23
CONTACTS	24
Propriétaire de Club	24
Cadre Corporatiste	25
Decker Corporatiste	25
Esclave du Salaire Corporatiste.....	26
Garde du Métroplexe	26
Productrice.....	27
Technicien	27

NOTES POUR LE MAITRE DE JEU	28
Recherche d'Informations	28
Centre de Recherche Cavillard.....	28
Informations Générales	28
Les Locaux	28
Informatique.....	29
Applied Security Concepts	29
Renraku Computer Systems	30
Russel Overland Transport	30
Eve Donovan.....	30
Sort Distraction Induite	31
Véhicule	31
Ares Roadhauler	31
Sites Importants	31
Le Matchstick's.....	31
Le Cutting Edge.....	31
L'Entrepôt Cerebus	32
Après la Course	32

SILVER ANGEL

Création

Tom Dowd

Comité de Rédaction :

Rédacteur en Chef

Donna Ippolito

Rédacteur

Jim Musser

Assistants

C.R. Green

Ken Stolt

Production :

Directeur de Production

Sam Lewis

Directeur Artistique

Dana Knutson

Illustrations

Joel Biske

Earl Geier

Jeff Laubenstein

Jim Nelson

Plans

Tara Gallagher

Titre Original

Silver Angel

Version Française

Traduction

Michel Serrat—LizKer

Correcteur-Réviseur

Thierry Betty

Maquette

Fabrice Sarelli

SHADOWRUN et MATRIX sont des marques déposées appartenant à FASA Corporation.

Copyright pour la version américaine : ©1989 FASA Corporation. Tous droits réservés.

FASA Corporation, P.O. Box 6930, Chicago, IL 60680 Etats Unis.

Copyright pour la version française : ©1990 HEXAGONAL. Tous droits réservés.

Produit et Distribué sur le marché français par :

HEXAGONAL, 8, Galerie Montmartre, 75002 Paris, France.

INTRODUCTION

Shadowrun est un jeu qui se situe dans l'époque turbulente du milieu du 21^{ème} siècle, dans ce tourbillon de magie, de technologie, de bagout et d'actions rapides qui caractérise les années 2050. Pour être un Shadowrunner, vous devrez posséder quelque chose de plus que le commun des mortels. Il vous faudra agir dans l'ombre des corporations géantes et des gouvernements intolérants, foncer par les voies détournées qui mènent aux installations secrètes et aux bases de données qu'ils croient intouchables. Affûtez vos talents, les gars, le futur n'existe pas. Votre seul souci, c'est le présent.

Cette aventure se déroule en 2050, à Seattle. Les mégacorporations dominent l'horizon physique et économique; plus bas, dans la rue, ce sont les instincts primitifs qui règnent pendant que le miroitement de la technologie se heurte à la puissance de la magie. Dans ces rues, aucun observateur ne serait surpris de rencontrer indifféremment des représentants des tribus indiennes et Elfes de la rue, des Orks et des Trolls aux dents proéminentes, tout aussi bien que des voyous arborant les symboles de leurs gangs ou d'interminables et sombres limousines blindées corporatistes transportant les maîtres de la ville.

Pour pouvoir faire jouer cette aventure, le Maître de Jeu devra être familiarisé avec les règles du jeu **Shadowrun**. La plupart des informations incluses dans ce livret sont exclusivement réservées au Maître de Jeu mais certains documents sont destinés aux joueurs qui les obtiendront à titre de connaissances courantes ou après avoir utilisé de leurs compétences.

SILVER ANGEL va plonger les joueurs dans les méandres de l'espionnage industriel. Il s'agit là de l'aspect le plus courant de la vie corporatiste et c'est aussi l'une des principales activités des shadowrunners. Les personnages vont parcourir les sombres artères des quartiers les plus rudes de Seattle dans le but de découvrir les informations dont ils auront besoin pour pénétrer dans les corridors de verre et d'acier de la *Mitsuhamma Computer Technologies*. Une seule erreur et ils risquent d'y perdre leur place... à l'ombre.

Il est indispensable que les Personnages Joueurs comptent au moins un Decker dans leurs rangs mais, en dehors de cet impératif, le groupe peut être constitué de n'importe quelle combinaison d'archétypes. Les joueurs ont également la possibilité de choisir à leur gré parmi les races existantes. Cependant, un groupe sera probablement plus efficace s'il allie de façon équilibrée la finesse et la puissance de feu, les contacts de la rue et des corporations, la technologie et la magie. Bien qu'un unique Decker puisse suffire, la présence d'un second au sein du groupe pourra s'avérer intéressante et simplifier certains aspects de l'aventure.

Le MJ pourra décider arbitrairement de la nature des relations entre les Personnages Joueurs avant le début de cette aventure. Il serait préférable que les PJ aient déjà eu l'occasion de se rencontrer et qu'ils aient développé entre eux un certain degré de respect et de

confiance réciproques. Cela dit, le développement de cette indispensable confiance pourrait fort bien s'inscrire dans le cadre de cette aventure et ajouter une dimension supplémentaire à l'intrigue et à la saveur générale du jeu.

CONTENU DE CE LIVRET

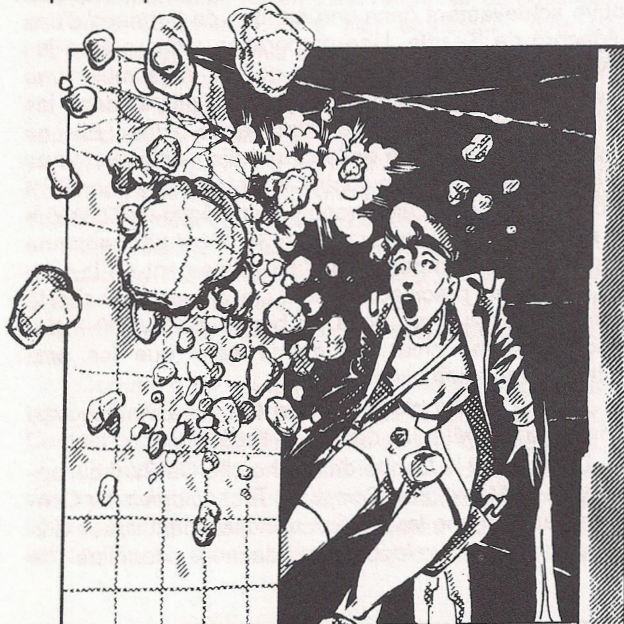
La section **Aventure** plante le décor et trace les grandes lignes de l'intrigue. Les joueurs doivent mettre au point — eux-mêmes — un plan pour accomplir leur mission mais le MJ doit décider à quel point il compte les guider dans leurs décisions.

Le chapitre **Informations Publiques** précise les divers renseignements que les PJ sont censés connaître d'avance et ceux auxquels ils pourront accéder grâce au réseau des données publiques.

Les **Cartes** fournissent au MJ un aperçu des principaux sites de l'aventure, le Centre Cavilard et ses environs immédiats, ainsi que son système informatique. Le MJ pourra s'inspirer de ces plans pour en tracer des versions simplifiées à remettre à ses joueurs selon les indications du texte.

Le **Casting** comprend les descriptions et caractéristiques des PNJ importants qui interviennent ou sont susceptibles d'être rencontrés dans le cours de l'aventure. La section **Contacts** décrit certains types de personnages que les PJ rencontreront sans doute dans leur quête d'informations. Ces dernières descriptions remplacent, pour l'occasion, celles qui figurent dans le livre de règles au chapitre des Contacts.

Enfin, les **Notes pour le Maître de Jeu** englobent les règles que le MJ devrait utiliser pour livrer des informations aux joueurs par l'intermédiaire des contacts, les spécifications d'un nouveau sort et d'un nouveau véhicule ainsi que de brèves descriptions de certains sites importants pour l'aventure.



L'AVENTURE

LES NUITS DE SEATTLE

Si les PJ se connaissent déjà et ont travaillé ensemble avant le début de cette aventure, faites en sorte qu'un membre du gang des *King's Crimson* les contacte afin de discuter d'une opération possible. Si les PJ ne se connaissent pas encore, une excellente approche consisterait à les faire contacter individuellement, en livrant à chacun quelques petits détails sur les habitudes, apparences et centre d'intérêt des autres.

L'émissaire rencontre les PJ discrètement pour les inviter à se rendre au *Matchstick's*, un club privé, pour discuter d'une éventualité de contrat. Le rendez-vous est fixé pour quelques heures plus tard. Il leur indique qu'ils pourront entrer en prononçant le nom de "Steward" à l'entrée.

Le *Matchstick's* est installé au sous-sol d'un immeuble de bureaux proche de la *Needle*. On y accède par une porte qui donne sur un escalier qui descend menant à un bar confortablement meublé. St. John, le portier, s'attend à la visite des PJ et semble même les reconnaître au premier coup d'œil. À l'intérieur, les PJ demanderont une fois encore "Steward" et le barman les dirigera vers une porte au fond du club qui dissimule une autre volée de marches descendantes. Ce petit escalier débouche sur un petit corridor avec une porte blanche au fond. C'est derrière cette porte qu'ils pourront rencontrer le mystérieux "Steward" dont le nom leur a servi de mot de passe.

BRIEFING

En fait, "Steward" est le nom de code d'une Intermédiaire nommée Eve Donovan qui ne perd pas de temps quand l'équipe se présente. Elle explique que la mission consiste en un vol de données informatiques. Il faudra localiser et extraire un fichier de valeur qui se trouve actuellement dans une banque de données d'une mégacorp de Seattle. Une corporation rivale a loué les services d'Eve Donovan afin qu'elle rassemble une équipe de shadowrunners qui devra s'infiltrer dans les installations adverses et en ramener le fichier. Elle ne peut pas révéler le nom de la corporation-cible avant que les PJ n'aient accepté le contrat mais la clause financière de celui-ci comporte un versement immédiat de 50 000 ¥ par personne. Un complément de 35 000 ¥ par personne est prévu en récompense de l'aboutissement de la mission. Donovan précise que son employeur souhaite la discrétion absolue et paiera un bonus de 15 000 ¥ par personne si le fichier est extrait sans que les propriétaires s'en aperçoivent.

Dès qu'elle a obtenu l'accord des PJ, Eve Donovan commence à révéler les détails de l'opération.

La cible est le Centre de Recherche Cavilard qui appartient à la *Mitsuhamu Computer Technologies*. Le Centre Cavilard est une installation exclusivement vouée à la Recherche et Développement dans le domaine de

l'informatique-optique et la recherche biotechnologique. Il est situé à l'Est de la "Downtown" de Seattle, dans une zone semi-forestière qui était autrefois un grand parc. Il est installé à l'intérieur même d'une colline.

Le fichier que l'équipe de shadowrunners doit s'approprier a pour nom de code "SILVER ANGEL" et il est stocké dans un sous-système, à haute sécurité, isolé du système principal du Centre Cavilard. Comme peut l'expliquer Donovan, ce sous-système — connu sous le nom de Système Exécutif — est physiquement isolé de l'ordinateur principal. Il peut y être connecté pour des accès limités mais la connexion ne peut être établie que depuis un pupitre spécifique qui se trouve dans la salle des ordinateurs du Centre Informatique. Cela signifie donc qu'un Decker inséré dans le système principal ne pourra accéder à SILVER ANGEL que si la connexion a été effectuée.

L'alternative consiste pour le Decker à entrer dans le Centre Cavilard pour se brancher directement dans le Système Exécutif. Cette solution présente un inconvénient : le Decker ne pourra pas se trouver en même temps dans le système principal pour éliminer les caméras et les systèmes de sécurité pendant que ses compagnons s'introduiront dans les locaux. La présence de deux Deckers dans le groupe peut aplanir cette difficulté.

Quelle que soit la solution choisie, le groupe devra entrer dans les locaux du Centre et s'engager dans des actions physiques. Eve pourra confier aux PJ un plan très approximatif du Centre mais il leur appartiendra de développer, planifier et exécuter tout le reste de l'opération.

Ce plan grossier, fourni par Eve Donovan, ne devrait être qu'une version très simplifiée du plan qui se trouve dans la section *Cartes*. N'indiquez que les différents départements et sections du Centre Cavilard, sans aucune mention des salles ni même des connexions aux couloirs.

Il est un autre élément dont il n'appartient pas aux shadowrunners de décider; il s'agit du timing de l'opération. L'employeur de Donovan lui a précisé que l'opération doit débuter précisément à 2 heures du matin dans 3 jours (Jour "J"). Cet impératif se justifie par le fait qu'une autre opération contre la *Mitsuhamu* sera conduite simultanément dans une autre installation de la MCT. L'employeur inconnu ne veut pas que l'une ou l'autre des 2 opérations soit menacée par une mise en alerte de la *Mitsuhamu*. Dans 3 jours. À 2 heures du matin. Sans faute.

L'ENQUETE

Donovan va permettre aux PJ de prendre certaines initiatives en ce qui concerne les recherches et le planning de l'opération mais elle insiste pour être présente à toutes les réunions. Bien quelle manque un peu de pratique dans ses activités d'Intermédiaire, elle se montre très rigoureuse dans le traitement des détails.

Les joueurs pourront aborder cette mission par de nombreux angles; il est donc impossible de prévoir toutes les possibilités dans le cadre de ce livret. Il y a cependant quelques éléments qui seront très probablement abordés dans le cadre de l'enquête à laquelle les PJ devraient se livrer pour obtenir les informations qui leur sont nécessaires. Ce sont :

- L'organisation physique des locaux du Centre Cavilard, ses systèmes informatiques et ses mesures de sécurité.
- Les informations concernant les principales sociétés impliquées par des contrats avec la MCT, c'est-à-dire
 - *Applied Security Concepts*, qui sous-traite les actions de surveillance et de sécurité du Centre.
 - *Renraku Computer Systems*, qui a installé les sécurités informatiques.
 - *Russel Overland*, qui s'occupe des transports.
- Eve Donovan, elle-même, car les PJ voudront peut-être se renseigner sur la représentante de leur mystérieux employeur.

Dans tous ces domaines, les informations sont disponibles par l'intermédiaire des Contacts appropriés dans les conditions qui figurent au chapitre Notes pour le Maître de Jeu. Le Seuil de Réussite pour obtenir une information est 4 ; c'est le nombre de Succès qui détermine la quantités de renseignements que le PJ obtient (Notez que chaque niveau de réussite comprend les informations des niveaux précédents).

Eve Donovan insiste sur la nécessité d'une grande discrétion de la part des shadowrunners; il importe que la *Mitsuhamu* n'ait pas le moindre soupçon de ce qui se trame contre son Centre de Recherche Cavilard.

Dans le cours de leur enquête, il est probable que les PJ entendront parler de deux personnes importantes : Haruhiko Blake et Karen Whisper. Les rencontres avec ces personnages-clefs sont décrites ci-dessous.

L'équipe devra sacrifier au moins une journée (le Jour "J-2") à tenter de recueillir les diverses informations que leurs Contacts peuvent leur fournir.

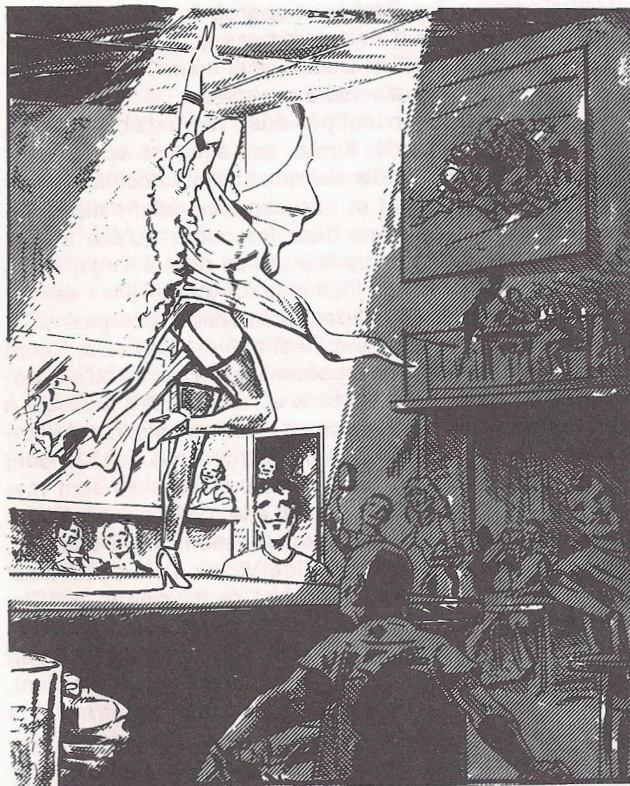
L'EQUIPE DE LA FUCHI

Eve Donovan et les PJ ne sont pas les seuls à s'intéresser de près aux banques de données du Centre Cavilard. A leur insu, la *Fuchi Industrial Electronics* est au courant de l'existence de SILVER ANGEL et veut mettre la main dessus. La *Fuchi* sait aussi qu'un autre groupe est sur l'affaire mais elle ne sait pas de qui il s'agit.

Les agents de la *Fuchi* vont suivre quelques-unes des pistes et rumeurs qui s'offrent aux PJ. Cela signifie que les deux équipes vont sans doute avoir l'occasion de se croiser. Deux de ces rencontres potentielles sont décrites dans les paragraphes La Reine Conchita et Haruhiko Blake.

Chaque fois que les PJ rencontrent un de leurs Contacts, il est possible que celui-ci mentionne l'existence d'autres personnes lui ayant posé des questions similaires. Pour déterminer si cela se produit, faites faire au Contact un Test en Etiquette appropriée avec un SR de 4. Un seul Succès suffira à déclencher cette confiance de la part du Contact.

Pour ajouter une certaine excitation à l'enquête, vous pourriez, en tant que MJ, demander à vos joueurs d'effectuer un ou deux Tests de Perception après chaque rencontre avec un Contact et sans préciser le Seuil de Réussite. Vous pourriez ainsi ajouter au sus-



pens en donnant aux joueurs la sensation que leurs personnages sont suivis, en introduisant le doute dans leurs esprits, etc. Cela dit, il vous appartient de décider si c'est vrai ou non et combien de rencontre avec l'équipe de la *Fuchi* vont effectivement se produire.

LA REINE CONCHITA

Au cours de leur enquête, les aventuriers vont très certainement découvrir une information importante : une personne répondant au nom de Karen Whisper — alias La Reine Conchita — détient un plan du système informatique du Centre Cavilard.

Karen était la petite amie d'un Decker, Neon Fever — alias Frank Gazzara — jusqu'à la mort de ce dernier, survenue subitement il y a quelques mois. Neon Fever avait, apparemment, obtenu le plan de l'architecture informatique du Centre Cavilard par hasard. Sans en connaître l'importance, Karen s'est retrouvée en possession de cette information. Elle sait également que c'est l'*Aztechnology* qui a mis à prix la tête de son défunt petit ami.

Karen Whisper travaille comme serveuse et danseuse dans une boîte, le *Cutting Edge* ; un endroit de triste réputation, installé dans la "Downtown" de Seattle. Karen est une beauté hispano-amérindienne qui se produit sous le nom de scène de La Reine Conchita.

Les Contacts qui pourraient avoir eu vent de l'histoire de Karen sont les suivants : Barman, Chef de Gang, Decker, Docteur, Flic, Gangster, Mage, Propriétaire de Club, Rockeuse, Samouraï des Rues, Shaman.

Comme à l'accoutumée, le SR du test est 4 pour ce type d'information. Si les PJ réussissent à l'obtenir, le Contact concerné dirigera les PJ vers le *Cutting Edge*.

Quand les PJ auront été informés de l'existence et de l'importance de Karen, il ne devrait pas leur être difficile d'arranger une rencontre après l'un de ces numéros. Sa réaction envers les shadowrunners dépend

entièrement de la manière dont ils se présenteront à elle. L'idéal serait qu'un Decker se charge du contact, il pourrait glisser le nom d'amis communs qu'il aurait pu avoir avec Neon Fever. Si le Decker jouit lui-même d'une certaine réputation, ce n'en sera que mieux.

Il ne sera cependant pas aussi facile d'obtenir les fichiers des mains de Karen car elle est apeurée et s'alarme facilement. Elle sait que c'est l'*Aztechnology* qui a fait tuer son amant et que certaines informations importantes sont stockées dans les puces qu'elle a conservées. Elle n'a aucune idée de ce dont il s'agit; elle a emporté les puces par inadvertance lorsqu'elle s'est enfuie de son appartement pour échapper aux corpos.

Compte tenu de ce qui est arrivé à Gazzara, Karen craint pour sa vie. Elle suppose que les puces qu'elle détient sont liées d'une manière ou d'une autre à ce qui a entraîné la mort de son amant mais son instinct de survivante urbaine l'empêche de détruire ces fichiers dont elle ne peut pas estimer la valeur. Si elle se sent menacée d'une quelconque façon, elle n'hésitera pas à crier, ce qui aura pour effet d'attirer l'attention de Winslow, le Troll qui occupe la fonction de Videur de la boîte. Il est très attaché à la Reine Conchita et quiconque veut lui faire du mal risque d'encourir ses foudres.

Si une bagarre se déclenche avec Winslow, Karen tentera immédiatement de s'échapper. Si elle y parvient, les PJ ne seront plus en mesure de la localiser avant la limite fatidique de leur opération. Une fouille de sa loge ne donnera aucun résultat, pas plus que celle de son appartement déserté si les PJ parvenaient à en obtenir l'adresse en usant de la force contre Winslow ou l'un des employés de l'établissement.

Même si les PJ parviennent à convaincre Whisper qu'ils ne travaillent pas pour l'*Aztechnology*, il leur restera à la persuader de leur remettre les fichiers de Neon Fever. Avec la Compétence d'Etiquette appropriée, le SR est de 9. Elle commencera par nier l'existence des fichiers mais pourra finir par accepter de les céder pour un prix de 2 500 ¥.

Juste au moment où le marché sera conclu, Winslow interviendra pour annoncer à Karen que des badges corpos sont dehors, en train de poser des questions à son sujet.

Les PJ pourront nier en toute bonne foi avoir connaissance de ces individus. Si l'un des shadowrunners décide d'aller voir ce qui se passe, il obtiendra divers éléments d'information selon le principe suivant :

Le PJ effectue tout d'abord un Test de compétence en Etiquette (Corpo) avec un SR de 5, puis un Test de Perception (INT) avec un SR 6. Le nombre de Succès obtenus dans ces deux Tests sont additionnés et l'on consulte alors la table ci-contre.

Notez que l'équipe de Porte-flingues de la *Fuchi* se compose en fait de 4 personnes mais la quatrième s'est postée dans l'allée dans laquelle donne la porte arrière de l'établissement. Il ne sera donc visible que si quelqu'un va vérifier cette allée.

Toutes les caractéristiques de ces membres de la *Fuchi* figurent dans la section **Casting**.

Dès que les trois Corps ont été identifiés, ou au moins repérés, Winslow conseillera à Karen de s'échapper par la porte de derrière. Elle prendra juste le temps d'accepter les termes du marché fixé par les PJ en promettant de leur remettre les fichiers, ou de leur faire parvenir.

Silverthorn, le quatrième Corpo de la *Fuchi*, est posté dans l'allée. Il est visible aux yeux de quiconque

TABLE DE RENCONTRE DES PORTE-FLINGUES DE LA FUCHI

Succès Résultats

- | | |
|--------|--|
| 1 ou 2 | Au moins trois Corps sont présents. Leurs styles vestimentaires et leurs attitudes semblent indiquer qu'ils sont liés à l'une de ces corporations qui dépendent d'un consortium américano-japonais. |
| 3 ou 4 | Trois Corps sont présents; l'un d'eux, au moins, porte un pistolet lourd. Ils sont en train de montrer une holographie plate aux divers clients. Le PJ a l'impression de reconnaître l'un de ces hommes (le PJ l'a déjà vu il y a 1D6 heures). |
| 5 ou 6 | Deux hommes et une femme. L'une de ces trois personnes ressemble à un employé de la <i>Fuchi</i> . Ils semblent être en train de faire une enquête et il est possible qu'ils ne sachent pas qu'ils sont au bon endroit. |
| 7+ | Trois Corps; l'un d'entre eux est reconnaissable, il s'agit de Louis Rodrigo, un porte-flingue de la division locale de la <i>Fuchi Systems Design</i> . |

jette un œil dans l'allée et lui-même dispose d'une vision directe sur la porte. Il considérera que c'est Karen Whisper qui tente de s'échapper et prendra immédiatement les mesures appropriées.

Les bruits des armes à feu vont attirer l'attention de Rodrigo et de ses comparses à l'intérieur du club mais Winslow fera de son mieux pour les retarder. Si les PJ parviennent à s'échapper du *Cutting Edge* et à mettre au moins une rue entre eux et leurs poursuivants, on considérera qu'ils les ont totalement semés.

Si Karen est parvenue à s'enfuir en compagnie des PJ, elle les mènera directement à l'endroit où elle a dissimulé les fichiers, dans le magasin d'un de ses amis, à quelques pâtés de maisons de son appartement. En plus du plan du système, la puce contient des informations diverses que l'on peut estimer aux environs de 6 000 ¥. Karen souhaite désespérément être débarrasser de ces fichiers et ne veut plus, par la suite, avoir quoi que ce soit à faire avec les PJ.

Après leur avoir remis les fichiers, elle disparaît dans la ville. Cette disparition est définitive en ce qui concerne l'aventure. Quelques jours plus tard, les PJ pourront apprendre que l'on a retrouvé son cadavre assassiné dans les *Barrens*. Il n'y aura pas le moindre indice, ni le moindre suspect.

HARUHIKO BLAKE

L'autre source de renseignements importants à laquelle les PJ auront accès est représentée par Haruhiko Blake; un individu dont ils peuvent entendre parler par l'intermédiaire de leurs différents Contacts (voir les *Notes pour le Maître de Jeu*). Depuis qu'il est tombé en disgrâce auprès de la *Mitsuhamu*, Blake s'est taillé une puissante réputation parmi les habitants des quartiers obscurs de Seattle. Sous le nom de guerre de *Blood*, Haruhiko dirige un *Chopshop* qui fournit des cyberimplants et des organes illégaux à quiconque dispose d'assez de néoyens pour se les offrir. Les membres de son organisation, qui sont connus sous le nom de *Blood Brothers*, comptent parmi les individus les plus redoutés de Seattle. Toute personne pouvant en payer le prix peut

obtenir des organes ou des membres compatibles en quelques heures mais la police considère Haruhiko et ses hommes comme autant de noms sur la liste des personnes disparues.

Toute rencontre avec Haruhiko Blake devra être arrangée par l'un des Contacts des PJ, au prix d'un Test d'Etiquette (La Rue) avec un SR de 9. Le MJ aura soin d'effectuer ce Test en secret ainsi les joueurs ne sauront pas, jusqu'à la dernière minute, si Blake a bel et bien entendu parler d'eux. Si les noms de *Applied Security Concepts*, *Mitsuhamu Computer Technologies* ou Centre Cavilard ne sont pas mentionnés lors de la demande de rencontre, appliquez un modificateur de +3 au SR du Test.

Les Contacts qui peuvent détenir des informations concernant Blake sont : Chef de Gang, Détective, Docteur, Gangster, Intermédiaire, Mage Grillé, Mage, Patron Yakuza, Samouraï des Rues, Shaman et Squatter (voir les Notes pour le Maître de Jeu).

Haruhiko Blake constituant une source majeure d'informations, il est possible que vous éprouviez le besoin de forcer légèrement les événements, de manière à ce qu'il entende parler des PJ, même si les tests requis échouent. Si les PJ se révèlent incapables d'établir le contact, Eve Donovan pourra le faire par l'intermédiaire du gang *King's Crimson*.

Quelle que soit la manière dont Blake sera mis au courant, ses hommes s'arrangeront pour contacter l'un au moins des PJ et lui donner rendez-vous au soir du deuxième jour, environ 24 heures avant le moment où l'opération devra être tentée. Rien de ce que les PJ pourront tenter ne pourra avancer l'heure du rendez-vous. Il aura lieu dans un entrepôt de la zone délabrée et abandonnée des quais. L'entrepôt porte encore l'enseigne délavée de son ancien propriétaire, *Cerebus Shipping* (voir les Notes pour le Maître de Jeu).

Tous les Contacts qui auront l'occasion de parler de Blake aux PJ les avertiront de sa réputation: un homme dangereux, au tempérament très vif et qui supporte assez peu les politesses conventionnelles des conversations.

Vous pouvez permettre aux PJ de prendre toutes les précautions qu'ils veulent. L'entrepôt de la *Cerebus* est le domaine de Blake. Il en connaît les recoins comme sa poche. Parfaitement au courant de toutes les planques que les contrebandiers utilisent pour acheminer leurs marchandises, il est capable de passer d'un endroit à un autre comme s'il apparaissait et disparaissait par magie. ET c'est un stratagème dont il n'hésite pas à user. Laissez les PJ qui veulent le rencontrer attendre quelques temps avant qu'il ne se montre; juste assez longtemps pour qu'ils puissent s'imaginer qu'il n'a pas l'intention de venir.

Blake sait qu'il détient des informations dont les PJ ont besoin et qu'ils vont tenter de faire du tort à une corporation qui lui a causé du tort. Il n'a donc aucune réticence à les aider mais il exige un prix pour ses informations et il ne veut pas d'argent. Il veut quelque chose d'autre; laissez donc les joueurs faire des offres pour voir s'ils proposent quelque chose qui soit de nature à l'intéresser. Si aucune de leurs offres ne vous agrée, Blake peut leur dire qu'ils lui devront un service en échange de son aide présente; un service dont la nature lui est actuellement inconnue mais dont il réclamera l'exécution dans l'avenir. Ce sera le "prix" à payer; à prendre ou à laisser...

En échange de cela, Haruhiko a des informations à leur transmettre, les voici :

- Le numéro d'appel d'une ligne secondaire qui mène droit au cœur du système informatique du Centre Cavilard [NA/UCAS-SEA-8206].

- Les caméras des pièces et des couloirs sont souvent victimes de parasites et personne ne s'en inquiète trop quand cela se produit.

- La plupart des portes importantes du Centre sont gardées par des verrous magnétiques à clavier à touches. Quelqu'un de compétent muni d'un passe magnétique pourrait aisément en venir à bout.

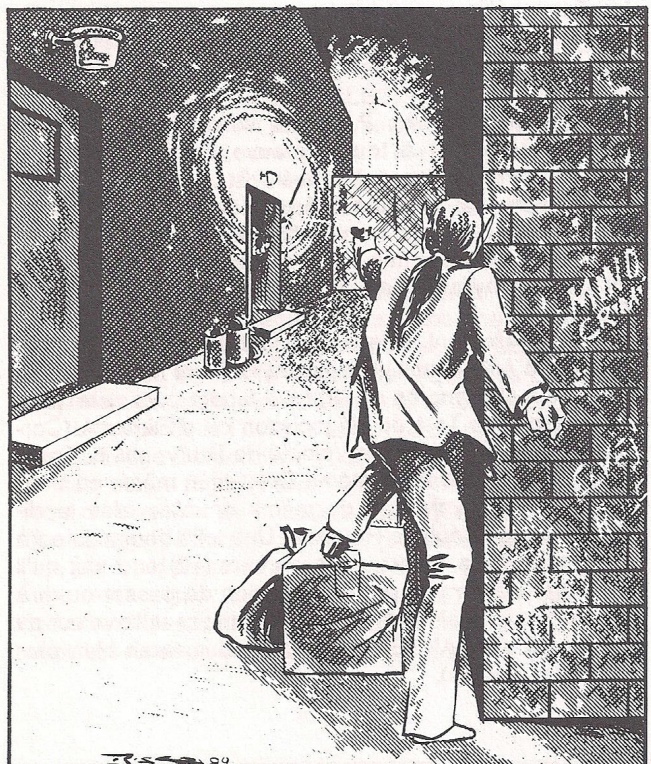
- Il existe un dispositif de destruction/purge lié aux principales Unités de Stockage de Données. Il peut être activé depuis le Centre de Sécurité mais il est contrôlé par un Module Esclave connecté au Sous-Processus de Sécurité.

- Il dispose en outre d'un plan précis du système informatique ainsi que des locaux du Centre Cavilard (vous pourrez dès lors fournir aux joueurs les versions détaillées des plans qui figurent dans la section Cartes mais sans les descriptions des salles).

L'ATTAQUE DU SYSTEME

Après ces diverses rencontres, le groupe devrait avoir mis au point un début de plan. Lors des réunions, vous pouvez donner à Eve le rôle de l'avocat du diable mais ne livrez aucune solution par son intermédiaire. Souvenez-vous cependant de l'identité de son employeur secret. Elle est bien placée pour pouvoir obtenir tout équipement spécial dont les shadowrunners pourraient avoir besoin. En cas de besoin extrême, Eve Donovan pourrait aussi les accompagner dans le Centre Cavilard, équipée pour la circonstance.

Il n'existe que quatre manières d'envisager la visite des installations de la *Mitsuhamu* : la Manière Eclair, la Manière Forte, la Manière Douce et la Manière Subtile. Quelle que soit celle que les joueurs décideront de mettre en œuvre, les paragraphes qui suivent pourront vous servir de guides.



LA MANIERE ECLAIR

Cette méthode demande beaucoup de sang-froid. Il s'agit pour les PJ de se présenter à la grande porte du Centre Cavilard et d'entrer sur un coup de bluff. L'équipe, ou une partie seulement de celle-ci, se présente en se faisant passer pour des inspecteurs de l'*Applied Security Concepts* venant effectuer une inspection nocturne sur le site ou de la *Russel Overland Transport* venus vérifier l'opération de livraison de cette nuit.

Les PJ pourraient aussi se faire passer pour des employés du service de réparation mais il serait plus délicat d'expliquer une intervention au Centre à 2 heures du matin ! Enfin, ils pourraient prétendre appartenir à la *MCT* et avoir leurs propres raisons (secrètes ?) pour une visite aussi tardive. Cette méthode présente des avantages et des inconvénients.

L'un des inconvénients réside dans la nécessité de se procurer des ID (identificateurs servant de cartes d'identité) officiels. Bien que ce soit assez difficile, les PJ pourraient avoir la chance d'en obtenir grâce à l'un de leurs Contacts. Un délai de 24 heures est en principe nécessaire. Selon la situation, effectuez un Test d'Etiquette (La Rue) ou de toute autre compétence appropriée. Si les PJ ont besoin des ID dans moins de 24 heures, appliquez un modificateur de +1 pour chaque tranche de 2 heures en-deçà de 24. Un seul Succès est requis. Si les PJ demandent à Eve des ID, elle pourra les obtenir en 8 heures grâce aux bons soins de son employeur. Quelle que soit la manière qu'ils auront utilisée pour les obtenir, les ID fournis seront aussi parfaits que des vrais.

L'autre désavantage de cette méthode réside dans la vérification que les gardes effectueront inmanquablement par la voie de l'ordinateur du Centre Cavilard sur les ID. Il s'agit là de la procédure standard. Un Decker en attente dans le Module Esclave (ME-10) de vérification des ID pourrait aisément éliminer cet inconvénient en forçant l'acceptation de la carte. Il suffira pour cela qu'il réussisse un Test d'Informatique.

Un avantage de cette méthode réside dans la méfiance craintive que les gardes conçoivent envers les représentants des corporations. Tant que la ruse tiendra, tous les Tests de Perception des gardes, ainsi que tous les Tests qu'ils auront à faire en rapport avec des compétences Sociales, subiront une pénalité de +1 au SR, à l'exception, toutefois, du Directeur de la Sécurité, Jack Drury.

A moins que les PJ ne se soient bâtis une couverture réellement à toute épreuve, ils commenceront quoi qu'il arrive à rencontrer des obstacles lorsqu'ils voudront toucher au Système Exécutif et extraire des fichiers à haute sécurité. Les ordres des gardes sont formels à ce sujet : personne, mis à part des employés spécifiques du Centre Cavilard, n'est autorisé à accéder au Système Exécutif.

Naturellement, si les PJ se font passer pour des cadres de la *Mitsuhamas*, ils peuvent toujours tenter de faire valoir leur titre auprès de Drury. Il faudra pour cela qu'ils réussissent un Test de Négociation ou d'Etiquette (Corpo) avec un SR égal à la Volonté de Drury, soit 5. Toute demande d'accès au Système Exécutif et même au Centre Informatique va tout de même entraîner des modificateurs à ce Seuil de Réussite. Une telle demande aura pour effet de le rendre soupçonneux (+2) et il sait qu'il peut être dangereux pour sa position de passer outre à des ordres formels (+4) (si Drury connaissait la valeur du fichier SILVER ANGEL, le modificateur serait bien plus important encore).

Le fait de disposer d'un ID approprié apportera un modificateur de -1 et un modificateur supplémentaire de -2 si la vérification informatique est concluante. Le SR sera donc de 8, modifié par tous les bonus et pénalités que vous jugerez bon de faire intervenir. La réussite permettra à l'équipe d'accéder au Centre Informatique et peut-être même au Système Exécutif. L'échec aura pour effet de déclencher l'hostilité totale de Drury.

Quels que soient les plans prévus, les choses ne se dérouleront pas aussi précisément que prévu — voir plus loin : Des Visiteurs Indésirables et Actions simultanées.

LA MANIERE FORTE

La manière forte est certainement l'approche la plus folle que le groupe de PJ puisse envisager mais cela peut marcher. L'assaut devra être lancé de plusieurs directions simultanément mais, à moins que l'ordinateur n'ait été neutralisé, la Corporation sera rapidement mise au courant de l'attaque. Planter le Sous-Processus de Sécurité constitue sans doute la méthode la plus directe mais, si les PJ en prennent le contrôle, ils disposeront d'yeux et d'oreilles dans tout le Centre.

Quand l'opération sera effectivement commencée, Eve Donovan se souciera beaucoup moins de discrétion car l'opération parallèle n'est pas véritablement discrète et la *Mitsuhamas* en aura connaissance presque immédiatement. Elle regrettera toutefois la mise en alerte des gardes, ce qui leur permettra de renforcer au maximum la sécurité du Centre Cavilard.

Ils disposent de deux méthodes pour déclencher l'alerte; la première consiste à enfoncer n'importe quel PANICBUTTON® (il y en a virtuellement partout dans le Centre); la seconde passe par le numéro d'urgence, composé sur le téléphone par les gardes de la Sécurité du Centre. Pour éliminer ce risque, les PJ devront prendre le contrôle du système PANICBUTTON® qui est lié au Module Esclave des Détecteurs (ME-6). Le téléphone, lui, ne pourra être bloqué qu'à partir du Module Esclave approprié. Si un quelconque garde entend des coups de feu ou décèle des traces d'effractions, il déclenchera l'Alerte Externe par l'intermédiaire du terminal PANICBUTTON® le plus proche.

Si l'équipe des joueurs n'a pas pris ces précautions, la *Mitsuhamas* sera avertie de l'attaque conduite contre son Centre Cavilard et les renforts commenceront à arriver 3D6 + 5 minutes après le déclenchement de l'Alerte Externe.

Les renforts de sécurité se composent de 5 Mercenaires assistés d'un Mage Corporatiste. Ils arriveront à bord d'un hélicoptère *Hughes WK-2 Stallion*. 3D6 minutes plus tard, huit Mercenaires supplémentaires arriveront sur place dans l'équivalent de deux *Chrysler-Nissan Patrol-1* (voir Equipe de Combat de la Mitsuhamas dans la section Casting).

L'assistance informatique se présentera sous la forme d'une Organisation Mineure (voir L'Opposition, page 118 du livre de règles). Ce Decker corpo, appartenant à l'*Applied Security Concepts* entre dans le système 2D6 Tours après le déclenchement de l'Alerte Externe. Un second Decker corpo, équipé de la même manière, entre en scène 3D6 Tours plus tard.

Dans l'éventualité d'un assaut physique mené contre le Centre, tous les gardes qui ne sont pas directement impliqués dans un combat sont censés courir vers l'Armurerie, située près du Centre de Sécurité. Là, chacun s'équipera d'une Armure Lourde Partielle, d'un casque et d'un fusil d'assaut *FN HAR* avec trois char-

geurs. Les gardes mettront trois Tours à s'équiper; il est probable que seuls quelques-uns d'entre eux participeront effectivement au combat avec leur équipement au complet.

A la moindre alerte, le Centre de Sécurité sera verrouillé. De plus, si la moitié des effectifs est mise hors combat, ou si les attaquants semblent près d'atteindre leur but, les consignes imposent aux gardes survivants de détruire les principales USD. Cette opération peut se faire par l'intermédiaire d'un interrupteur installé dans le Centre de Sécurité et relié, par câblage direct, à des explosifs logés tout autour des USD. Si cela se produit, une explosion détruira physiquement toutes les puces optiques et donc tous les fichiers qu'elles contiennent, y compris SILVER ANGEL. Les seuls moyens qui permettraient d'éviter cette catastrophe consistent à neutraliser le Sous-Processus de Sécurité, à contrôler le Module Esclave concerné ou à empêcher le garde de presser l'interrupteur. Les charges explosives ne pourront pas être désarmées à temps. Elles sont scellées dans le plancher du Centre Informatique avec les supports physiques des USD.

En règle générale, les gardes combattront tant qu'ils le pourront mais ils ne sont pas suicidaires. Si la résistance leur semble vaine, ils se rendront tout en guettant la moindre opportunité pour s'échapper et renverser la situation.

LA MANIERE DOUCE

La Manière Douce implique une infiltration furtive dans le Centre Informatique; une opération très difficile à réaliser. Le bâtiment du Centre Cavilard comporte quatre entrées : l'entrée principale, le dock de chargement et les deux sorties de secours. Les deux premières sont continuellement surveillées par des gardes, ce qui les rend quasiment impraticables pour une entrée discrète. Les deux sorties de secours représentent des cibles plus faciles à condition qu'un Decker de l'équipe de PJ soit en mesure de contrôler tout d'abord le Module Esclave des détecteurs et celui des caméras de sécurité juste après. Si quiconque tente de fracturer la porte, les senseurs installés à l'intérieur du Centre Cavilard sont conçus pour alerter le Centre de Sécurité. Les caméras de sécurité, dans les couloirs, repéreront tout intrus passant la porte. Si les Modules Esclaves sont neutralisés au moment appropriés, les PJ pourront accéder au bâtiment sans avoir à se soucier constamment des caméras de surveillance et des gardes qui observent les moniteurs.

A moins que les PJ ne se montrent extraordinairement adroits, il est fort probable que la manière douce devienne la manière forte à un quelconque moment de l'opération. Lorsque cela se produira les gardes agiront comme dans la Manière Forte.

LA MANIERE SUBTILE

La Manière Subtile est en fait similaire à La Manière Eclair mais elle est plus discrète. Cette solution implique que les PJ se fasse passer pour des convoyeurs de la *Russel Overland Transport* qui doit effectuer une livraison autorisée au Centre, cette nuit même. Le fourgon *Roadhauler* de la compagnie transporte une cargaison biologique dangereuse et trois employés sont présents pour décharger la cargaison au Centre Cavilard. Le contrat passé par la *Mitsuham* avec l'*Applied Security Concepts* stipule qu'aucun des gardes de la compagnie de sécurité n'est tenu de manipuler le moindre matériau bio-

logique dangereux, de quelque intensité que ce soit. Si la rencontre est jouée intelligemment, une telle ruse pourrait permettre aux PJ de pénétrer assez profondément dans le complexe.

Les PJ devront tout d'abord capturer le *Roadhauler* (voir le paragraphe Ares Roadhauler dans la section Notes pour le Maître de Jeu).

Ce véhicule circule en autopilote mais ce dispositif peut-être enrayé par un instrument spécial qu'Eve Donovan pourrait fournir à l'équipe (notez que la fourniture d'un équipement aussi spécialisé pourrait fort bien donner aux joueurs un léger indice sur l'identité de l'employeur d'Eve). Menacés par des armes à feu, les convoyeurs de la *Russel Overland* n'opposeront que très peu de résistance et un shadowrunner compétent équipé d'une passe magnétique pourrait ouvrir le fourgon très rapidement.

Dès que l'équipe aura pris possession du fourgon, trois PJ pourraient le conduire au Centre Cavilard. S'il y avait plus de trois convoyeurs, les gardes du Centre pourraient avoir quelques soupçons car les conditions de livraisons sont soigneusement planifiées. Les combinaisons de protection chimique qui se trouvent à l'arrière de la cabine du fourgon sont élastiques et de taille unique mais les PJ devront tout de même faire preuve de bon sens si l'un d'entre eux était d'une stature trop exceptionnelle.

A l'arrivée au Centre, le fourgon doit être accolé au quai de chargement qui est équipé d'un sas étanche. Quand le fourgon est en position, le sas englobe la porte arrière pour prévenir toute fuite dans l'atmosphère. Les gardes en faction assistent à l'entrée des convoyeurs puis les laissent effectuer seuls le transport des conteneurs.

Les convoyeurs sont censés extraire six barils du fourgon, les placer dans l'ascenseur et les amener au sous-sol, dans l'entrepôt des matériaux biologiques. Si les PJ ne se sont pas assez intéressés à la procédure de livraison pour connaître tous ces détails, ils éveilleront les soupçons des gardes.

Souvenez-vous tout de même que les gardes du Centre Cavilard sont assez réticents à l'idée de s'approcher des conteneurs dangereux et qu'ils laisseront donc une certaine liberté aux convoyeurs.

DES VISITEURS INDESIRABLES

Les PJ devraient assez vite réaliser que leur plus gros problème ne consiste pas à s'introduire dans le Centre. Visiter le Système Exécutif sans déclencher d'alerte ni engager le combat représente un tout autre défi. Comme pour compliquer un peu les choses, quel-
qu'un d'autre est arrivé avant eux.

Souvenez-vous que la *Fuchi Industrial Electronics* a également lancé une équipe à la recherche de SILVER ANGEL. Par une étrange coïncidence, la *Fuchi* effectue son opération en même temps que l'équipe de Donovan. Ses méthodes sont cependant assez différentes.

L'équipe de la *Fuchi* se compose de deux membres : une Ex-Mage Corporatiste (Callie Firebird) et un Decker (Arthur "White Tiger" Farren). En s'introduisant dans la base de données de l'*Applied Security Concepts*, White Tiger a appris l'identité des deux gardes qui seront, cette nuit, postés devant les moniteurs vidéo. Callie leur a ensuite rendu visite. Son intention était d'utiliser, sur chacun d'eux, le sort *Distraction Induite* mais elle n'a pu le lancer que sur un seul des deux gardes. Elle s'est donc

arrangée pour que le second garde ne puisse pas assurer son travail cette nuit; il a annoncé qu'il était malade, juste avant sa prise de service. Le garde qui se trouve sous l'effet du sort *Distraction Induite* sera distrait chaque fois qu'il verra Callie ou White Tiger. Il ne se souviendra pas de les avoir vus et restera dans cet état jusqu'à ce que quelque chose d'autre attire son attention (voir le sort *Distraction Induite* dans les *Notes pour le Maître de Jeu*).

Si, pour quelque raison que ce soit, le Centre de Sécurité est mis en alerte, la situation va causer une certaine tension chez la victime et annuler momentanément les effets du sort. Pendant un instant, le garde victime sera capable de consulter ses écrans normalement mais, en voyant Callie Firebird et White Tiger, il se retrouvera de nouveau distrait. Un observateur pourrait remarquer cette attitude car elle n'est pas très naturelle. Si l'observateur est un PJ, il pourra en déduire que quelque chose est en train de se passer au Centre Cavilard; si c'est un autre garde, il pourrait donner l'alerte.

Tout Decker qui se serait introduit dans le Module Esclave qui contrôle les caméras pourrait voir les deux shadowrunners de la *Fuchi* apparaissant dans le circuit vidéo. Souvenez-vous qu'un seul garde est sous l'influence du sort de Callie. Le duo a pris le risque de voir un autre garde entrer dans le Centre de Sécurité et jeter un coup d'œil aux moniteurs mais ce risque, pensent-ils, est minimal.

Pendant tout le temps où ils se trouveront dans le Centre Informatique, Callie Firebird maintiendra le sort *Détection de la Vie* de manière à pouvoir surveiller toute l'activité aux alentours. Si quelqu'un s'avise d'approcher du Centre Informatique pour y entrer, elle se chargera d'entreprendre des actions préventives.

Il vous faut tenir compte de la coordination des actions simultanées des PJ, des gardes et de l'équipe *Fuchi* afin de déterminer si des rencontres se produisent. L'emploi du temps théorique de l'équipe *Fuchi*, ci-dessous, devrait vous faciliter quelque peu cette tâche. Les actions des "indésirables" y sont prévues selon le minutage de leur plan.

MINUTAGE DE L'EQUIPE FUCHI

- 01:40 Un véhicule-leurre se présente à l'entrée du Centre. Trois filles distraient les gardes pendant que Callie Firebird et White Tiger se glissent à l'intérieur du Centre sous l'effet du sort *Invisibilité*. Les filles repartent peu après en promettant aux gardes de les rappeler.
- 01:52 Le duo s'introduit dans l'ascenseur et descend vers le Niveau Inférieur en compagnie d'un garde qui ne remarque rien.
- 02:01 White Tiger termine la procédure de "crochetage" des verrous magnétiques du Centre. Apparemment, ils ne sont pas au courant du défaut de fonctionnement des systèmes. Callie lance son sort *Détection de la Vie* et commence à le Maintenir.
- 02:08 White Tiger s'introduit dans le Système Exécutif et commence sa visite matricielle.
- 02:13 White Tiger commence à extraire SILVER ANGEL.
- 02:18 L'extraction se termine et White Tiger se prépare à sortir de la Matrice quand le signal de Mise en Alerte Générale parvient au Centre Cavilard.

(L'explication de la Mise en Alerte Générale est donnée un peu plus loin).

ACTIONS SIMULTANÉES

Une autre équipe patronnée par l'*Ares Macrotech* va enlever le Dr Denise Parkwood dans une enclave de la *Mitsuhamu* située dans les Philippines. Le commando de l'*Ares* se parachutera sur l'enclave à 02:00 précises Heure Standard du Pacifique. Six minutes et demie plus tard, le quartier général de la *Mitsuhamu Computer Technologies*, à Chiba au Japon, sera averti de cette intervention. Les gros bonnets évalueront rapidement la situation et, à 02:15, ils décideront de lancer une Mise en Alerte Générale (MAG) de toutes les installations de la *Mitsuhamu*, dans le monde entier. Le signal de MAG sera alors transmis immédiatement.

La *Mitsuhamu* emploie cette procédure d'urgence pour avertir toutes ses filiales d'un risque de problèmes majeurs. Le signal MAG contient une séquence de commandes prioritaires qui placent immédiatement tous les dispositifs de sécurité et toutes les Contre-mesures d'Intrusion en état d'Alerte Externe. Les gardes humains ont pour consignes, à la réception de ce signal, de s'équiper et de se préparer à l'action.

Si le personnel de sécurité du Centre Cavilard n'est pas encore au courant de l'attaque dont fait l'objet le Centre, le signal de 02:18 va y remédier. Le système informatique sera lui aussi en alerte. Toutes les CI bénéficieront donc d'un Indice amélioré de 2 points (en raison du surcroît d'alimentation dont elle feront l'objet). Les gardes s'équiperont et conduiront une inspection du Centre, pièce par pièce. Ils ne manqueront certainement pas de remarquer le comportement étrange du garde en poste devant les moniteurs et ils considéreront avec hostilité toute personne rencontrée dans le Centre et ce, même s'ils avaient une attitude amicale jusqu'alors.

Les renforts, Deckers et Mercenaires du paragraphe *La Manière Forte*, commenceront à arriver sur place dans les délais prévus.



INFORMATIONS PUBLIQUES

Les informations contenues dans ce chapitre sont accessibles aux Personnages Joueurs par l'intermédiaire des réseaux publics d'informations ou, tout simplement, dans le cadre des connaissances courantes.

CORPORATIONS

ARES Macrotechnology INC.

Siège Social : Detroit, Michigan, UCAS

Président Directeur Général : Damien Knight

Principales Divisions :

Raison Sociale : Knight Errant Security

Directeur : Roger Hibou Planant

Activités principales : Actions diverses de Sécurité corporatiste et privée dans le domaine électronique et physique.

Raison Sociale : Ares Arms

Directeur : Guido Cantarelli

Activités principales : Equipements militaires et de police avec une gamme qui va des petites armes et des munitions jusqu'aux véhicules spécialisés.

Profil Commercial : Damien Knight assure un contrôle direct sur les opérations quotidiennes de la *Knight Errant Security*. Des rumeurs affirment que son ascension fulgurante serait liée à des "assassinats" financiers opérés pendant le crash informatique de 2029. Les premières informations publiques fiables concernant ses activités d'homme d'affaires indiquent qu'il a monté, depuis le paradis informatique qu'est la Suède, une opération sauvage visant à la prise de contrôle de l'*Ares Macrotechnology Inc.*

Forces de Sécurité et Militaires : L'*Ares Arms* entretient un parc d'équipements et de personnel militaire important et l'on pense que cette force peut être à tout moment mise à la disposition de l'autre filiale d'*Ares Macrotechnology Inc.*

Rumeurs Locales Actuelles : Selon certains colporteurs de rumeurs, Damien Knight était à Seattle, il y a quelques jours, pour traiter une affaire mystérieuse. On l'aurait vu d'abord au restaurant très sélectif qu'est le *Eye of Needle*, en compagnie de la starlette montante du simsens, Jenny Chimes. L'apparition du déconcertant Knight et de la féline Chimes auraient causé un certain émoi au sein de la clientèle habituellement très posée.

FUCHI INDUSTRIAL ELECTRONICS

Siège Social : Tokyo, Japon

Président Directeur Général : Richard Villiers

Principales Divisions :

Raison Sociale : Fuchi System Design

Directeur : Samantha Villiers

Activités principales : Recherche, conception et productions technologiques avancées pour des usages corporatistes, militaires et industriels.

Profil Commercial :

La *Fuchi Industrial Electronics* est régie par un consortium de trois clans qui en sont conjointement propriétaires. Il s'agit des familles Yamana et Nakatomi, du Japon, et de la famille Villiers, de New York. Les relations entre les membres du consortium ne sont pas toujours cordiales mais elles sont efficaces en matière de gestion des affaires. Les premières applications de la technologie SISA qui ont été mises sur le marché par la compagnie lui ont permis de s'implanter solidement dans le monde industriel. Sa solidité lui a permis de supporter une perte d'un milliard de dollars à la suite d'un procès international pour violation de brevet intenté par l'*ESP Systems* de Boston. La société est l'un des pionniers en matière de conception de cyberdecks et elle reste à la pointe du progrès dans cette production.

Forces de Sécurité et Militaires : La *Fuchi* disposant d'usines (hors de Seattle) consacrées à la production d'équipements militaires, on peut imaginer que ses forces de sécurité internes sont bien équipées. On ne sait rien de sa puissance para-militaire si ce n'est qu'elle a présenté une compagnie d'élite lors du show télé *Corporate Wargames* qui se déroulait sur le sol tunisien en 2049.

Rumeurs Locales Actuelles : La première rumeur fait état d'une tentative manquée d'assassinat qui aurait été perpétrée récemment contre Samantha Villiers, la directrice de la *Fuchi System Design*. On raconte aussi qu'un respecté M. Johnson de la *Fuchi* a été vu récemment à Seattle en train, apparemment, de coordonner ou de recruter des talents locaux.

MITSUHAMA COMPUTER TECHNOLOGIES

Siège Social : Kyoto, Japon

Président Directeur Général : Toshiro Mitsuhamma

Principales Divisions :

Raison Sociale : MCT North America

Directeur : Tamatsu Sakura

Activités principales : Micro-processeurs, interfaces d'ordinateurs et dispositifs de contrôle.

Profil Commercial : En dépit de nombreuses batailles juridiques tendant à établir le contraire, le nom de la *Mitsuhamma* reste lié à certains chefs de gangs Yakuza. La compagnie se montre toujours assez agressive et dynamique. Elle pousse ses concurrents dans leurs ultimes retranchements, tant sur le plan économique que dans les laboratoires de recherches.

Forces de Sécurité et Militaires : Les problèmes de sécurité interne sont normalement gérés par le personnel de la *Mitsuhamma* mais elle engage souvent des individus ou des sociétés pour ses opérations spéciales.

Rumeurs Locales Actuelles : La rumeur générale indique que la *Mitsuhamma* est la véritable façade du Yakuza. Avec un dédain évident et criminel pour la vie humaine, elle a installé les CI les plus noires pour garder ses systèmes informatiques.

CARTES

CENTRE DE RECHERCHE CAVILARD

Situé à l'Est de la "Downtown" de Seattle, le Centre Cavilard est une unité de recherche et développement de la *Mitsuham*. Il est spécialisé dans les études de biotechnologie et de systèmes d'informatique optique. La rumeur affirme que c'est une installation moyenne en ce qui concerne sa sécurité.

PLAN EXTERIEUR

A. Entrée de la Route

Surveillance par caméras et détecteurs de mouvement.

B. Parking des Employés

Surveillance par caméras.

C. Quai de Chargement

Surveillance par caméras. C'est une zone pavée qui entoure le quai de chargement, en retrait dans la colline.

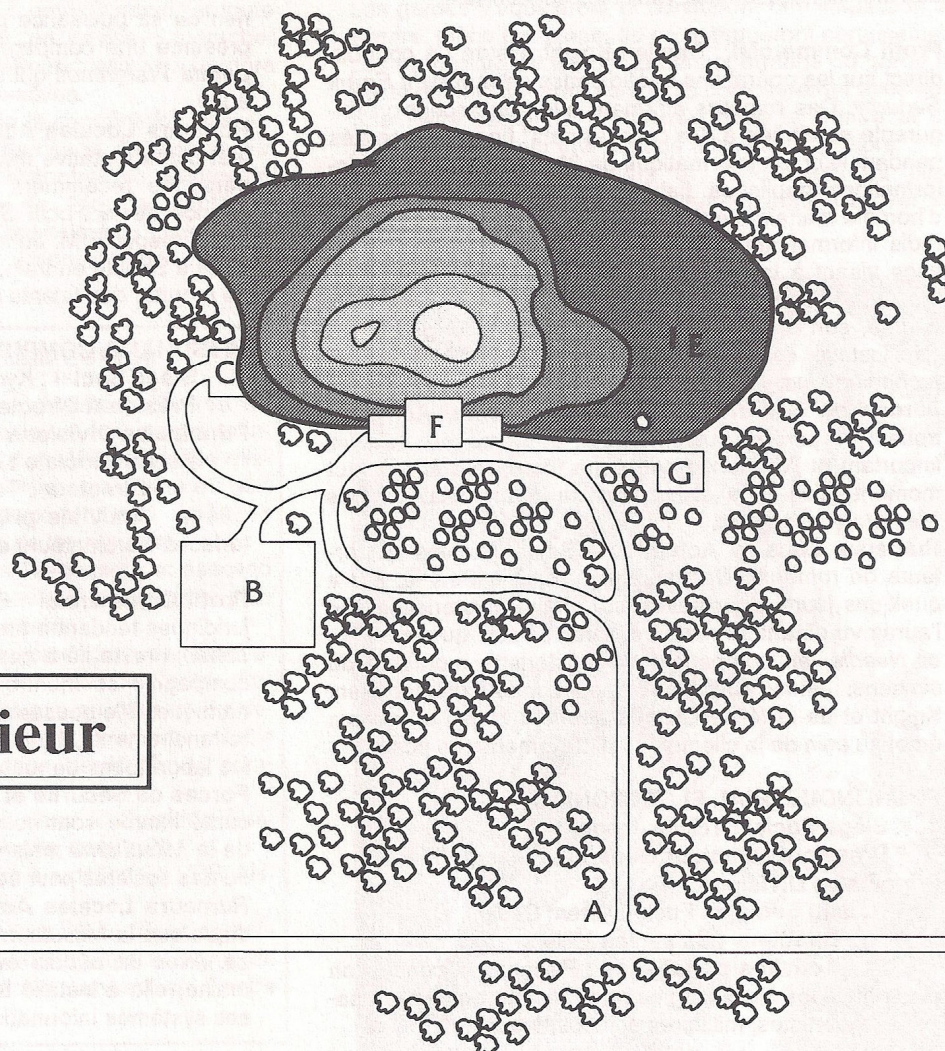
D. et E. Issues de Secours

De lourdes portes de plastacier (Indice de Résistance 10) surveillées par des détecteurs d'intrusion (SR de Base 4 pour les passer). Aucune de ces deux portes n'est dissimulée mais aucune d'elle ne s'ouvre normalement de l'extérieur.

F. Entrée Principale

Béton et acier chromé avec une façade de verre teinté. L'entrée est creusée dans le flanc de la colline. Une double porte s'ouvre sur un hall. La résistance du verre est d'Indice 3. L'extérieur est surveillé par des caméras.

G. Parking Privé



Plan Extérieur



= Forêt

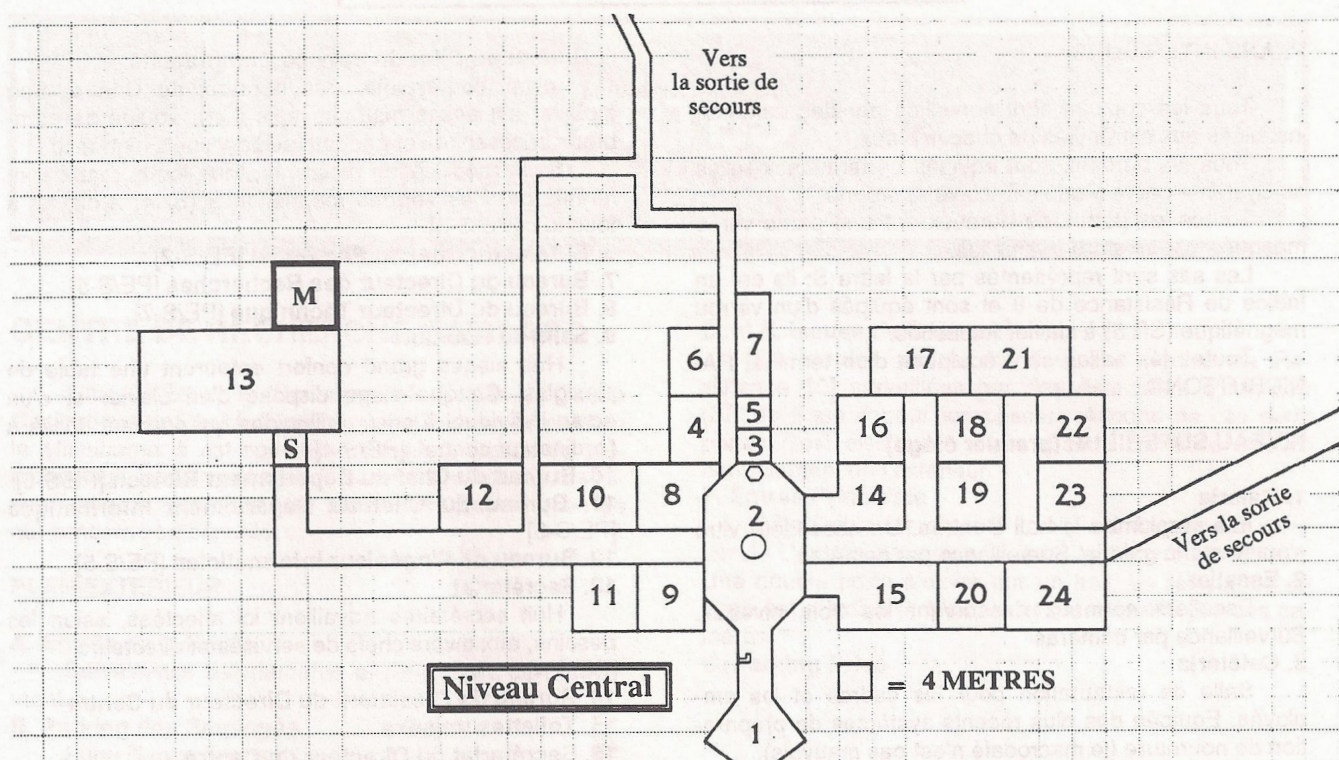


= Colline

L'extrême en matière de néo-décadence. [PE/S-4]



Centre de Recherche Cavilard - Niveau Central

**NIVEAU CENTRAL (rez-de-chaussée)****1. Entrée Principale**

Toutes les portes et vitres ont un Indice de Résistance de 3. Le bureau de la sécurité, à mi-distance du couloir qui donne sur le hall, est occupé par deux Gardes de Sécurité. Le tout est surveillé par des caméras.

2. Hall

Ce hall ne possède pas de plafond à ce niveau; il est donc entièrement visible depuis la galerie du niveau supérieur. Le centre en est occupé par une fontaine à l'écoulement fantaisiste et de petits massifs de plantes et de fleurs. Un ascenseur vitré relie le hall à l'étage supérieur où il s'ouvre sur la galerie après avoir pivoté à 180°. Ses vitrages ont un Indice de Résistance de 2. Le tout est surveillé par caméra.

3. Réserve des fournitures d'Entretien**4. Bureau du Chef du Service Entretien [PE/S-1]****5. Escalier**

Livre accès aux deux autres niveaux.

6. Salle de Détente des Ouvriers d'Entretien**7. Salle des Contrôles Chauffage/Alimentation**

Tous les relais électriques et les contrôles de l'air conditionné et du chauffage sont rassemblés dans cette pièce, ainsi que les coupe-circuits principaux. Verrous magnétiques (SR 4) à clavier à touches. Surveillance par caméra. [PE/S-1]

8. Toilettes unisexes**9. Bureau de l'Assistant du Chef de Chef du Département Biotech [PE/S-6]****10. Salon de Détente****11. Bureau de l'Assistant du Chef du Département Informatique [PE/S-5]****12. Réserve Générale**

Matériel de bureau à usage général : chaises, bureaux, terminaux de remplacement, etc.

13. Quai de Chargement

La salle de chargement est isolée du reste des installations par un sas (S) dont l'Indice de Résistance est 8. C'est par ici qu'entrent les matériaux normaux ainsi

que ceux qui sont considérés comme bio-dangereux. Les matériaux ordinaires peuvent traverser le sas pour être répartis dans les pièces de cet étage mais les matériaux réputés dangereux doivent être entreposés au sous-sol, dans la salle réservée à leur stockage. On les y amène par le monte-charge étanche (M). Toute défaillance de l'étanchéité de cette salle, du monte-charge ou d'un sas se traduit immédiatement par un déclenchement de l'Alerte Interne. Pour les livraisons de bio-produits dangereux, la porte du quai de chargement agit comme un sas. Les livreurs doivent passer par un sas adjacent pendant que le véhicule de livraison est isolé par un système étanche qui s'accouple à la portière. Surveillance par caméras et bio-détecteurs.

14. Laboratoire d'Informatique n°1

Tous les laboratoires informatiques sont des installations aux usages multiples qui se consacrent à diverses tâches et travaux. De nombreuses expérimentations sont en cours, ainsi que des projets de recherches, dans chaque labo. Aucun labo ne dispose d'informations importantes immédiatement accessibles. Les équipements n'ont pas non plus de particularités extraordinaires. Tous les labos sont équipés de verrous magnétiques (SR 4) à clavier à touches et sont surveillés par caméra. [PE/S-5]

15. Laboratoire d'Informatique n°2 [PE/S-5]**16. Bureau de l'Assistant du Directeur Technique [PE/S-5]****17. Laboratoire d'Informatique n°3 [PE/S-5]****18. Réserve de Matériel Informatique**

Contient des outils, des fournitures, des barrettes de puces optiques, des claviers et toute sorte d'autres accessoires informatiques.

19. Laboratoire d'Informatique n°4 [PE/S-5]**20. Toilettes unisexes****21. Laboratoire d'Informatique n°5 [PE/S-5]****22. Laboratoire d'Informatique n°6 [PE/S-5]****23. Laboratoire d'Informatique n°7 [PE/S-5]****24. Laboratoire d'Informatique n°8 [PE/S-5]**

NIVEAU INFÉRIEUR (sous-sol)**1. Zone Centrale**

L'ascenseur vitré donne dans cette salle. Il est orienté du même côté que dans le hall d'entrée. Surveillance par caméra.

2. Escaller

Livre accès aux deux autres niveaux. Surveillance par caméra.

3. Toilettes unisexe**4. Salle de détente des Techniciens Biotech [PE/S-1]****5. Laboratoire des Matériaux Biologiques**

C'est ici que sont traités les matériaux biologiques dangereux. C'est une pièce stérile occupées par de nombreux instruments d'analyses biologiques et biochimiques. Un observateur averti pourrait se rendre compte qu'il n'est actuellement équipé que pour le traitement de matériaux faiblement à moyennement dangereux. Surveillance par bio-détecteurs et caméras. [PE/S-6]

6. Stérilisateur**7. Réserve**

Elle contient des combinaisons bactériologiques et chimiques et divers autres matériels.

8. Laboratoire de Biotechnologie n°1 [PE/S-6]**9. Laboratoire de Biotechnologie n°2 [PE/S-6]****10. Entrepôt des Matériaux Biologiques**

Tous les matériaux biologiques livrés au Centre sont entreposés dans cette salle étanche. Surveillance par bio-détecteurs et caméra.

11. Chambre d'Accès

L'accès au monte-charge passe obligatoirement par cette chambre qui est équipée d'une installation de décontamination et qui fonctionne comme un sas de grande taille. Surveillance par bio-détecteurs et caméra.

12. Salon de Détente**13. Centre de Sécurité**

Cette pièce est remplie de moniteurs de surveillance et de systèmes de communications. Les portes ont un Indice de Résistance de 10 et des verrous magnétiques (SR6) à clavier à touches. Le garde qui s'y trouvera au moment de l'intrusion sera sous l'effet du sort *Distraction Induite* de Callie Firebird. Il sera constamment distrait. Un Test effectué avec 3 dés indiquerait qu'il consulte ses moniteurs s'il obtient un Succès avec un SR 4. S'il le fait, il sera immédiatement distrait s'il entrevoit Callie ou White Tiger. [PE/S-8]

14. Bureau du Directeur de la Sécurité

Le bureau de Jack Drury est fermé par un verrou magnétique (SR5) à clavier à touches. A moins que quelque chose de spécial ne se soit produit, il sera dans son bureau au moment de l'intrusion, s'affairant à diverses paperasseries. [PE/S-8]

15. Armurerie

C'est ici que sont stockées les armes disponibles dans le Centre. On y trouve des armures lourdes partielles, des Browning Max-Power, des FN HAR et des munitions pour ces deux calibres. La porte a un Indice de Résistance de 6 et un verrou magnétique (SR5) à clavier à touches.

16. Stockage des listings papiers

C'est assez surprenant mais le Centre semble avoir l'usage de documents informatiques sur papier. C'est ici qu'ils sont stockés.

17. Bureau de l'Assistant de l'Ingénieur Système**18. Centre Informatique**

C'est dans cette salle que se trouvent rassemblées les banques d'ordinateurs mais c'est surtout le point d'accès au système principal et aux banques de données situées derrière les murs et sous le plancher. La porte a un Indice de Résistance de 10 et un verrou magnétique (SR6) à clavier à touches. Un terminal qui y est installé contrôle le Système Exécutif. Pénétrer dans ce terminal nécessite un Test d'Informatique au SR 4 et requiert 3 Succès. Un échec aurait pour effet de déclencher une Alerte Externe mais la réussite permettrait d'établir la connexion entre le Système Exécutif et le système principal. Il est possible de s'introduire normalement dans le système principal mais toutes les CI seront encore présentes. Un Decker peut se brancher dans le Système Exécutif; il lui faudra quatre Actions pour installer l'équipement et toutes les CI seront présentes comme l'indique le plan de l'architecture du système. Cette salle est surveillée par une caméra. Si l'équipe de la *Fuchi* est déjà présente, elle aura tiré le store qui masque la fenêtre de la porte. [PE/S-9]

19. Bureau du Chef du Département Cybertech

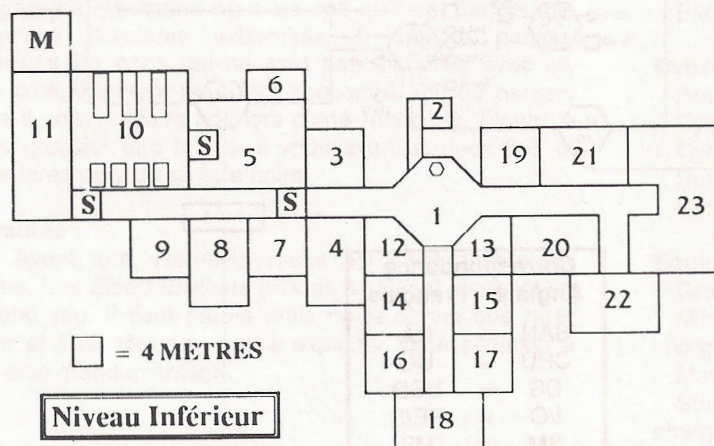
La *Mitsuhamu* est semble-t-il en train de poursuivre des recherches cybernétiques. Une fouille de ce bureau pourrait faire apparaître le nom du Dr Denise Parkwood associé au nom de code SILVER ANGEL. Il est évident que ce bureau n'est pas celui du Dr Parkwood et aucune autre information ne s'y trouve cachée. Le bureau est fermé par un verrou magnétique (SR6) à clavier à touches. [PE/S-7]

20. Laboratoire Cybertech n°1

Si la honte ne l'étouffe pas, un récupérateur acharné pourrait trouver ici des équipements et des pièces de cyberware pour une valeur de 8 000 ¥ environ. Mais une telle fouille prendrait du temps. Il en est de même pour toutes les autres salles de cette aile. Ce laboratoire, comme tous les autres, est fermé par un verrou magnétique (SR6) à clavier à touches. [PE/S-7]

21. Laboratoire Cybertech n°2 [PE/S-7]**22. Réserve et Equipement Cybertech****23. Salle d'Expérimentations Cybertech**

La construction de cette salle n'est pas achevée. Elle est apparemment, destinée à des expérimentations de cyberware sur le cerveau et la pensée. [PE/S-7]



ARCHITECTURE DU SYSTEME INFORMATIQUE DU CENTRE CAVILARD

ME : Module Esclave

NA : Nœud d'Accès au Système

PE/S : Port d'Entrées/Sorties

UC : Unité Centrale de Traitement

USD : Unité de Stockage de Données

UST : Unité de Sous-Traitement

NA-1 : RTL 5206, hors-listes. Rouge-3. Flux-5. Blaster-4.

NA-2 : RTL 5206, hors-listes. Rouge-3. Flux-5. Blaster-4.

NA-3 : RTL 8206, hors-listes, Ligne privée. Orange-4. Barrière-3.

UST-1 : Répartition des informations uniquement. Vert-3. Pas de CI.

UST-2 : Systèmes du bâtiment. Orange-3. Flux-4.

USD-1 : Enregistrements courants sans aucune valeur. Vert-3. Pas de CI.

PE/S-1 : Terminal de contrôle des Modules Esclaves. Orange-2. Flux-3.

ME-1 : Chauffage, air conditionné. Vert-3. Pas de CI.

ME-2 : Alimentation. Vert-3. Pas de CI.

ME-3 : Contrôle des ascenseurs. Vert-3. Pas de CI.

UST-3 : Personnel. Orange-3. Flux-4.

USD-2 : Fichiers du personnel. Orange-3. Brouillage-3.

PE/S-2 : Terminaux. Orange-2. Flux-3.

UST-4 : Comptabilité. Orange-3. Flux-3.

USD-3 : Fichiers comptables. Orange-3. Brouillage-3.

PE/S-3 : Terminaux. Orange-2. Flux-3.

UST-5 : Administration. Rouge-3. Flux-4. Blaster-3.

USD-4 : Fichiers administratifs. Orange-3. Brouillage-4.

PE/S-4 : Terminaux. Orange-3. Flux-4.

UST-6 : Laboratoires d'Informatique. Rouge-3. Flux-3.

USD-5 : Fichiers administratifs. Orange-4. Barrière-3.

USD-6 : Fichiers de travail. Orange-4. Barrière-3. Killer-3.

PE/S-5 : Terminaux. Orange-4. Flux-3.

UST-7 : Biotech. Rouge-3. Flux-3.

USD-7 : Fichiers administratifs. Orange-4. Barrière-3.

USD-8 : Fichiers de travail. Orange-4. Barrière-3. Killer-3.

PE/S-6 : Terminaux. Orange-4. Flux-3.

ME-4 : Contrôle des sas. Orange-3. Flux-3.

UST-8 : Cybertech. Rouge-4. Flux-5. Kamikaze-4.

USD-9 : Fichiers administratifs. Rouge-3. Flux-5. Blaster-3.

USD-10 : Fichiers de travail. Rouge-3. Flux-5. Blaster-3.

PE/S-7 : Terminaux. Orange-4. Flux-5.

UST-9 : Sécurité. Rouge-4. Flux-4. Killer-5.

USD-11 : Fichiers. Orange-4. Flux-3.

PE/S-8 : Terminaux. Orange-3. Flux-3.

ME-5 : Caméras. Orange-3. Flux-3.

ME-6 : Détecteurs. Orange-3. Flux-3.

ME-7 : Contrôle des Verrous Magnétiques. Orange-3. Flux-4.

ME-8 : Destruction de l'USD du Système Exécutif. Rouge-2. Flux-4.

ME-9 : Vérification des ID. Orange-3. Flux-3.

UST-10 : Répartition des informations uniquement. Vert-3. Pas de CI.

UST-11 : Répartition des informations uniquement. Vert-3. Pas de CI.

UST-12 : Système Exécutif. Rouge-4. Flux-5. Trace-5.

USD-12 : Fichiers. Rouge-2. Barrière-3. Noire-3.

USD-13 : Fichiers. Rouge-2. Barrière-3. Noire-3. Le fichier SILVER ANGEL est là. Il fait 80 Mp et une CI Brouillage-3 est fixée dessus.

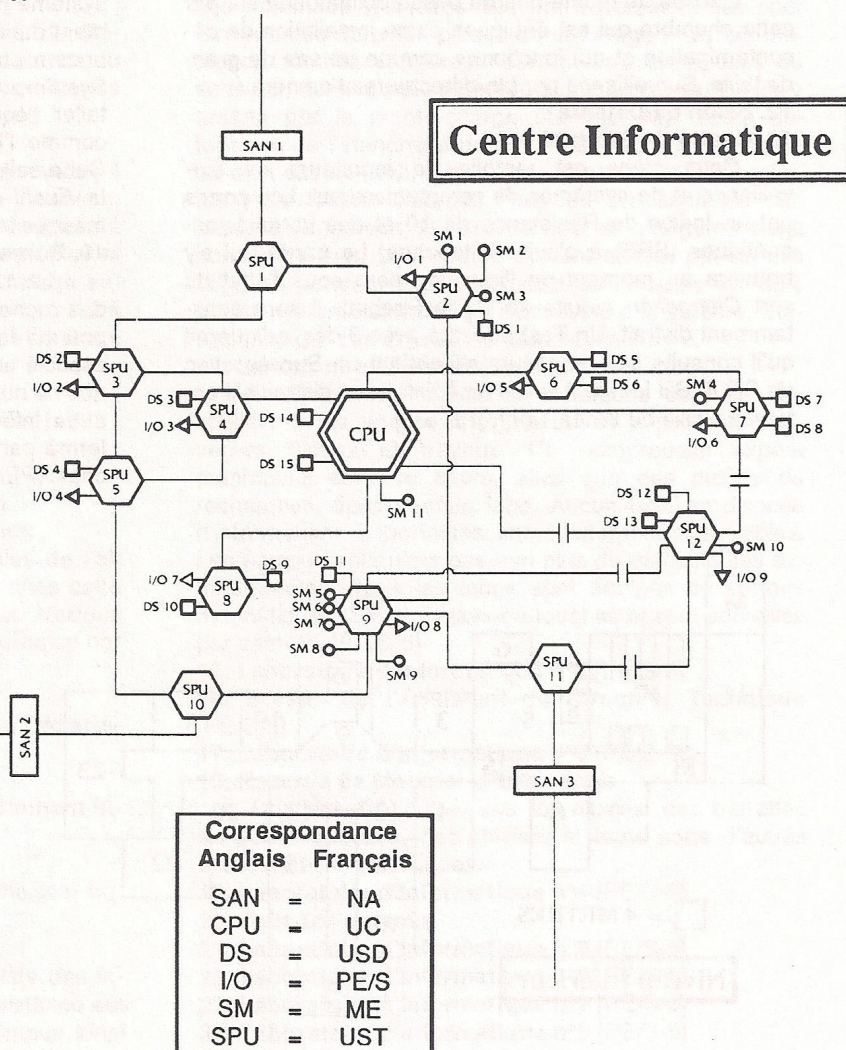
PE/S-9 : Terminal. Orange-4. Barrière-3.

ME-10 : Connexion au système principal. Orange-4. Barrière-3.

UC : Rouge-4. Flux-4. Trace-4.

USD-14 : Copies de sauvegarde des fichiers. Orange-4. Barrière-2.

USD-15 : Standard téléphonique (n'affecte pas les conversations). Orange-3. Barrière-2.



CASTING

Ce chapitre décrit les Personnages Non-Joueurs qui sont rencontrés dans l'*Aventure*. Bien entendu, le Maître de Jeu est libre d'en créer d'autres ou de les modifier selon ce qu'il souhaite ou ce dont il a besoin.

Pour les PNJ mineurs, seules leurs caractéristiques sont indiquées.

HARUHIKO BLAKE

Ses parents ayant une bonne situation dans les installations de la *Mitsuham* à *Wake Island*, Haruhiko Blake a donc vécu comme un "enfant de corporation". Entièrement élevé au sein de la *MCT*, il n'a rien connu du monde réel jusqu'au transfert de ses parents à San Francisco, alors qu'il effectuait sa première année de lycée. Les différences entre le paradis idyllique de *Wake Island* et de *Tokyo West* étaient renversantes. Grâce aux relations de ses parents et à ses propres prouesses, il s'engagea dans le programme d'entraînement de la sécurité, espérant en gravir rapidement les échelons. Ce fut le cas et, à l'âge de 30 ans, Blake occupait le poste de Chef de la Sécurité au Centre de Recherche Cavilard. Il fut impliqué, à tort, dans le scandale d'utilisation illégale d'ordinateur et dut quitter brusquement la *Mitsuham*.

Blake connu une rapide déchéance et s'intégra au monde souterrain de Seattle, qui adopta rapidement un individu aussi talentueux. Son expérience au sein de la *MCT* lui fut utile et il atteignit rapidement une position de pouvoir dans un *Chopshop* caché au fin fond des *Barrens*.

Apparence :

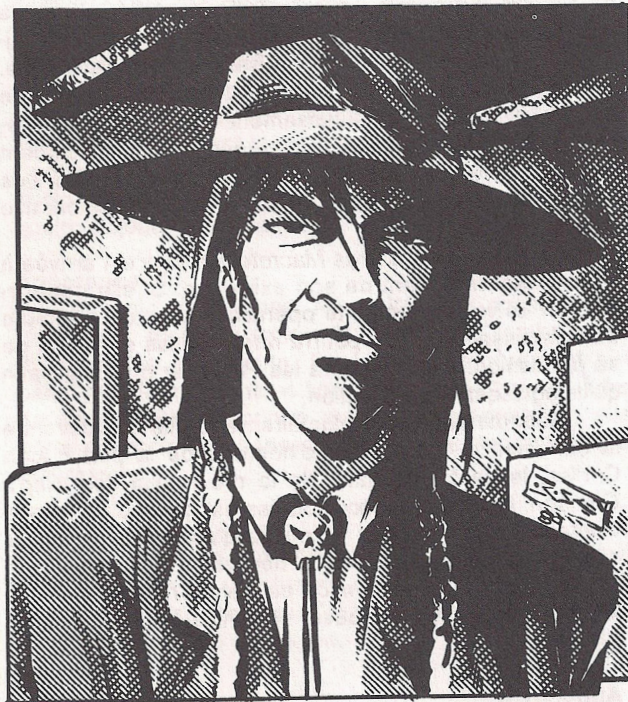
Grand et décharné, Blake porte des cheveux longs et négligés qui sont souvent coiffés en tresses multiples. Ses préférences vont aux peintures de guerre noires.

Maniérisme/Attitude :

Haruhiko n'est pas aussi dangereux que ne le suggère sa réputation mais on sait qu'il est parfois allé jusqu'aux dernières extrémités. Il déteste particulièrement les gens qui ne sont pas aimables avec lui. Son comportement peut être concentré, fou ou pervers mais il sera toujours poli lors d'une rencontre. Montrez-vous grossier une fois et il vous avertira; deux fois et vous ferez parti de sa liste noire.

Loyautés :

Avant tout, Haruhiko Blake est loyal envers lui-même. Les *Blood Brothers* (Frères de Sang) viennent en second lieu. Il tient parole mais ne la donne que rarement et il ne répugne pas à exploiter toute situation à son plus grand avantage.



Attributs :

Constitution : 4 (6)
Rapidité : 6
Force : 5
Charisme : 5
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 0,05
Réaction : 5 (9)

Compétences :

Armes à Feu : 6
Combat Armé : 6
Combat à Mains Nues : 5
Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (La Rue) : 4
Furtivité : 4

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 6
Défensive (Armé) : 6
Esquive : 6

Cyberware :

Armure Dermale : 1
Cyberbras (droit) avec Fouet à Monofilament
Cyberbras (gauche) avec Interface d'Armes
Datajack
Réflexes Câblés : 2

Équipement :

Grenade Etourdissante
Mitraillette HK227 avec Module d'Interface (2 recharges, Balles à Fléchettes)
Manteau Renforcé
Streetline Special avec Module d'Interface (pas de recharge, Holster de cheville)

EVE DONOVAN

Née en Suisse avant la Gobelisation de l'humanité, Donovan a été élevée dans une Europe qui n'a que rarement connu la paix. Elle devint orpheline à dix ans lorsque ses parents furent mortellement piétinés par la foule; elle atteignit l'âge adulte dans les rues de Berne et de Stuttgart, affûtant son corps et son esprit jusqu'à ce qu'ils atteignent leur acuité actuelle.

Elle était autrefois une des meilleurs Intermédiaires de Seattle. Il y a trois ans, elle faillit être tuée lors d'une course en Aztlan, alors qu'elle se trouvait dans un hélicoptère qui fut touché par un missile à tête chercheuse. Une dette de corporation de longue date lui a permis de s'offrir un véritable rajeunissement dans les plus sombres *Chopshops* de Seattle, ainsi que des remplacements cybernétiques de son bras et de sa jambe gauche. Les cybermembres ne contiennent pas d'amélioration car elle les a refusés.

La proposition d'*Ares Macrotechnology* est arrivée à un moment important de son existence. Si elle peut organiser correctement cette opération, avec un minimum de retentissement, elle pourra retrouver les sommets de sa profession. Elle poussera les PJ à leur maximum afin qu'ils agissent à la perfection.

Récemment, et involontairement, elle est devenue la bénéficiaire d'une dette d'honneur de la part d'Alan Corliss, le chef d'un gang de la rue : celui des *King's Crimson*. En conséquence, Corliss est devenu un de ses Contacts... et il peut lui fournir jusqu'à douze membres des *King's Crimson*, selon la nécessité. Ses liens avec Corliss et les *King's Crimson* peuvent être bénéfiques si les PJ ont du mal à trouver Haruhiko Blake ou Karen Whisper.

Apparence :

Grande et athlétique, Eve Donovan ne présente que peu de traces de la vie violente qu'elle a menée. Ses cheveux noir d'ébène sont courts; elle porte un ample pantalon blanc et une chemise qui s'accorde exactement au bleu foncé de ses yeux lorsque les personnages la rencontrent pour la première fois. Tout chez elle indique une éducation cultivée, que reflète son apparence soignée.

Maniérisme/Attitude :

Donovan est très professionnelle lors des opérations mais pas au détriment du projet. Certains de ses anciens associés aiment à la décrire comme une garce au "cœur chromée", ce qu'elle n'est pas. Lorsqu'elle dirige une équipe, elle est toujours prête à écouter les suggestions et les opinions des autres membres.

Loyautés :

Parfois à son détriment, Eve Donovan est d'un loyalisme fanatique envers son employeur du moment et elle le place même avant ses propres intérêts.

Attributs :

Constitution : 3
Rapidité : 4
Force : 2
Charisme : 6
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 1,5
Réaction : 4



Compétences :

Appareils à Poussée Vectorielle : 1
Armes à Feu : 3
Avions : 2
Combat Armé : 2
Combat à Mains Nues : 3
Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (La Rue) : 5
Négociation : 6
Voitures : 3

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 3
Défensive (Armée) : 2
Esquive : 4

Cyberware :

Afficheur Rétinien
Cyberphone
Datajack, 100 Mp de Cybermémoire
Filtrage Sanguin : 3
Interface de Logiciels de Connaissances
Réflexogiciels :
Espagnol : 3
Japonais : 3

Équipement :

HK 227 (2 recharges)
Manteau Renforcé

Note : En vertu de son association actuelle avec l'*Ares Macrotechnology*, Donovan a accès à un van de surveillance et de communications de pointe dont les équipements électroniques ont un indice minimum de 4.

JACK DRURY

Drury est l'actuel Directeur de la Sécurité du Centre de Recherche Cavilard. Surveillant strict et homme imposant, il se sert de son autorité comme d'une arme. De ce fait, il n'apprécie pas beaucoup de recevoir des ordres.

Si les PJ se montrent assez agressifs, se faire passer pour des cadres de la *Mitsuham* est la meilleure façon de le contrôler. Personne d'autre ne pourrait s'en sortir en l'intimidant.

A moins d'être appelé ailleurs par les circonstances, Drury travaillera dans son bureau près du Centre de Sécurité au moment où l'équipe commencera à agir. Des rapports d'activités suspectes ou l'arrivée d'invités inattendus l'attireront sur les lieux du problème potentiel.

Apparence :

De corpulence forte et solide, Drury ressemble à l'ancien Marine de l'UCAS qu'il est. Ses cheveux légèrement grisonnants sont taillés à la mode militaire.

Maniérisme/Attitude :

Ancien militaire, Drury en garde définitivement la philosophie. Bourru et direct, c'est un homme difficile à appréhender.

Loyautés :

Drury est intensément loyal envers la corporation.

Attributs :

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 6
Charisme : 2
Intelligence : 4
Volonté : 5
Essence : 4
Réaction : 5 (7)

Compétences :

Armes à Feu : 7
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (Corporation) : 3
Furtivité : 5
Voitures : 5

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 6
Défensive (Armé) : 4
Esquive : 6

Cyberware :

Réflexes Câblés : 1

Équipement :

Ares Predator (2 recharges)

Notes : Si une Alerte est donnée, Drury sera armé comme les autres gardes.

KAREN WHISPER

Depuis la mort de Neon Fever, Whisper a peur des liens émotionnels et, inconsciemment, elle est contente de se défaire des souvenirs qui la rattachent à Gazzara.

Après avoir éliminé Gazzara, l'Aztech s'est retrouvée apparemment incapable d'identifier sa petite amie; elle a ainsi pu disparaître dans l'ombre. Whisper ne savait que peu de choses sur les activités de Gazzara mais elle détient encore des effets personnels de ce dernier parmi les biens qu'elle a frénétiquement emportés lorsqu'elle a fui leur appartement. Entre autre se trouve un petit paquet contenant des fichiers sur une puce optique. L'inventaire des données enregistrées dans ces fichiers et leur valeur sont à la discrétion du MJ. Elles contiennent le plan du système informatique du Centre de Recherche Cavilard. Ce plan n'a que quelques mois et Gazzara l'a apparemment acquis quelques jours avant sa mort.

Apparence :

Attirante, mais lasse, Karen Whisper possède une chevelure rouge garnie de mèches sombres et d'incroyables yeux verts. Sa taille est légèrement supérieure à la moyenne et son visage est attrayant. Lors de sa première rencontre avec les personnages, elle porte sa tenue de scène sous une robe en synthétique bon marché.

Maniérisme/Attitude :

En dehors de son attitude soupçonneuse, due à la peur, Whisper est une femme agréable. Ce sont les circonstances actuelles qui l'ont rendue légèrement paranoïaque, terrifiée et irritable.

Loyautés :

A ce stade, la seule personne en qui elle accorde sa loyauté est Karen Whisper.

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 2
Combat Armé : 2
Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (La Rue) : 3
Voitures : 2

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 2
Défensive (Armé) : 2
Esquive : 5

Compétences Spéciales :

Chorégraphie : 3
Danse : 6
Danse Acrobatique : 3

Cyberware :

Datajack
Interface-Musique

Équipement :

Couteau
Mitsubishi Runabout
Streetline Special
Vêtement de Cuir Synthétique

PORTE-FLINGUES DE LA FUCHI

Louis Rodrigo et ses trois compagnons ont été chargés par la *Fuchi* de retrouver Karen Whisper. On ne leur a pas dit pourquoi mais juste qu'ils doivent la découvrir et la ramener à la tour abritant les bureaux de la *Fuchi*. Ayant appris que Whisper travaillait dans un bar local, ils se sont mis à faire la tournée des bars à sa recherche. Ils ont eu de la chance.

Les quatre portent de fausses cartes d'identification de la *Knight Errant Security*. Rien ne permet de faire le rapprochement entre eux et la *Fuchi*.

LOUIS RODRIGO (Corpo)

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 5
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (Corporation) : 3
Furtivité : 5
Voitures : 4

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 6
Défensive (Armé) : 4
Esquive : 5

Cyberware :

Réflexes Câblés : 1

Equipement :

Ruger Super Warhawk (holster d'épaule, 2 recharges)
Streetline Special (holster de cheville, 1 recharge)
Vêtements Pare-Balles

SILVERTHORN (Tueur Elfe)

Attributs :

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 5
Charisme : 2
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 2,5
Réaction : 5 (9)

Compétences :

Armes à Feu : 5
Combat à Mains Nues : 4
Etiquette (Corporation) : 3
Etiquette (La Rue) : 3
Explosifs : 4
Furtivité : 5
Hovercrafts : 4
Motos : 4
Voitures : 4

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 6
Défensive (Armé) : 4
Esquive : 6

Cyberware :

Interface d'Armes
Réflexes Câblés : 2

Equipement :

Arès Vipère avec Module d'Interface (holster d'épaule, 3 recharges)
Vêtements Pare-balles

Allergie :

Fer (Légère)

SHEN VANCHAK (Corpo)

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 3
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (Corporation) : 3
Furtivité : 5
Voitures : 4

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 6
Défensive (Armé) : 4
Esquive : 4

Cyberware :

Réflexes Câblés : 1

Equipement :

Browning Max-Power (holster d'épaule, 3 recharges)
Streetline Special (holster d'épaule, 1 recharge)
Vêtements Pare-balles

VICKI VENTURA (Samouraï des Rues)

Attributs :

Constitution : 6
Rapidité : 6 (7)
Force : 6 (7)
Charisme : 2
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 1
Réaction : 5 (9)

Compétences :

Armes à Feu : 5
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (La Rue) : 4
Furtivité : 4

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 6
Défensive (Armé) : 4
Esquive : 7

Cyberware :

Armure Dermale : 2
Cyberyeux (Lumière faible)
Interface d'Armes
Lames Digitales Rétractables
Réflexes Câblés : 2
Substitut Musculaire : 1

Equipement :

Veste Pare-balles
Fichetti Sécurité 500 (holster du creux du dos, 2 recharges)
Couteaux de Lancer (2)
Uzi III avec Module d'Interface (à la hanche, 4 recharges)

CALLIE FIREBIRD (Mage)

Magicienne d'origine étrangère à la ville, Firebird est spécialisée dans les actions à couvert. La *Fuchi* croit beaucoup en elle et compte sur elle pour effectuer l'extraction de données sans attirer l'attention. Entraînée dans les techniques d'évitement et de supercherie, elle peut aussi provoquer de grands raffuts si besoin est.

Apparence :

De taille moyenne, Firebird porte ses cheveux longs mais courts sur les tempes; ils sont de couleur noire. Ses vêtements sont Amérindiens semi-traditionnels et elle porte des peintures de guerre lors de ses courses.

Maniérisme/Attitude :

Le tempérament de Firebird peut être emporté ou calme à volonté. Un moment, elle est la plaisantine de l'équipe et l'instant d'après elle devient froide et professionnelle.

Loyautés :

Bien qu'elle ne soit pas d'une nature à se sacrifier, Firebird est néanmoins loyale envers son employeur du moment.

Attributs :

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 1
Charisme : 2
Intelligence : 5
Volonté : 3
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 4

Compétences :

Armes à Feu : 3
Etiquette (Corporation) : 4
Evocation/Conjuration : 5
Négociation : 2
Psychologie : 2
Sorcellerie : 6
Théorie Magique : 6

Réserves de Dés :

Astrale : 17
Défensive : 1
Esquive : 3
Magique : 6

Equipement :

Veste Pare-balles
Bibliothèque Hermétique sur Support Informatique
(Sorcellerie 3, Evocation/Conjuration 3, Théorie Magique 3)
Enfield AS7 (Balles Explosives, Viseur Laser)
Fichetti Sécurité 500 (chargeur de 22 balles)
Focus Sorcier — Illusion : 2
Focus Sorcier — Manipulation : 3

Sorts Magiques :

Combat :

Eclair Mana : 4

Détection :

Clairvoyance : 4
Détection de la Vie : 4

Santé :

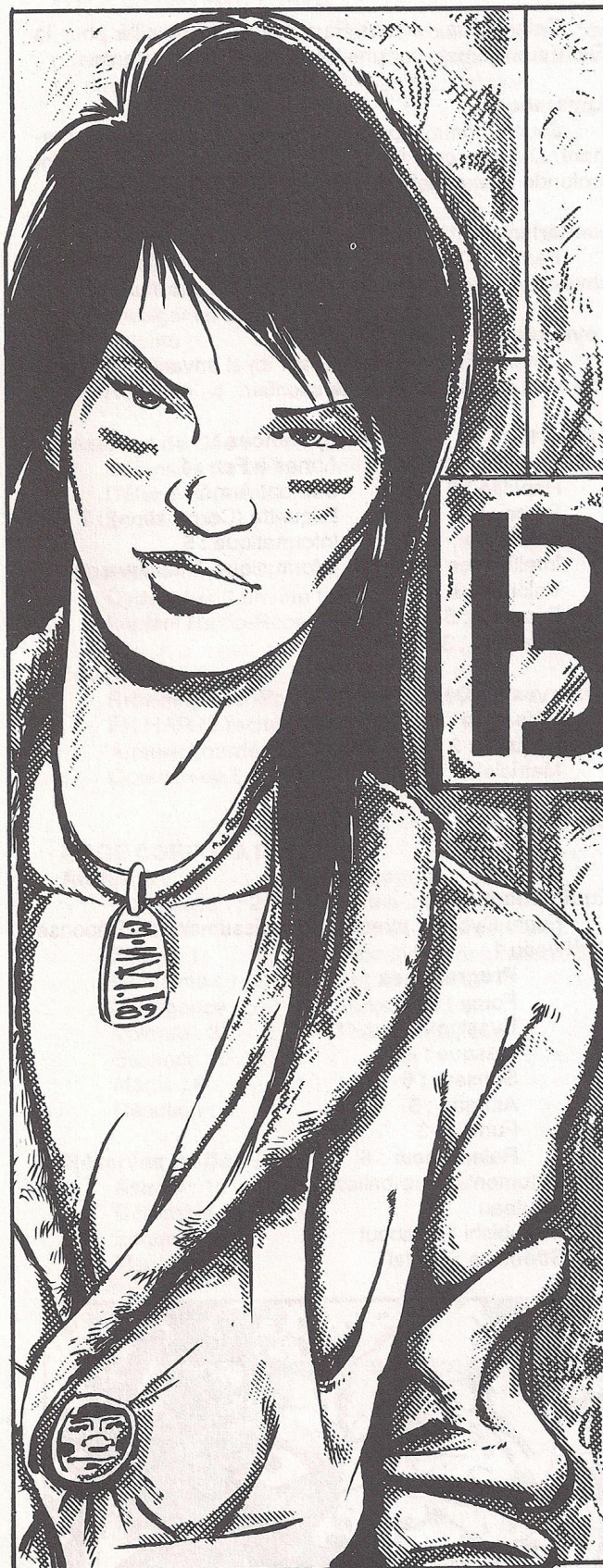
Soins des Blessures Modérées : 2

Illusion :

Chaos : 3
Invisibilité : 5

Manipulation :

Barrière : 3



Arthur Farren - Winslow

ARTHUR "White Tiger" FARREN (Decker)

Talent local, Arthur Farren a déjà travaillé pour la *Fuchi* mais jamais sur une mission aussi importante.

Apparence :

Jeune homme grand et mince, Farren parle rarement. Lorsque cela se produit, sa voix est étonnamment profonde et expansive.

Maniérisme/Attitude :

Farren n'apprécie généralement pas la violence physique et il ne combattra que si sa vie est menacée.

Loyautés :

Comme Firebird, Farren est loyal envers la corporation mais pas au point de se sacrifier.

Attributs :

Constitution : 1
Rapidité : 3
Force : 3
Charisme : 1
Intelligence : 4
Volonté : 3
Essence : 5,8
Réaction : 3

Compétences :

Armes à Feu : 1
Combat Armé : 1
Etiquette (Corporation) : 2
Informatique : 5
Informatique Théorique : 4

Réserves de Dés :

Défensive : 1
Esquive : 3
Matricielle : 8

Cyberware :

Datajack

Equipement :

Fuchi Cyber-4 avec un Accroissement de Réponse de Niveau 1

Programmes :

Force : 5
Evasion : 5
Masque : 4
Senseur : 6
Attaque : 5
Fumée : 3
Ralentisseur : 6

Vêtements Pare-balles

Couteau
Mitsubishi Runabout
Streetline Special

**WINSLOW (Videur Troll)**

Portier/videur du *Cutting Edge*, Winslow a vu passer de nombreux laissés-pour-compte et il sait comment s'en occuper. Il admire La Reine Conchita et pense qu'elle mérite beaucoup mieux que son sort actuel dans cet endroit. Il fera tout son possible pour l'aider à obtenir la chance qu'elle mérite. Plus vieux que la plupart des Trolls, Winslow se souvient du temps où il était encore Humain. Lorsqu'il regarde La Reine Conchita, de tendres souvenirs lui reviennent en mémoire.

Attributs :

Constitution : 9
Rapidité : 3
Force : 9
Charisme : 1
Intelligence : 1
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 2

Compétences :

Armes à Feu : 2
Combat Armé : 3
Combat à Mains Nues : 6
Etiquette (La Rue) : 2

Réserves de Dés :

Esquive : 3
Défensive (Armé) : 3
Défensive (A Mains Nues) : 6

Equipement :

Néant

Allergie :

Lumière solaire (Nuisance)



GANGSTER DES KING'S CRIMSON (Typique)

Apparence :

Chaque Gangster porte des chaussures, un pantalon, une chemise, des gants et un grand manteau, le tout de couleur noir. Chacun d'eux est aléatoirement couvert d'éclaboussures rouges, même sur leur cheveux tous teints en noir.

Maniérisme/Attitude : Comme bon vous semble.

Loyautés :

Les Gangsters ne sont loyaux qu'envers eux-mêmes et envers toute personne avec qui ils sont liés actuellement. On raconte cependant que lorsqu'un membre des *King's Crimson* donne sa parole, on peut lui faire confiance car il s'y tiendra.

Attributs :

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 5
Charisme : 6
Intelligence : 5
Volonté : 4
Essence : 3,8
Réaction : 5 (7)

Compétences :

Armes à Feu : 4
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 5
Etiquette (La Rue) : 4
Furtivité : 6
Motos : 3

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 5
Défensive (Armé) : 5
Esquive : 6

Cyberware :

Cybeyeux (Lumière faible)
Réflexes Câblés : 1

Equipement :

Couteau
Lecteur Simsens et 6 puces cassettes
Streetline Special (1 recharge)
Vêtements de Cuir Synthétique
Réflexes Câblés : 1
Yamaha Rapier (d'occasion)

Notes : Si nécessaire, un membre des *King's Crimson* peut faire appel à 2D6 autres Gangsters pour l'aider.

GARDE DU CENTRE CAVILARD

Attributs :

Constitution : 4
Rapidité : 4
Force : 4
Charisme : 2
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 6
Réaction : 3

Compétences :

Armes à Feu : 5
Combat à Mains Nues : 4
Etiquette (Corporation) : 2
Etiquette (La Rue) : 2

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 4
Défensive (Armé) : Néant
Esquive : 4

Equipement :

Gilet Pare-balles
Browning Max-Power (2 recharges)
(En Alerte) :
Casque
FN HAR (3 recharges)
Armure Lourde Partielle

EQUIPE DE COMBAT DE LA MITSUHAMA

La première équipe qui arrivera sur place est composée de cinq Mercenaires et d'un Mage Corporatiste. La deuxième est composée de huit Mercenaires.

MERCENAIRE

Attributs :

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

Compétences :

Armes à Feu : 4
Armes à Projectiles : 3
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 3
Furtivité : 3
Hélicoptères : 3
Science Militaire : 2
Voitures : 3

Réserves de Dés :

Défensive (A Mains Nues) : 5
Défensive (Armé) : 4
Esquive : 4

Cyberware :

Cybeyeux (Lumière faible)
Implant Radio-Récepteur

Equipement :

Browning Max-Power (2 recharges)
FN HAR (3 recharges)
Armure Lourde Partielle
Couteau de Lancer

MAGE CORPORATISTE

Attributs :

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 1
Charisme : 1
Intelligence : 5
Volonté : 3
Essence : 6
Magie : 6
Réaction : 4

Compétences :

Armes à Feu : 2
Etiquette (Corporation) : 4
Evocation/Conjuration : 3
Psychologie : 2
Sorcellerie : 4
Théorie Magique : 3

Réserves de Dés :

Astrale : 15
Défensive : 1
Esquive : 3
Magique : 4

Equipement :

Vêtements Pare-balles
Browning Max-Power (2 recharges)

Sorts Magiques :

Combat :
Eclair Mana : 5
Boule de Force : 5
Sommeil : 4

Santé :

Soins de Blessures Graves : 3

CONTACTS

Ce chapitre comprend de rapides descriptions et les Attributs et Indices de Compétences des PNJ qui pourraient intervenir dans cette aventure. Ces Contacts n'apparaissent pas dans les règles de bases de **Shadowrun**. Les descriptions sont accompagnées d'éléments de dialogue représentatif du personnage qui peuvent aider le Maître de Jeu à ajouter de la vie et de la couleur à ses interprétations.

PROPRIÉTAIRE DE CLUB

« Ça bouge ce soir, non ? Ça me réchauffe le cœur de voir tant de gens qui s'amusent. Qui dansent, boivent et rient. Je ris, aussi. Lorsque je vais à la banque. »

Citations

« Ecoutez, je me soucie pas de ce que vous avez fait ailleurs. Quand vous jouez dans mon club, vous n'êtes qu'un numéro comme les autres et j'espère bien récupérer mes investissements. »

« Bien sûr, j'ai quelques affaires avec les Yaks. Tout le monde en a. Ça fait partie du prix à payer pour rester dans les affaires. »

« Bien sûr, je me souviens de toi, gamin. C'était quoi, ton nom ? »

« Parlons-en autour d'un bon repas. »

Commentaire

Le Propriétaire de Club est un homme d'affaires qui n'est là que pour les dollars, les néoyens ou tout autre monnaie en cours. Il est peu scrupuleux et plutôt incisif. Il s'occupe de son propre sort mais se remuera pour ses amis tant qu'il aura de bonnes chances de s'en sortir indemne.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 3
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 6
Réaction : 2

Compétences

Etiquette (La Rue) : 4
Etiquette (Médias) : 4
Négociation : 4



CADRE CORPORATISTE

« Je suis aussi une Corpo. En fait, je suis sacrément fière de dire que je suis une Corpo. La corporation a réalisé beaucoup de bonnes choses, pas seulement pour le métroplexe, mais pour le pays et même le monde. »

Citations

« Les bonnes affaires sont là où vous les trouvez. »

« Pas de commentaire. »

« Je me suis mal exprimée la dernière fois. Voici la véritable histoire. »

Commentaire

Le Cadre Corporatiste est un des rouages de la machine. Elle gravit l'échelle de la réussite avec une détermination inflexible et une application extrême de toutes ses compétences. Elle dévore les moindres bribes de données qui passent entre ses mains. C'est un véritable requin.

Attributs

Constitution : 2

Rapidité : 2

Force : 3

Charisme : 3

Intelligence : 5

Volonté : 4

Essence : 4,8

Réaction : 3

Compétences

Etiquette (Corporation) : 5

Interrogation : 4

Négociation : 4

Cyberware

Datajack, 100 Mp de Cybermémoire



DECKER CORPORATISTE

« Je me fiche de ce que certains peuvent dire. Je suis un Corpo et j'aime ça. Les Corps ont le meilleur hardware qui soit. C'est dur de croire que ce sont eux qui me payent pour l'utiliser. Même sans ça, je leur resterai loyal. Ils s'occupent vraiment de vous. »

Citations

« Je viens d'avoir ce nouveau (incompréhensible). C'est fabuleux. Jamais vu quelque chose comme ça avant. »

« Ecoutez, je ne fais que travailler ici, O.K. ? »

« Ce n'est pas ma faute. L'ordinateur l'a viré. »

« Ça doit être un problème de hardware. »

Commentaire

Le Decker Corporatiste est un autre employé loyal de sa corporation. Il est heureux de son sort, satisfait des piratages et des bricolages limités que la corporation lui autorise afin de maintenir l'image qu'il a de lui-même. Il travaille dur pour garder un travail normalement tranquille.

Attributs

Constitution : 2

Rapidité : 3

Force : 1

Charisme : 1

Intelligence : 4

Volonté : 3

Essence : 5,8

Réaction : 3

Compétences

Etiquette (Corporation) : 2

Informatique : 5

Informatique Théorique : 4

Cyberware

Datajack



ESCLAVE DU SALAIRE CORPORATISTE

« Je suis une Corpo. Nous aimerions tous trouver une solution facile pour nous en sortir. J'ai essayé. Mais maintenant la corporation est mon foyer et ma famille. C'est ma vie. Que puis-je faire d'autre ? »

Citations

- « Ecoutez, je ne fais que travailler ici, O.K. ? »
- « Vous devrez régler ça avec les responsables. »
- « Excusez-moi mais je dois me remettre au travail. »

Commentaire

L'Esclave du Salaire Corporatiste est une ouvrière loyale et travailleuse tant qu'elle est surveillée. Même lorsque personne ne la regarde, il est peu probable qu'elle fasse quoi que ce soit qui mette en danger sa fragile position dans la structure de la corporation. Elle n'a pas de véritable ambition autre que de s'amuser pendant ses heures de loisirs.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 2
Charisme : 2
Intelligence : 2
Volonté : 1
Essence : 6
Réaction : 2

Compétences

Etiquette (Corporation) : 2
Informatique : 2

Compétences Spéciales :

Moulin à Rumeurs (Corporation) : 2
Se faire ignorer : 6

GARDE DU METROPLEXE

« Je préférerais l'époque où nous étions encore la Garde Nationale. Les gens nous respectaient plus. Mais les politiciens ayant obtenu ce qu'ils voulaient, nous sommes devenus la Garde du Métroplexe. Nous sommes censés être une sorte de "compromis", un arrangement avec le Conseil Salish-Shidhe. Le gouvernement ne fait-il pas encore partie des UCAS ? Je crois que ça n'a pas grande importance. Nous faisons toujours le même boulot. J'aimerais juste avoir le même matériel que celui dont disposent les armées privées. Ils ont du matériel sacrément puissant. »

Citations

« Notre boulot est de maintenir la paix. Mais si vous voulez provoquer de l'animation, nous pourrions nous occuper de vous aussi. »

« Les ordres du gouverneur, monsieur. »

« Qu'est-ce que je fais ici ? Je pourrais être chez moi maintenant. »

Commentaire

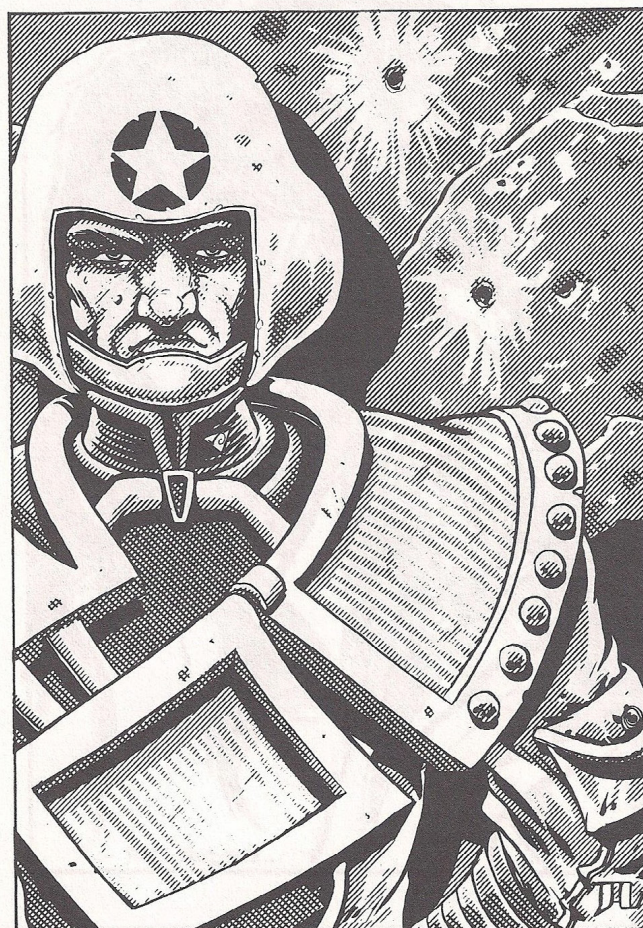
Force d'urgence du maintien de la paix, les Gardes du Métroplexe reçoivent leurs ordres directement du gouverneur. Bien que manquant d'effectifs et sous équipés en comparaison des forces des corporations et des flics de sécurité professionnels, les Gardes sont des citoyens fiers de servir.

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 4
Force : 4
Charisme : 2
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 6
Réaction : 3

Compétences

Armes à Feu : 5
Combat à Mains Nues : 4
Etiquette (Corporation) : 2
Etiquette (La Rue) : 2



Productrice - Technicien



PRODUCTRICE

« Les gens veulent savoir. C'est ce que je dis toujours. Ils sont curieux et, de plus, c'est leur droit fondamental d'être informés. Du moins c'est ce que nous leur disons. »

Citations

« Pour nous, les mauvaises nouvelles sont toujours bonnes pour les indices d'écoute. »

« Si je ne trouve pas de nouvelles, je n'aurai qu'à en fabriquer. »

« Ecoutez, j'étais déjà dans ce métier avant votre naissance. Je sais ce qui va marcher et ce qui n'accrochera pas. »

« Tout le monde veut un bon spectacle. Rien qu'un spectacle. Chaque journée est tellement pleine de problèmes, de plaintes et de soucis que, lorsque les gens rentrent chez eux, tout ce qu'ils souhaitent c'est leur cocktail, leur solitude, leur distraction. C'est là que j'entre en jeu. »

Commentaire

La Productrice est un entrepreneur de spectacles, qui associe très adroitement les informations et les distractions. Elle a le flair pour dénicher ce qui va accrocher les gens et sait comment présenter les histoires pour que les gens ne soient pas trop bouleversés. Le spectacle fait aussi partie des affaires, après tout.

Attributs

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

Compétences

Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (Corporation) : 4
Etiquette (La Rue) : 4
Etiquette (Média) : 4
Furtivité : 2
Informatique : 3
Négociation : 4

TECHNICIEN

« Doucement. Vous voulez toujours aller trop vite. Redites-moi quel est le problème. Vous avez essayé le debugging ? Faites-moi voir ça. Ça va. Je sais, vous m'avez déjà dit avoir essayé mais je voulais m'en rendre compte par moi-même. Bon, je crois voir d'où vient le problème. Je peux vous le faire pour mardi prochain. Pour quand vous le voulez ? Ça va faire monter la note. O.K. mec, ce sont tes crédits. »

Citations

« Ça doit être un problème de soft'. »

« Vous voulez du bon boulot. Faut payer pour ça. »

« Ne m'bousculez pas. C'est un boulot délicat qui demande du temps. »

« Je pourrais vous l'arranger si j'avais les pièces. »

« Je peux arranger n'importe quoi si les crédits sont en conséquence. »

Commentaire

Le Technicien est l'homme à voir lorsque votre hardware ou votre instrument électronique ne fonctionne pas normalement. Il peut être un artisan légal, un costume corporatiste ou même œuvrer dans le marché noir. D'une façon ou d'une autre, ses talents sont inestimables.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 3
Charisme : 2
Intelligence : 6
Volonté : 4
Essence : 5,8
Réaction : 4

Compétences

Biotech : 3
Informatique : 4
Informatique (C/R) : 6
Informatique Théorique : 3
Cybertechnologie : 3
Electronique : 3
Electronique (C/R) : 3

Cyberware

Datajack



NOTES POUR LE MJ

RECHERCHE D'INFORMATIONS

Au jour J-2 de cette aventure, les PJ doivent récolter le plus d'informations possibles sur l'objet de leur opération et sur les personnes, les endroits ou les choses qui ont des rapport avec elle. Ces informations devraient les aider à entrer dans le réseau informatique du Centre Cavilard et à en sortir avec le fichier SILVER ANGEL. Les réseaux des données publiques devraient pouvoir leur apporter quelques éléments (voir le chapitre Informations Publiques) mais le reste ne leur sera accessible qu'à la suite de rencontres avec leurs Contacts.

Un Test d'Etiquette (Rue ou Corpo) suffit généralement à trouver les informations dont dispose un Contact. Le SR de ces Tests est toujours 4 mais la quantité d'informations livrées dépend du nombre de Succès obtenus. Les informations sont présentées par niveaux progressifs et chaque niveau comprend aussi les informations des niveaux précédents.

Notez bien que certains Contacts Appropriés mentionnés ci-dessous ne figurent pas dans les règles de base. Leurs caractéristiques, descriptions et autres détails sont fournies dans la section Contacts.

CENTRE DE RECHERCHE CAVILARD

• INFORMATIONS GENERALES

La plupart des gens ont entendu parler du Centre Cavilard mais peu d'entre eux savent précisément où il se trouve. Situé dans le District de Bellevue à l'Est de la Downtown de Seattle, il est juste à l'écart de la Route 405. C'est un complexe moderne bâti sur le flanc d'une douce colline; il est entouré par des bois clairsemés qui forment un parc.

Contacts Appropriés :

Barman, Cadre Corporatiste, Chef de Gang, Détective, Docteur, Elu Municipal, Ex-Agent Corporatiste, Flic, Gangster, Garde de Sécurité, Intermédiaire, M. Johnson, Patron Yakuza, Productrice, Propriétaire de Club, Samouraï des Rues, Secrétaire, Shaman Urbain.

Informations Disponibles :

— Le Centre Cavilard est équipé d'un grand héliport capable d'accueillir des hélicoptères de transport de passagers et des véhicules ADAV de luxe. A l'exception des visites d'officiels de la corpo, il est rarement utilisé. Cependant, depuis deux semaines, on a constaté une certaine recrudescence d'activités sur cette aire d'atterrissage.

— La *Russel Overland* a obtenu le contrat de tous les transports concernant le Centre. Elle se charge de toutes les livraisons et enlèvements (voir le paragraphe Russel Overland Transport pour plus de détails).

— Les milieux de l'industrie de la Microtronique sont en effervescence à la suite d'une rumeur indiquant que la *Mitsuham* aurait fait une découverte importante dans ce domaine. Il n'y a que peu, ou même pas du tout, d'infor-

mations supplémentaires concernant ces recherches spécifiques si ce n'est que les cadres supérieurs de la corpo semblent très excités par la découverte.

Voici la liste des Succès nécessaires pour obtenir chacun de ces différents éléments d'information. Elle est assortie de quelques éléments concernant l'interprétation des PNJ et de quelques exemples de dialogues.

1 Succès

«Tu sais, mon gars, je crois qu'il se passe la-d'dans beaucoup plus de choses que ce que la *Mitsuham* voudrait faire croire. Un cousin à moi avait l'habitude de traîner dans le coin et ces saloperies de jets *Fed-Boeing* n'atterrissaient jamais aussi souvent dans ce Centre que ces quinze derniers jours. Il y a què'que chose qui attire les huiles, là-bas !»

2 Succès

«Les gars de la *Mitsuham* ont dû signer un contrat avec *Russel Overland* pour se faire am'ner du matériel au Centre. J'ai vu leurs bahuts qui allaient là-bas plusieurs fois. Je n'sais pas trop ce qui s'y passe mais je sais que d'temps en temps ils utilisent un d'leurs camions para-militaires pour y aller. Je n'sais pas ce que c'est mais ils ont l'air d'vouloir le protéger !»

3 Succès

«Et bien, pour tout dire, j'ai entendu un homme — par le plus grand des hasard, bien sûr — qui racontait que le Cavilard était en train de travailler sur quelque chose d'important. Ils auraient trouvé un gros truc et ils auraient reçu comme consignes de tout tester et de tout vérifier. Apparemment, non seulement le type travaillait dans un labo associé à eux mais, en plus, il avait un petit paquet d'actions de la *Mitsuham*. Il disait que le projet allait rapporter un paquet de fric à la corpo.»

• LES LOCAUX

Si les PJ veulent avoir la moindre chance de réussir, il faut qu'ils parviennent à s'informer sur la nature des lieux et à obtenir le plus de détails possibles sur l'aspect physique du Centre. Il devrait leur être assez difficile d'obtenir un plan plus détaillé que celui qu'Eve Donovan leur remettra mais certains détails spécifiques peuvent être découverts par l'intermédiaire de différentes sources. Il leur serait sans doute aussi très agréable de connaître l'emplacement et les horaires du personnel de sécurité du Centre.

Contacts Appropriés :

Détective, Ex-Agent Corporatiste, Garde de Sécurité, Intermédiaire, Mécanicienne, Secrétaire, Technicien.

Informations Disponibles :

Les systèmes de sécurité du niveau inférieur du Centre ont été désactivés en raison de la fréquence des visites des équipes de réparations qui travaillent sur l'air conditionné. Toutes les pièces du niveau inférieur où se font des recherches sont accessibles depuis leurs voisines par l'intermédiaire des conduites d'air conditionné, sauf celles qui se trouvent de l'autre côté des sas.

Une petite défaillance existe dans les systèmes de fermeture des portes de l'aile Sud du niveau inférieur. Les salles numérotées 14 à 18, sur le plan, qui ne sont normalement accessibles qu'en entrant le code approprié sur le clavier à touches de la serrure, s'ouvrent en pressant simultanément deux touches quelconques.

Voici la liste des Succès nécessaires pour obtenir chacun de ces différents éléments d'information. Elle est assortie de quelques éléments concernant l'interprétation des PNJ et de quelques exemples de dialogues.

1 Succès

«Écoutez, le sous-sol de c'truc a un système d'air conditionné qui tombe en panne aussi souvent qu'il le monorail ... enfin, presque ! Le système est tellement bricolé qu'ils ont dû débrancher les détecteurs de sécurité parce qu'ils n'arrêtaient pas d'se mettre en marche.»

2-3 Succès

«Eh Oui ! j'ai ce que vous voulez... Et vous ? Vous avez c'que je veux ? Montrez-m'en la couleur ... Parfait ! Alors voilà. C'est l'*Applied Security Concepts* qui a le contrat. Il y a trois équipes : 05:00 - 13:00; 13:00 - 21:00 et 21:00 - 05:00. Il y a toujours deux gardes au bureau à l'entrée; un au niveau supérieur, devant l'ascenseur principal; un dans la salle du quai de chargement; un qui patrouille au niveau central; un autre qui fait sa ronde au niveau supérieur et deux dans la salle du Centre de Sécurité. Le directeur de la sécurité est normalement dans l'équipe du matin mais, s'il y a quelque chose de spécial, il passe dans l'une des autres équipes.

Voilà les gars, le reste, c'est à vous de faire. »

4 Succès

«Un ami à moi, un technos, m'a dit que les claviers de serrures déconnaient au niveau inférieur dans la partie Sud. D'après lui, si on presse deux touches simultanément, n'importe lesquelles, la porte s'ouvre. Ils auraient même fait venir un technomancien de Frisco pour les réparer mais il n'a pas trouvé. »



• INFORMATIQUE

Le système informatique du Centre Cavilard étant le point focal de cette aventure, il est vraiment impératif que les PJ se munissent d'informations complémentaires le concernant.

Contacts Appropriés :

Decker, Détective, Garde de Sécurité, Technicien.

Informations Disponibles :

Haruhiko Blake et Karen Whisper disposent tous deux d'une carte de l'architecture informatique du Centre. Si les PJ rencontrent l'une de ces deux personnes, ou les deux, consultez la section *Aventure*.

La *Mitsuhamu* a signé un contrat de protection de ses données informatiques avec l'*Applied Security Concepts* qui enverra un de ses Deckers dans le système si une situation d'urgence est déclarée.

Voici la liste des Succès nécessaires pour obtenir chacun de ces différents éléments d'information de la part de Contacts autres que Blake ou Whisper. Elle est assortie de quelques éléments concernant l'interprétation des PNJ et de quelques exemples de dialogues.

2 Succès

«Si tu vas là-dedans, mon gars, tu f'rais bien de faire gaffe à tes fesses. Le système tout seul, c'est déjà pas du gâteau mais, en plus, si tu déclenches une alarme, l'*Applied Security* va envoyer un Decker à tes trousses. Ils ont un contrat avec l'ASC et ces gars là sont armés pour nettoyer les circuits, c'est moi qui te l'ai dit !»

3 Succès

«Cavilard ! Ho là ! La *Renraku* s'est amusée comme une petite folle là-dedans. Tu peux parier qu'il y a quelques saloperies dans tous les coins. Enfin ... du Rouge-3 ou -4, pas plus. Ah non, j'ai jamais entendu parler de quelqu'un qui aurait la carte. Le seul qu'aurait pu l'avoir s'est fait griller les cellules grises en essayant de se faire la pyramide de l'*Aztech*, y a un mois ou deux. Après ça, c'est tout juste s'ils n'ont pas nettoyé son appart' à la bombe atomique. Tu trouveras plus rien chez lui ! Enfin, t'as p't'être une chance avec la copine du gars, une minette qui s'appelle Karen ... Karen Whisper. »

APPLIED SECURITY CONCEPTS

L'*Applied Security Concepts* a été, pendant longtemps, l'une des plus importantes agences de Seattle pour l'installation et la sécurité des ordinateurs. Mais, récemment, elle a connu des déboires financiers et tout indique qu'un acheteur, sans doute la *Lone Star Security*, serait sur le point de se l'approprier. L'ASC fournit au Centre tout son personnel de sécurité, à l'exclusion de son Directeur de Sécurité, Jack Drury, qui, lui, est un salarié de la *Mitsuhamu*.

Contacts Appropriés :

Cadre Corporatiste, Chef de Gang, Decker, Détective, Docteur, Ex-Agent Corporatiste, Ex-Mage Corporatiste, Flic, Gangster, Garde du Métroplex, Intermédiaire, Mage Grillé, Mercenaire, M. Johnson, Patron Yakuza, Propriétaire de Club, Samouraï des Rues, Shaman Urbain.

Informations Disponibles :

Le moral est au plus bas à l'ASC et l'efficacité des gardes s'en ressent un peu. Tant que l'alerte n'a pas été donnée, appliquez un modificateur de +1 aux SR de tous les Tests de Perception que les gardes de l'ASC pourraient être amenés à réaliser. Ce modificateur est valable aussi pour tous les Tests d'Interaction qu'ils pourraient avoir à faire avec des Compétences Sociales.

Haruhiko Blake est particulièrement mécontent contre l'ASC. Il raconte que l'*Applied Security Concepts* sa-

vait parfaitement qu'un de ses employés volait du temps-machine mais que l'ASC l'a laissé continuer en échange d'une part sur les bénéfices futurs du jeu. Blake est aussi en colère contre la *Mitsuham*. Il les tient toutes les deux pour responsables de sa situation actuelle. Haruhiko Blake étant une source majeure d'informations, Eve Donovan pourrait fournir son nom aux PJ si aucun des contacts de ces derniers ne le faisait. Bien entendu, elle insisterait lourdement par la suite pour leur rappeler que c'est elle qui a dû trouver cette information à leur place !

Voici la liste des Succès nécessaires pour obtenir chacun de ces différents éléments d'information. Elle est assortie de quelques éléments concernant l'interprétation des PNJ et de quelques exemples de dialogues.

1 Succès

« Ces rigolos de l'ASC, ils ne seraient même pas capables de protéger leurs propres oreilles si quelqu'un de sérieux avait envie de leur prendre ! Faut dire qu'ils savent que leur société est en train de couler et donc le moral en prend un coup ! Avec les coupes dans le budget, tout ce qu'ils ont maintenant c'est l'équipement standard et des armures de pacotille. Fini pour eux, le temps des équipements spéciaux. »

2 Succès ou plus

« Si je me souviens bien, la *Mitsuham* s'est faite avoir, il y a un an ou deux au Centre Cavilard. Un de leurs gars fauchait du temps-machine à leur ordinateur pour mettre au point un jeu de simulation pour les anglais. C'était pas génial, comme technique, mais personne ne l'avait coincé jusque là. Les corpos ont fini par trouver des données quelque part ailleurs et ils ont essayé de remonter la filière. Le gars s'est tiré avec son jeu et la *Mitsuham* a viré son Directeur de la Sécurité, un gars du nom de Haruhiko Blake. Et maintenant, ce satané jeu est en tête des ventes ! »

RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Il n'y a qu'un nombre limité d'informations à découvrir du côté de la *Renraku*. Une trop forte pression risque de faire retentir les sonneries d'alarme. A la suite de quelques problèmes avec l'Arcologie, la *Renraku* est actuellement sensible aux impératifs de la sécurité.

Contacts Appropriés :

Cadre Corporatiste, Decker Corporatiste, Technicien.

Informations Disponibles :

La *Renraku Computer Systems* a tenté d'installer, au Centre Cavilard, un dispositif de sécurité baptisé le "Trou Noir" mais la technologie requise n'était pas encore parfaitement au point à ce moment. Après la perte de deux Deckers de la *Mitsuham*, le système a été enlevé totalement. Il n'existe donc plus dans l'architecture informatique du Centre Cavilard ... mais vos joueurs n'ont pas à le savoir.

Voici un exemple de la manière de livrer l'information par l'intermédiaire d'un PNJ.

1 Succès

« C'est bel et bien un système *Renraku* mais n'allez raconter à personne que je vous en ai parlé. Vous ne le verrez dans aucune carte du système mais j'ai entendu dire qu'ils avaient installé un prototype de système de sécurité au Centre Cavilard. Le ... Trou Noir ça s'appelle. Ça ressemble à un nœud normal mais dès que vous faites quelque chose dessus — quoi que ce soit — ça se met en marche et ça ne vous quitte plus. Ça vous infecte le MPCP, ça vous torture les programmes—P. Dans le même temps, ça vous trace jusqu'à la maison et, quand ça vous a trouvé, ça vous grille. »

RUSSEL OVERLAND TRANSPORT

Le contrat que la *Russel Overland* a décroché auprès de la *Mitsuham* couvre toutes les opérations de transport, depuis la simple course en voiture privée jusqu'au transfert de cargaisons à haute priorité en fourgons de sécurité. Certains transports sont effectués par des véhicules automatisés, d'autres ont des équipages complets.

Contacts Appropriés :

Tout Contact Corporatiste, Détectives, Intermédiaire, Mercenaire, Interfacé, Patron Yakuza.

Informations Disponibles :

Les PJ peuvent obtenir des informations sur cette société mais seulement en s'introduisant dans son système informatique. Si c'est le Decker de l'équipe qui se charge de cette visite, il découvrira que la sécurité informatique de la *Russel Overland* est une véritable passeoire. C'est un système Orange qui ne comporte même pas le moindre nœud Rouge; de plus, aucun niveau de sécurité n'est supérieur à 4. Si nécessaire, vous pourrez créer l'architecture du système en vous reportant aux règles de la section 15.4 du livre de Règles : Génération Rapide de Systèmes Informatiques.

L'ordinateur de la *Russel Overland* peut révéler de nombreuses informations :

- La cargaison destinée au Centre Cavilard se compose, pour cette nuit, de six conteneurs à protection légère qui contiennent des matériaux biologiques faiblement dangereux. En cas de contamination, le pire qui soit à craindre se limiterait à quelques nausées et de la fièvre après une période d'incubation de trois jours.

- La cargaison doit arriver au Centre à 02:00 précises. Tout changement de cet horaire devra être expliqué à la *Mitsuham* et approuvé par elle, ce qui augmenterait les chances d'être découverts.

- Le véhicule utilisé est un *Ares Roadmaster* converti (la version commerciale du *Citymaster*). Son compartiment arrière est étanche et il dispose de deux places dans l'habitacle de conduite. Il est doté d'un autopilote informatisé (Indice 2) et il emportera trois techniciens/manutentionnaires qui seront chargés de porter les conteneurs à l'intérieur du Centre.

- Le *Roadmaster* est équipé du dispositif d'autopilote "Pro-Pilot II" produit par la firme *Ares*.

[Ce dispositif peut-être contrôlé à distance par un équipement spécial. Si Eve Donovan apprend qu'un *Roadmaster* est utilisé, elle sera en mesure de fournir aux PJ l'équipement et les mots de passe des nœuds d'accès de ce système.]

EVE DONOVAN

Si les PJ ont assez de pratique dans leur profession de shadowrunners, ils devraient savoir qu'il est assez imprudent d'accorder sa confiance trop facilement. Se renseigner sur Eve Donovan — comme d'ailleurs sur quiconque veut leur confier une mission — est une très bonne idée. Cependant, si l'on pousse l'investigation trop loin, la personne concernée pourrait décider de cesser les transferts de néoys dans les crédits. Plus un contact aura été longtemps dans les affaires, plus il aura de chances de connaître l'identité d'Eve Donovan.

Selon l'identité du Contact consulté, vous pourrez appliquer un modificateur au Seuil de Réussite pouvant aller de +1 à +3. Le nombre de Succès obtenus par les PJ régit comme à l'accoutumée le niveau d'information accessible mais il est un élément que les PJ ne devraient pas pouvoir apprendre : il s'agit de l'identité de l'employeur de Donovan.

Contacts Appropriés :

N'importe quel Contact est susceptible de fournir des informations sur Eve, à condition qu'il soit dans le métier depuis au moins trois ans et qu'il ait acquis une bonne réputation.

Informations Disponibles :

Les informations disponibles concernant Eve Donovan sont indiquées ci-dessous, avec quelques exemples destinés à faciliter l'interprétation des Contacts.

0 ou 1 Succès

«Eve Donovan ... Attendez, j'ai déjà entendu ce nom là ... Je crois qu'elle faisait l'Intermédiaire, dans l'Est, il y a quelques années. Elle s'était fait une réputation, à l'époque, mais j'ai pas entendu parler d'elle depuis un bout de temps.»

2 ou 3 Succès

«Ho-Ho ! Evie est de retour ! T'inquiètes-pas, je garde ça pour moi. Elle est bonne ... du moins, elle l'était. C'est elle qui s'est occupée du kidnapping de Coruscutra, il y a quelques années. Elle a sorti le gars carrément sous le nez du Consortium *Euro-Products* pendant un week-end à Singapour. Du très joli boulot ... sans bavure !»

4+ Succès

«Eve Donovan ! Bon sang ! C'est un nom que j'avais pas entendu d'puis longtemps. On m'avait dit qu'elle s'était faite avoir pendant une mission près du réacteur à fusion de Torreon, chez les Aztlan. On raconte que son chopper s'est pris un missile. Une femme qui plaisante pas, celle-là, mais une des rares auxquelles on puisse se fier.»

Sort DISTRACTION INDUITE

Le sort *Distraction Induite* que Callie Firebird emploie sur l'un des gardes du Centre Cavilard ne figure pas dans les règles de base de *Shadowrun*.

Drain : L1 **Type :** Mana **Durée :** Maintien
Effet Spécial : Ce sort provoque la distraction du sujet, chaque fois qu'il se trouve face à une scène, une personne, un objet qui lui est montré juste après le lancement du sort. Sa distraction dure tant que rien d'autre ne vient attirer son attention.

Le sujet reste strictement inconscient des effets du sort et il ne se souviendra jamais d'avoir vu l'image qui l'a distrait. Cette distraction, quelle qu'en soit la durée, lui semble tout à fait naturelle.

VEHICULE

ARES ROADHAULER

Le *Roadhauler* est une variante du *Roadmaster* qui est, lui-même, la version civile du véhicule anti-émeute *Citymaster*. Le *Roadhauler* de la *Russel Overland* a été converti pour le transport de matériaux biologiques dangereux. Le compartiment arrière a été rendu étanche et il est maintenant séparé de l'habitacle. Des systèmes multiples de fixations permettent de transporter les cargaisons sans risque de renversements ou de chocs. Le compartiment arrière n'est accessible que par la porte arrière dont l'ouverture est contrôlée par un verrou magnétique d'Indice 6 à clavier à touches. Chacun des trois membres de l'équipage connaît le code.

L'avant du fourgon est occupé par une cabine à deux places prolongée par un compartiment pour passagers et/ou cargaisons ordinaires. Les deux portes

avant sont également équipées de verrous magnétiques à clavier à touches mais d'Indice 4 seulement. L'un des transporteurs sera installé sur le siège du conducteur (bien qu'il n'ait pas à piloter le fourgon qui est contrôlé par l'autopilote), un second se trouvera sur le siège arrière de l'habitacle et le troisième sera à l'arrière du fourgon.

En plus des contrôles manuels, la cabine contient le petit ordinateur de navigation qui est couplé à l'autopilote (un *Ares Pro-Pilot II*, Indice 2). Elle renferme aussi un poste téléphonique à numérotation directe qui relie le véhicule au siège de la *Russel Overland*. L'équipage a pour instruction de notifier le moindre retard au terminal de la compagnie. Le terminal se charge d'avertir officiellement le Centre Cavilard de l'incident. Avec des autopilotes trop "pointilleux", il est assez courant que des incidents se produisent mais ce n'est que dans le cas où le pilotage automatique est absolument inopérant que les humains sont autorisés à prendre les commandes.

Les caractéristiques du *Roadhauler* sont les suivantes :

Manœuvrabilité	Résistance	Signature
Vitesse	Blindage	Pilotage
5	30/90	2
	2	3
		2

Equipage du Roadhauler

Pour les trois membres de l'équipage du fourgon, utilisez les caractéristiques de l'Esclave du Salaire Corporatiste, dans la section Contacts. Chaque fois qu'ils ont à manipuler des bio-matériaux dangereux, ils sont contraints de porter des combinaisons légères qui sont entreposées à l'arrière de la cabine. Ces combinaisons intégrales sont équipées d'une capuche étanche et d'un masque en plexiglas fin avec respirateur isolé. Elles empêchent aussi quiconque de pouvoir dévisager facilement le porteur de la combinaison.

SITES IMPORTANTS

En dehors du Centre Cavilard, les autres lieux importants de cette aventure sont : le *Matchstick's*, le *Cutting Edge*, et l'entrepôt *Cerebus*. Les descriptions qui suivent sont présentées dans l'ordre où il est probable que ces lieux soient visités et elles devraient vous aider à planter le décor des actions.

Le MATCHSTICK'S

Le *Matchstick's* est un club local, discret et qui se veut strictement réservé à ses membres. Ainsi, on ne peut y entrer que si l'on est soi-même membre du club ou invité par l'un d'eux. L'adhésion est soumise au parrainage d'un membre du club. Le portier, Saint John, est un ancien Samouraï des Rues, doué d'une mémoire photographique et d'une présence imposante. A la mention du nom de "Steward", il aura un sourire de conivence pour les PJ et leur livrera accès à l'établissement. Il les autorisera à conserver leurs armes mais n'hésitera pas à les prévenir qu'aucun acte de violence ne sera toléré à l'intérieur.

Le club est assez petit, sa capacité ne dépasse pas les 70 à 100 personnes. Il est décoré dans un style "boite de jazz" tout droit issu du siècle dernier.

Le CUTTING EDGE

Ce cabaret de faible qualité est généralement fréquenté par des clients qui n'hésitent pas à se montrer soupçonneux envers les étrangers et vont parfois même jusqu'à leur manifester une hostilité à peine voilée. Le

propriétaire emploie un certain nombre de danseuses/serveuses humaines qui ont toutes quelques gadgets high-tech pour améliorer le niveau de leurs performances scéniques.

L'établissement dispose d'une sortie vers une ruelle, à l'arrière du bâtiment. On y accède à partir de la salle de cabaret en traversant un débarras encombré de quatre mètres sur quatre qui se prolonge par un couloir de quatre mètres de long sur deux de large. La ruelle elle-même est longue d'une dizaine de mètres pour une largeur de deux mètres et elle est encombrée de poubelles et de détritus.

L'ENTREPOT CEREBUS

Cet entrepôt abandonné depuis près de huit ans est le point de rendez-vous favori de Haruhiko Blake et de ses *Blood Brothers* qui veillent à ce qu'il reste inutilisé et d'apparence aussi sinistre que possible. Les sans-logis qui rôdent dans la zone portuaire savent que cet endroit est important aux yeux de Blake et ils sont bien payés pour lui signaler tout étranger qui pourrait traîner dans les alentours.

L'entrepôt servait autrefois à abriter les grands conteneurs déchargés des cargos aux long cours; il a des allures de véritable caverne. Des vestiges de nombreux bureaux flanquent les murs. Nombreux aussi sont les conteneurs abandonnés qui occupent encore l'espace du bâtiment, avec leurs supports et leurs engins de manutention.

Quand viendra le moment de la rencontre entre les PJ et Blake, vous devriez puiser dans toute votre panoplie d'images sombres et inquiétantes pour présenter le décor à vos joueurs.

Dans la soirée, il s'est mis à pleuvoir. Mais ce n'est pas une pluie parmi tant d'autres. A la Mission, ils l'ont baptisée Le Déluge. Une pluie qui serait capable de faire tomber dans l'oubli un pêcheur athée au cœur noir.

Les joueurs devraient avoir l'impression que leurs personnages sont en train de pénétrer dans un endroit beaucoup plus sinistre, complexe et menaçant qu'il ne l'est en réalité.

Au loin, une moto éclaire les eaux sombres à la recherche de débris ... de débris humains. Le faisceau lumineux de ses phares transperce tout ce qu'il touche, y compris dans les zones d'ombre les plus profondes. Il se tourne dans votre direction.

En rencontrant un homme à la réputation aussi terrifiante que celle de Blake, les aventuriers ne devraient pas se sentir en sécurité.

L'intérieur du bâtiment est envahi par un silence mortel s'il n'y avait le martèlement lancinant des gouttes de pluie sur le toit d'aluminium. Dans la pénombre, les rats fixent intensément ces intrus qui osent envahir leur domaine. De vieux conteneurs rouillés par des années d'abandon encomrent tout l'espace. Les chaînes qui permettaient de les déplacer pendent des superstructures et sont agitées par les courants d'airs occasionnels. De l'eau glisse le long de ces chaînes et tombe goutte à goutte pour former des dizaines de flaques couleur rouille. Le seul éclairage est une lumière faible, une lueur verdâtre que laissent passer les verrières et les fenêtres brisées.

Faites de votre mieux pour instiller la peur dans l'esprit des PJ. C'est ainsi que Blake veut les voir et c'est pour cette raison qu'il insiste pour que les rencontres aient lieu en cet endroit. Il compte sur l'ambiance et sur sa réputation pour s'adjuger un avantage dans les négociations.

L'entrepôt, autrefois, était utilisé pour le transit de marchandises diverses, y compris des drogues illicites. Il est parsemé de passages et d'endroits quasiment secrets. Blake les connaît très bien mais tout étranger qui voudrait les utiliser aurait quelques difficultés à les trouver, ne parlons même pas de les emprunter.

APRES LA COURSE

Quand les PJ auront terminé leur opération, ils auront besoin d'être évacués. Là encore, Eve Donovan pourra y pourvoir s'ils n'ont pas songé à organiser leur départ.

Si tout s'est déroulé correctement, ils seront payés comme promis mais, à moins que l'intervention ne se soit déroulée sans la plus infime anicroche, ils ne bénéficieront pas du bonus de 15 000 ¥. Cependant, si les choses se sont passées de façon particulièrement périlleuse et que les shadowrunners ont réussi à traiter les problèmes de façon satisfaisante, Eve discutera avec son employeur pour qu'un bonus spécial leur soit accordé. Et elle l'obtiendra.

Si un Decker décide de consulter le contenu de SILVER ANGEL, il y découvrira un grand nombre de données codées et de formules compliquées, rien de concret. Si l'occasion se présente, les PJ auront peut-être envie de faire une copie du fichier. C'est parfaitement possible. Eve Donovan leur a accordé sa confiance mais si une seconde copie venait à apparaître quelque part ...

Alors, que contient donc ce fichier pour qu'il vaille la peine que certains risquent la mort pour s'en emparer? C'est une excellente question. Les PJ n'auront jamais les ressources et le temps nécessaire pour l'apprendre et, s'ils l'apportent à quelqu'un qui serait en mesure d'en saisir le sens, ils se créeraient beaucoup d'ennuis. Il peut s'agir de l'invention d'une puce aux capacités inouïes, des plans d'un interface cybernétique mémoire/pensée ou d'un dispositif incroyablement d'intégration humain/machine. A moins que ce ne soit un appât installé par la *Mitsuham*a pour piéger une brebis galeuse dans ses rangs. La nature des informations du fichier reste en fait à votre entière discrétion mais il serait bon que ce soit quelque chose qui, dans un avenir plus ou moins proche, se retrouve sur la route des PJ. Et peut-être, la prochaine fois, seront-ils de l'autre côté de la barrière !

Quoi qu'il en soit, la *Mitsuham*a ne sera pas très contente de s'être faite ainsi cambrioler et elle devinera sans doute que l'*Ares* est derrière cette double intervention (Parkwood et SILVER ANGEL). Les gens de la *Mitsuham*a seront tout de même perplexes en apprenant la présence de deux groupes distincts dans le Centre au même moment. Cette perplexité devrait retarder leurs représailles assez longtemps pour que tous les protagonistes puissent disparaître ou se faire oublier quelque peu. A moins qu'ils n'aient laissé quelques indices derrière eux car, dans ce cas, la *Mitsuham*a ne tardera pas à les trouver et à se lancer sur la piste.

Mais cela, c'est une autre histoire ...