

ALERTE ROUGE



NIGEL D. FINDLEY

F959
CORPORATION

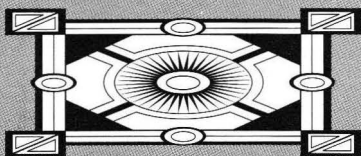


ALERTE ROUGE

LES NATIONS
DES AMÉRICAINS
D'ORIGINE



Un scénario pour Shadowrun



ALERTE ROUGE

Rédaction

Nigel D. Findley

Développement

Tom Dowd

Édition

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur assistant

Sharon Turner Mulvihill

Production

Directeur artistique

Dana Knutson

Illustration de couverture

Larry Elmore

Maquette de couverture

Joel Biske

Illustration

Janet Aulisio

Tim Bradstreet

Rick Harris

Jeff Laubenstein

Larry MacDougall

Jim Nelson

Présentation U.S.

Tara Gallagher

Maquette U.S.

Jeff Laubenstein

VERSION FRANÇAISE

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Rewriting et adaptation

Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

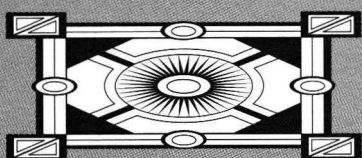
Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL Inédit



SHADOWRUN®, la **MATRICE**® et **NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE** sont des marques déposées par FASA Corporation ©. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Septembre 1995 - ISBN : 2-7408-0112-2

Version française éditée par
Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15



SOMMAIRE

RENCONTRE CLANDESTINE (Prologue)6

INTRODUCTION8

Notes au Maître de Jeu8

Comment utiliser cette aventure8

Préparation de l'aventure9

Synopsis.....9

L' AVENTURE

Deux pour le spectacle11

Le Ritz dans la peau13

Sur la frontière16

Route de Tonnerre20

Sauvage, Sauvage Ouest22

L'étranger24

La traque26

Kokomo.....28

Dans les flammes32

Rétroviseur35

Autoroute pour l'enfer37

Sale accueil39

Lune-Faucon40

Tir croisé.....43

Le blues du contrebandier45

Hôtel des Cœurs Brisés46

Le tireur sur le toit.....48

Ma ville natale.....51

Hystérie.....52

RASSEMBLER LES MORCEAUX56

Attribuer le Karma.....56

CONTACTS.....57

OMBRES PORTÉES.....63

Agent Spécial Clive Drummond63

Agent Della Cooper64

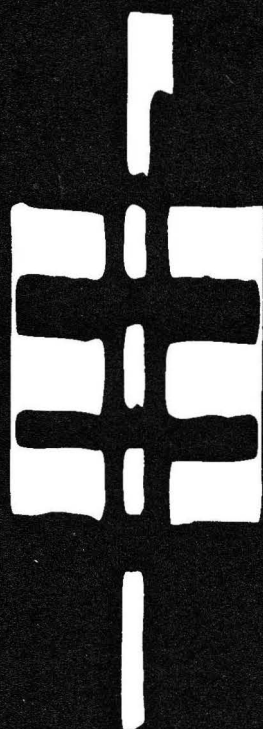
Ram.....65

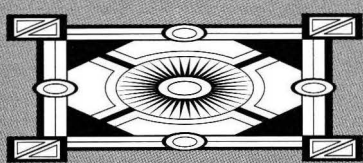
Jesse John66

NOTES.....67



**ALERTE
ROUGE**





RENCONTRE CLANDESTINE (PROLOGUE)

Comme nos traditions nous l'enseignent, nous sommes ici réunis pour parler et pour écouter, pour partager et recevoir la sagesse, pour offrir ce que nous pouvons à nos nations sœurs, et accepter d'elles le soutien qui nous est nécessaire. La voix était profonde, riche d'une puissance qu'on devinait malgré la qualité médiocre de l'enregistrement. Les paroles suivaient une cadence chantante qui rappelaient aux auditeurs un rituel maintes fois invoqué, ou une cérémonie en train de perdre sa signification la plus profonde au fil des ans. *Aussi, parlons et écoutons, et ouvrons notre cœur les uns aux autres.*

Deux personnes étaient assises dans la salle obscure et écoutaient la voix enregistrée. Leur langage corporel traduisait un but commun et un respect mutuel, mais aucune amitié.

Le plus âgé des deux - un homme maigre avec des yeux d'acier froid et des cheveux noirs huileux ramenés en arrière en une austère queue de cheval - tendit la main et appuya sur PAUSE d'un doigt effilé. "C'est... ?"

La femme, aussi agréablement musclée qu'il était décharné, lui répondit d'un ton formel. "Wilson Gold Eagle, Président du Conseil Tribal Souverain. Grand patron des Nations des Américains d'Origine."

L'homme acquiesça et appuya sur PLAY. La voix enregistrée poursuivit, dans le même style chantant d'un rituel dépourvu de sens, l'introduction de ce qui serait peut-être une réunion dépourvue de sens.

La femme observait l'homme du coin de l'œil. La pièce était sombre, mais ses implants Zeiss ne laissaient échapper aucun détail. Il portait un blouson de cuir noir, patiné par le temps, sur une chemise grise à col ouvert. Des jeans noirs moulants étaient glissés dans ses bottes en peau de serpent (véritable ? La femme se le demandait. Les finances ne seraient peut-être pas un problème, après tout...). Il ruisselait littéralement d'argent : plaques à la pointe de ses bottes, boucle de ceinturon, bracelet sans ornement à son poignet et fine chaînette pour maintenir sa queue de cheval. Pas d'armes visibles, mais les fétiches de plumes, cuir et bois qui ornaient son ceinturon et dépassaient des poches de son blouson lui donnaient à penser qu'il n'avait peut-être pas besoin des instruments rudimentaires dont elle dépendait. Son regard fut attiré par sa main droite qui reposait sur le bras du fauteuil. L'index et le majeur s'agitaient rythmiquement. Elle remarqua, avec un léger choc, que ses longs ongles affilés - naturels, et non chromés - creusaient des sillons dans le synthécuir du revêtement.

"Et celui-là ?"

La question de l'homme ramena son attention sur l'enregistrement.

Un deuxième homme était en train de parler. Sa voix opposait un contraste aigu avec celle du premier : également puissante, elle avait la force d'une avalanche plutôt que celle d'un fleuve majestueux.

"C'est Paul Shaggy Moutain" répondit-elle après un moment. "Le chef des Orks des Cascades. C'est un troll."

"Je sais ce qu'il est" fit l'homme avec impatience. Il appuya de nouveau sur PAUSE. "Aurora. Y a-t-il quelque chose d'intéressant dans cet enregistrement ? Faut-il que je perde mon temps à l'écouter ?"

La femme hésita. "Je l'ai écouté du début à la fin," répondit-elle lentement, "et je crois qu'il n'y a que des conneries - les

radotages habituels, de petites manœuvres politiciennes, ces putains de tribaux qui s'étendent sur leurs traditions." Sa voix dégoulinait de mépris.

"Efface-le, alors."

"Quoi ?" Aurora se pencha en avant. "Tu voulais ce putain d'enregistrement. Tu disais que c'était important." Son ton devint accusateur. "Tu n'as pas idée des risques que ça représente d'avoir introduit un magnéto dans cette réunion, sans compter que tu ne voulais pas qu'il soit implanté, mais transporté."

L'homme s'esclaffa, d'un rire glacial et ironique. Le bruit provoqua chez la femme un frisson involontaire. "Tout ce que j'ai dit était vrai," dit l'homme. "C'était important. C'est simplement que l'enregistrement lui-même n'a aucune valeur."

Aurora inspira profondément. "Tu voulais voir s'il était possible de passer quelque chose en douce dans une réunion du Conseil."

"Et ton type a prouvé que ça l'était."

"Qu'est-ce que tu prépares, Jesse ?"

Jesse s'esclaffa de nouveau. "Tu sais parfaitement ce que je prépare. L'éclatement du Conseil et l'effondrement des soi-disant nations tribales. Tu n'as pas besoin de connaître les détails... pour l'instant."

"Le comité du policlub ne te soutiendra pas."

Jesse cracha sur la moquette. Là encore, la femme fut légèrement choquée et troublée. "Des chiffres molles" jeta-t-il sèchement. "Que du baratin, aucune vision."

"Je crois qu'ils pourraient essayer de te mettre des bâtons dans les roues."

"Qu'ils essaient." Jesse se renversa en arrière et croisa ses mains fines derrière sa nuque. "Nos chefs aveugles avec leurs adeptes bêlants et leurs fichiers. Qu'ils essaient donc. Je crache sur le policlub Humanis." Il adressa un sourire irrésistible, chaleureux à la femme inquiète. "Sauf, naturellement, sur toi et les tiens. Les purs et durs ; ceux qui ont une vision, ceux qui sont décidés à agir. Les autres n'auront qu'à s'aligner après coup, quand ils verront ce que nous aurons accompli." Sa voix devint plus douce, presque musicale, mais l'éclat sévère de la détermination, du fanatisme peut-être, brillait toujours dans ses yeux froids. "Vous serez les chefs, moi le guide. Ensemble, nous mènerons à bien ce que d'autres ont rêvé mais n'ont pas eu les tripes de seulement essayer. La destruction des nations tribales."

Aurora était silencieuse, tendue, en considérant la question qu'elle devait lui poser. "Tes origines," dit-elle lentement, "sont tribales."

Elle s'attendait à une explosion de colère, de violence, même ; elle fut surprise par son rire. "Oui, mes origines sont tribales. Mais j'y ai renoncé, je les ai répudiées. Je ne suis plus tribal. Je vomis mes parents, mon éducation, les traditions par lesquelles ils ont tenté de m'enchaîner." Il joua avec un fétiche d'os et de plumes à son ceinturon. "J'utilise certaines de leurs compétences, mais seulement pour mieux les anéantir."

"Qu'est-ce que tu comptes introduire dans la chambre du Conseil ?"

"Quelque chose de spécial," répondit-il. "Une chose que j'ai... acquise... auprès de ces braves gens de Renraku. Oh, les corpos sont utiles de temps à autre."

RENCONTRE CLANDESTINE (PROLOGUE)

"Une bombe ?"

Un rictus sinistre et mystérieux tordit le visage de Jesse. "En un sens. Une chose qui fera exploser les NAO. Une chose -" Il s'interrompt brutalement et son regard vola vers la porte. "Qu'est-ce que c'était ?"

"Je n'ai rien entendu -"

"Silence." Il lui fit signe de se taire. Ses yeux se fermèrent et sa respiration ralentit.

Des frissons de peur parcoururent la colonne vertébrale de la femme quand elle comprit qu'il s'était projeté dans l'espace astral. Par réflexe, des griffes affûtées comme des rasoirs jaillirent du dos de son bras gauche. Sa main droite descendit sur la crosse de son Colt Manhunter.

Jesse ouvrit brusquement les yeux et bondit sur ses pieds en un seul mouvement coulé. "Nous avons de la compagnie" dit-il doucement. "Dans le hall. Quatre hommes. Gardes de la sécurité de Renraku." Un sourire sans joie découvrit ses dents. "Je suppose qu'ils espèrent récupérer ce qui leur appartient."

Aurora s'était levée à son tour. "On peut sortir par derrière" dit-elle. "On -"

Il lui fit à nouveau signe de se taire. "Je ne fuis pas devant ce genre de types" dit-il froidement. Son regard s'enfonça à travers la porte de l'appartement. Une de ses mains joua avec un fétiche.

Un bruit leur parvint du couloir, un son de métal sur du métal. Un des soldats corporatistes était maladroit.

Jesse marmonna quelque chose dans sa barbe. La femme sentit ses cheveux se dresser sur sa tête en voyant le visage de l'homme commencer à se transformer. Son nez et sa bouche semblèrent s'allonger légèrement, en un museau étroit ; ses yeux se contractèrent et prirent un éclat rouge. Il pointa un doigt - désormais plus proche d'une griffe - vers le centre de la porte. Il siffla une seule brève syllabe.

La porte explosa dans le couloir comme si elle avait été heurtée par un train express. Le lourd contreplaqué vola en miettes en frappant les deux premiers gardes de la sécurité avec une force monstrueuse. Des fragments s'enfoncèrent dans leurs corps brisés.

Les corps étaient bien entraînés. Les deux autres s'encadrèrent dans l'ouverture, l'un haut et l'autre bas, leurs pistolets-mitrailleurs Ares Crusader braqués et crachant la mort. Aurora plongea à couvert, sentant l'impact douloureux des balles légères s'écrasant contre son armure. Accroupie derrière le canapé, elle pointa son pistolet lourd. Elle s'accorda un rapide regard vers Jesse, s'attendant à voir les balles à tête creuse déchiqueter son corps dépourvu d'armure en lambeaux sanguinolents.

Mais il se tenait debout, indemne, un sourire meurtrier aux lèvres. Dans la pénombre de la pièce, elle vit sa silhouette soulignée d'une lueur miroitante qui lui rappela un éclair de chaleur. Les corps revinrent à la charge, concentrant cette fois leur tir sur l'homme en noir. Les balles rebondirent sur l'armure magique de Jesse et ricochèrent en sifflant à travers la pièce, fracassant le magnétophone et perforant les murs.

Aurora lâcha un coup unique parfaitement placé. La balle de gros calibre s'enfonça à travers la visière d'un des soldats juste au-dessus du nez. Le corps partit à la renverse, son casque - arraché par l'impact - rebondissant le long du couloir. Elle pointa le canon vers le dernier garde corpo survivant, qui tentait frénétiquement d'enclencher un nouveau chargeur dans son pistolet-mitrailleur. Son doigt se crispa sur la détente réactive.

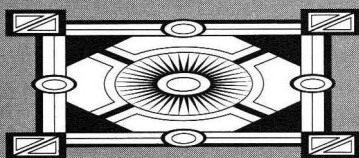
"Non !" La voix de Jesse claqua comme un coup de fouet. "Il est à moi." Il sourit comme la mort au garde corpo condamné. "Désolé, bonhomme" murmura-t-il. Puis une autre phrase de pouvoir siffla entre ses dents serrées.

Le garde corpo poussa un hurlement atroce, qui s'étrangla sur un grésillement sinistre. Puis il n'y eut plus que le silence. Gisant aux pieds de la femme, un cadavre noirci et fumant était tout ce qui restait du malheureux.

Jesse soupira, aussi calme et détendu qu'elle l'avait toujours vu. "Je pense qu'on devrait y aller, maintenant." Il tendit la main à la femme pour l'aider à se relever. Elle se recula instinctivement ; la peur et le dégoût se lisaient dans son expression. Il se raidit. "Comme tu veux."

Il lui tourna le dos et enjamba les corps dans le couloir. Elle le suivit du regard tandis qu'il s'éloignait de la zone du massacre.





INTRODUCTION

Alerte Rouge est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**. En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. L'Amérique du Nord a été balkanisée en plusieurs États souverains, dont beaucoup sont tribaux par nature et habités uniquement par des Américains d'origine (Amérindiens). Les Shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Cette aventure entraîne les personnages dans une longue traque à travers les nations tribales. Chacune des huit NAO constitue une société, une culture unique en son genre, avec ses particularités, ses points forts et ses défauts. Chacune a sa propre vision du monde, sa place dans le schéma mondial, ses objectifs - et ses problèmes pour ceux qui courent les ombres.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Alerte Rouge est une aventure linéaire, construite autour d'une longue poursuite (en quoi elle s'inscrit dans la tradition des "road movies" tels que *Midnight Run*). Elle lance les Shadowrunners sur la piste d'un chaman toxique nommé Jesse John dont ils tentent de contrer les projets machiavéliques.

Le plan de Jesse, tel qu'il est détaillé dans cette aventure, semble se tenir... selon Jesse. Mais l'esprit d'un chaman toxique est tordu par définition, si bien que la logique de son trajet peut échapper à un regard extérieur.



À l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de Jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, lui et les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de **Shadowrun**. Il doit, en outre, bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

Alerte Rouge est destiné à une équipe de quatre à huit personnages qui devraient disposer d'une palette équilibrée de talents, avec au moins un chaman et un decker. Les compétences de combat seront également très importantes pour le bon déroulement de l'aventure.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détails, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le Maître de Jeu trouvera des indications sur la façon d'exploiter chacun des chapitres qui composent **L'Aventure**.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant l'aventure, les joueurs devront souvent faire des tests de réussite utilisant une Compétence et un seuil de réussite donnés. Ils sont désignés par le nom de la Compétence appropriée et leur seuil. Par exemple, "test de Furtivité (4)" signifie : test de Furtivité avec un seuil de 4.

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois, le Maître de Jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'information acquise par les joueurs. Chacune dresse la liste des renseignements correspondant aux différents jets de dés possibles. Sauf indication contraire, le personnage obtiendra dans son intégralité l'information associée aux succès qu'il aura obtenus, ainsi que celles liées à des succès moindres.

Les animaux ont un indice de compétence de Combat à Mains Nues égal à leur Réaction.

COMMENT UTILISER CETTE AVENTURE

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Alerte Rouge** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Il est toutefois recommandé au Maître de Jeu d'être familiarisé avec certains chapitres du **Grimoire**, notamment celui ayant trait aux chamans et aux esprits toxiques. Une bonne connaissance des **Nations des Américains d'Origine** est également souhaitable, particulièrement celle des chapitres consacrés aux nations Ute et Sioux et au Conseil Salish-Shidhe. Elle permettra au Maître de Jeu de mieux restituer l'atmosphère et la "texture" propres à chacune de ces nations et lui facilitera l'interprétation de leurs habitants et de leurs institutions.

Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit. Il doit également examiner attentivement les cartes, plans et diagrammes fournis tout au long de **L'Aventure**, tout particulièrement les plans des niveaux des différents bâtiments.

Le **Synopsis** détaille les tenants et les aboutissants de l'aventure, ainsi que son déroulement probable.

L'Aventure commence par le chapitre **Deux pour le spectacle**, qui présente différentes façons de mettre la machine en branle et de prendre les personnages dans ses rets. Elle est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun est divisé en trois parties, **Dites-le avec des Mots**, **L'Envers du Décor** et **Antivirus**.

Dites-le avec des Mots fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Le Maître de Jeu est libre d'adapter la description à sa guise pour refléter la situation actuelle des personnages mais aussi pour assurer la poursuite de l'aventure. La situation doit découler des actions précédentes des personnages et non s'aligner artificiellement sur le texte. **Toute instruction particulière à l'intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras.**

L'Envers du Décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés, quoique le Maître de Jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de base de **Shadowrun** ou du livret **Contacts & Archétypes** qui accompagne **L'Écran**.

Antivirus émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails au cas où les choses tourneraient trop mal. Il indique, par exemple, comment relancer des joueurs découragés ou comment empêcher les personnages de connaître une fin prématurée. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Rassembler les Morceaux propose une conclusion au scénario, ainsi que des indications pour attribuer le Karma.

Le chapitre **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, **Ombres Portées** fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les extraits du News Intelligencer sont à donner aux joueurs en fonction de l'issue de l'aventure.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Il est impossible de publier une aventure qui procure un degré d'opposition correspondant aux possibilités de chaque groupe de personnages. Certains sont, par essence ou par expérience, plus puissants que d'autres.

Il revient donc au Maître de Jeu d'adapter les caractéristiques et les aptitudes des adversaires afin de confronter les personnages à un niveau de difficulté acceptable. Si l'aventure ne correspond pas aux forces et aux faiblesses du groupe, il peut l'utiliser comme simple toile de fond. Ou, si tout fonctionne bien sauf un ou deux points de détails ici et là, il peut modifier les ressorts ou éléments de l'intrigue qui lui permettront de développer une aventure plus appropriée.

SYNOPSIS

Jesse John est né dans une famille amérindienne et a grandi sur Hecate Strait dans les îles de la reine Charlotte, à l'époque d'avant la sécession de la nation Tsimshian. Ses parents ont fait de leur mieux pour lui inculquer le respect et le goût des traditions, mais Jesse était un adolescent perturbé. Il s'est rebellé contre leur enseignement et leur éducation.

Il est rapidement apparu qu'il se révolterait pareillement contre n'importe quel principe de décence humaine. À l'âge de quatorze ans, il a tué un homme sans raison apparente. Ses parents ont tenté de le protéger contre les conséquences de son acte, mais les anciens de la tribu étaient résolus à discipliner le jeune homme selon l'ancienne méthode.

Jesse s'est enfui avant de pouvoir en faire l'expérience directe. Il a quitté son foyer et démarré une nouvelle vie à Seattle. Malgré ses origines amérindiennes, il vouait une haine féroce à la culture et au mode de vie des tribus ; pas seulement de la sienne, mais de toutes les tribus. Sa véhémence affirmée lui a valu l'attention de diverses factions et, en dépit de son apparence et de sa naissance, Jesse a été invité à rejoindre le policlub Humanis.

Entouré de personnes qui partageaient sa haine, Jesse est devenu de plus en plus violent dans ses actes et son attitude, et de plus en plus instable. Voilà deux ans, il a franchi la ligne étroite qui sépare l'équilibre de la folie.

Il continue à rejeter catégoriquement ses origines tribales et tout ce que défendent les NAO, mais il a choisi d'exploiter le pouvoir que procure le chamanisme. Son choix s'est porté sur un totem destructeur : Jesse John est un chaman toxique.

Certains de ses compagnons au policlub ont commencé à s'inquiéter à son sujet, et leur inquiétude n'a fait que croître lorsqu'il est venu les trouver en leur disant qu'il avait un plan tout simple pour faire exploser les NAO et anéantir leur influence une fois pour toute. Il a refusé d'en dévoiler les détails, mais les membres de l'Humanis savent bien qu'un plan de Jesse ne peut être qu'astucieux, tordu, probablement meurtrier et potentiellement très efficace.

Ce projet a entraîné une fracture au sein du policlub. Le plan de Jesse trouble les membres les plus réfléchis (mais oui, il y en a). Les plus jeunes en revanche, psychopathes en puissance et autres têtes brûlées, estiment qu'il est sur la bonne voie (historiquement, cette division fait écho à la scission de l'Armée Républicaine Irlandaise entre "Officials", qui trouvaient qu'éliminer le Premier Ministre Margaret Thatcher ne serait pas précisément un bon coup de publicité pour la cause, et "Provos", convaincus que faire rôti Maggie serait plus rigolo que la fête de la Saint-Patrick. Même les Provos, pourtant un peu cinglés, se sont scindés en deux lorsque leurs membres les plus radicaux, se donnant le nom d'INLA, ont décidé qu'il serait génial de faire sauter une ou deux installations radar de l'OTAN).

Officiellement, le policlub Humanis a rejeté Jesse John. Mais certains de ses membres les plus dérangés continuent à le soutenir. Ils considèrent que son idée de détruire les NAO est excellente et ils mettront tout en œuvre pour l'appuyer.

C'est là que les Shadowrunners entrent en scène. Ils sont contactés par Mr. Johnson, de toute évidence un costard d'Aztechnology, qui leur demande de traquer un certain Jesse John. À eux de choisir comment procéder une fois qu'ils l'auront trouvé. S'ils estiment pouvoir le ramener en un seul morceau, très bien. S'ils ont le moindre doute à ce sujet, leurs consignes stipulent que, à défaut d'une récupération, ils devront procéder à la "liquidation du préjudice extrême". Une enquête éventuelle apprend aux Shadowrunners que Mr. Johnson s'appelle en réalité Karl Brackhaven et qu'il est un membre important du chapitre du policlub Humanis de Seattle Centre.

Le plan de Jesse est une idée simple au départ avec une exécution potentiellement complexe. Mettant à profit son indéniable intelligence et ses considérables pouvoirs chamaniques, il compte causer de graves difficultés à plusieurs des principales nations amérindiennes. La nature de ces difficultés devrait varier d'une nation à l'autre, mais l'enquête aboutira invariablement à la même conclusion : elles auront été provoquées par des agents d'une ou de plusieurs autres nations amérindiennes. Jesse prévoit d'aller encore plus loin avec le

INTRODUCTION

Conseil Salish-Shidhe. Il s'assurera que toutes les tribus du Conseil sont prêtes à se jeter à la gorge les unes des autres. En s'y prenant bien, et il n'y a aucune raison de supposer qu'il échoue, les Sioux voudront la peau des Pueblos, les Ute celle des Sioux et les Orks des Cascades celle de tout le monde. Pas tout à fait l'Apocalypse, mais foutrement pas loin.

Les Shadowrunners trouvent la piste de Jesse John alors qu'il se prépare à lâcher sa première bombe politique à Las Vegas, dans la nation Ute. Il prévoit d'attirer les Shadowrunners dans ce secteur de la Matrice hautement sophistiqué qu'est le Réseau du Conseil Corporatif Pueblo. Il a déjà semé des indices reliant cette intrusion illégale aux Forces Spéciales Sioux de façon à ce que, quand les Shadowrunners se feront massacrer, les Pueblos accusent les Sioux de pirater leurs ressources informatiques et se brouillent également avec les Ute.

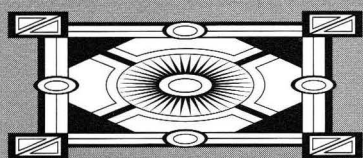
Sa prochaine étape est Pueblo, dans le Conseil Corporatif Pueblo. Jesse a contacté un petit groupe d'orks, appartenant à une tribu clandestine d'Éveillés, avec lesquels il a arrangé une histoire de BTL en se faisant passer pour un envoyé de l'espionnage sioux. Il a également "programmé" un troll particulièrement tordu nommé Crunch pour croire qu'il va participer à une importante opération. En fait, Jesse a piégé Crunch. L'un de ses associés assassinerait un politicien en vue du Conseil Corporatif et abandonnerait sur les lieux le troll réduit à l'état de cadavre. Le "meurtrier", commodément tué par les forces de sécurité, aura préalablement été chargé d'indices désignant les Forces Spéciales Sioux.

Enfin, Jesse se rend à Seattle où il envisage de perturber une réunion du Conseil Salish-Shidhe en y introduisant clandestinement un générateur tonal, un instrument de manipulation des émotions. Sous l'influence du générateur, les membres du Conseil, qui débattront déjà de sujets sensibles, seront poussés à des crises de fureur qui devraient faire exploser la réunion - et disloquer toute la structure du Conseil Salish-Shidhe.

Naturellement, Jesse n'est pas seul dans sa croisade. Il est assisté par une femme cybernétisée nommée Aurora ainsi que par plusieurs têtes brûlées et autres brandons de discorde du policlub Humanis. Malheureusement, les Shadowrunners ne sont pas les seules personnes sur la piste de Jesse. Ce dernier s'est "procuré" son générateur tonal auprès de Renraku et la mégacorporation entend bien le récupérer. Plusieurs escouades de ses soldats corporatistes sont sur ses traces, et elles ne font aucune différence entre les Shadowrunners et les hommes du chaman. Enfin, une équipe de choc d'agents du FBI a suivi Jesse à Seattle avec ordre de l'arrêter à n'importe quel prix. En apprenant que les Shadowrunners travaillent pour Karl Brackhaven, les fédéraux concluent tout naturellement qu'ils font partie d'une équipe de soutien pour la mission de Jesse.

Les Shadowrunners ne peuvent compter que sur eux-mêmes et doivent arrêter Jesse s'ils veulent sauver les NAO.





DEUX POUR LE SPECTACLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous entrez dans la salle obscure et votre antenne subconsciente capte le danger sous-jacent. La mort se dissimule dans l'ombre et l'air semble vibrer d'une violence difficilement contenue. Vous examinez la Blue Flame Tavern. Tous les box le long du mur, sauf un, sont occupés par des formes cauchemardesques ; silhouettes massives, dures et anguleuses, soulignées çà et là par un reflet de métal. Tous les regards sont braqués sur vous. Certains brillent dans le noir, d'autres reflètent le néon délavé de l'enseigne de bière au-dessus du bar. Votre ouïe affinée perçoit le chuintement presque subliminal d'une griffe d'acier à impulsion mentale qui sort de son fourreau de chair.

Vous souriez. La bonne vieille Blue Flame Tavern n'a pas changé d'un poil.

"Hoi, les gars" vous accueille le taulier avec sa voix fluette fortement accentuée. Un sourire jovial découvre son absence de dents. "J'ai entendu parler de votre dernier coup. Du beau boulot, ni vu ni connu. La première tournée est pour la maison, hein ?" Sans attendre votre réponse, il commence à vous servir vos consommations habituelles.

Votre sourire s'élargit. Quand le Chinois offre un coup en début de soirée, ça veut dire, soit qu'il espère vous arnaquer sur la facture plus tard dans la soirée, soit qu'il compte couper votre whisky. Rien ne change jamais dans cette bonne vieille Blue Flame.

Vous vous êtes installés dans votre box habituel et les boissons gratuites diffusent une agréable chaleur dans votre estomac quand le Chinois se ramène à votre table. "Il y a des types qui ont demandé après vous tout à l'heure" dit-il. "Les frères Bobsie. Ils ont dit qu'ils repasseraient plus tard. Peut-être bientôt. Vous voulez sortir par derrière ?"

Vous hésitez, réfléchissez une seconde. À votre connaissance, il n'y a aucun contrat sur vous - et vous commencez à ressentir des démangeaisons. L'argent de votre dernier coup s'est envolé et il serait temps de se mettre à chercher un nouveau job.

Le Chinois prend votre silence pour sa réponse. "C'est vous qui voyez" marmonne-t-il, retournant derrière le bar. "C'est votre peau."

Vous avez à peine entamé votre deuxième verre (ouaip, coupé) quand les "frères Bobsie" font leur apparition. Ce sont deux balèzes aux cheveux taillés très court. Tous deux ont vu du pays, mais la similitude extérieure s'arrête là. Pourtant, vous pouvez voir pourquoi le Chinois les appelle frangins. Malgré leurs différences d'aspect, ils dégagent la même impression, la même aura. Ils ont cette parenté que partagent tous les sararimen de la même corporation, cette identité indéfinissable qui fait oublier les différences superficielles (serait-ce ça ? Les frères Bobsie seraient des gros-bras corporatistes infiltrés ?).

Bobsie Un se ramène à votre table et s'arrête en laissant une distance de sécurité d'un mètre. Bobsie Deux reste en couverture à un mètre en arrière, un mètre à droite de Un (arc de tir idéal pour deux droitiers ; les frangins connaissent leur affaire).

"Notre patron a une proposition pour vous" annonce Bobsie Un d'une voix qui grince comme vingt kilomètres de route défoncée. "Vous voulez du boulot, vous nous suivez. Pigé ?"

L'ENVERS DU DÉCOR

Les frères Bobsie sont membres du policlub Humanis. Pas trop intelligents, ce sont de parfaits "messagers" pour Karl Brackhaven, président du chapitre de l'Humanis de Seattle Centre. Leur mission consiste simplement à convoquer les Shadowrunners à un entretien avec Brackhaven au salon du Ritz Hotel à Downtown, sur Fourth et Blanchard. On ne leur demande pas d'aimer ça, et ça tombe bien. Ils se montrent aussi insolents et dédaigneux que possible sans dégoûter les Shadowrunners de rencontrer leur patron. Cette attitude est particulièrement évidente s'il y a des métahumains ou des Amérindiens dans le groupe.

Les frères Bobsie refusent de divulguer la moindre information concernant leur patron. Ils ignorent quelle mission il a en tête pour les Shadowrunners. On leur a dit également que s'ils revenaient sans leurs invités, ils seraient dans la m... jusqu'au cou. Les deux mecs-rasoirs se voient donc contraints de trouver un juste milieu entre compromettre l'entretien et se montrer polis envers des gens qu'ils considèrent à peine supérieurs à des animaux.

Une fois que les Shadowrunners ont accepté de voir Brackhaven, les frères Bobsie quittent la taverne, grimpent sur leurs Harley et retournent au Ritz direction Downtown. Les Shadowrunners sont livrés à eux-mêmes, mais les frangins s'assurent qu'ils suivent non loin derrière.



LES FRÈRES BOBSIE

Perdants-nés chromés, les "frères Bobsie" ont juste assez de cervelle à eux deux pour savoir sur qui tirer dans une fusillade. Ce sont des durs, cependant, et loyaux envers l'employeur qui leur fournit la viande, l'alcool, les femmes et, de temps à autre, un elfe à se mettre sous la dent. Ce sont de parfaits instruments, appréciés à ce titre par leur patron, Karl Brackhaven. D'apparence très différente, les frères Bobsie sont pour le reste coulés dans le même moule.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6 (8)	3 (5)	6 (8)	1	1	3	0	-	2 (5)	Aucune

Réserves de Dés : Combat 4

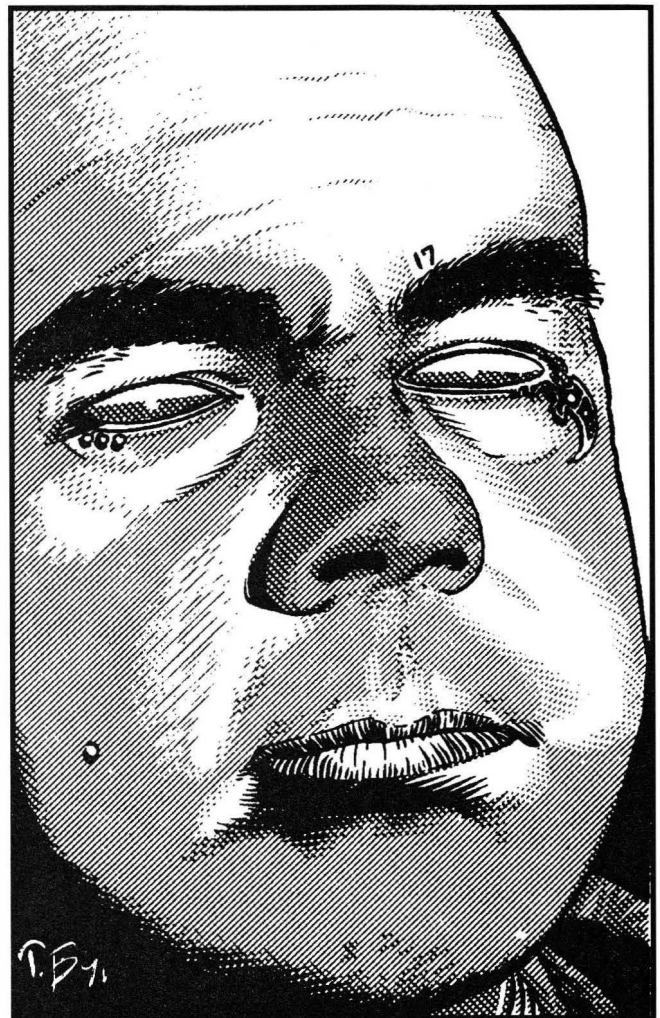
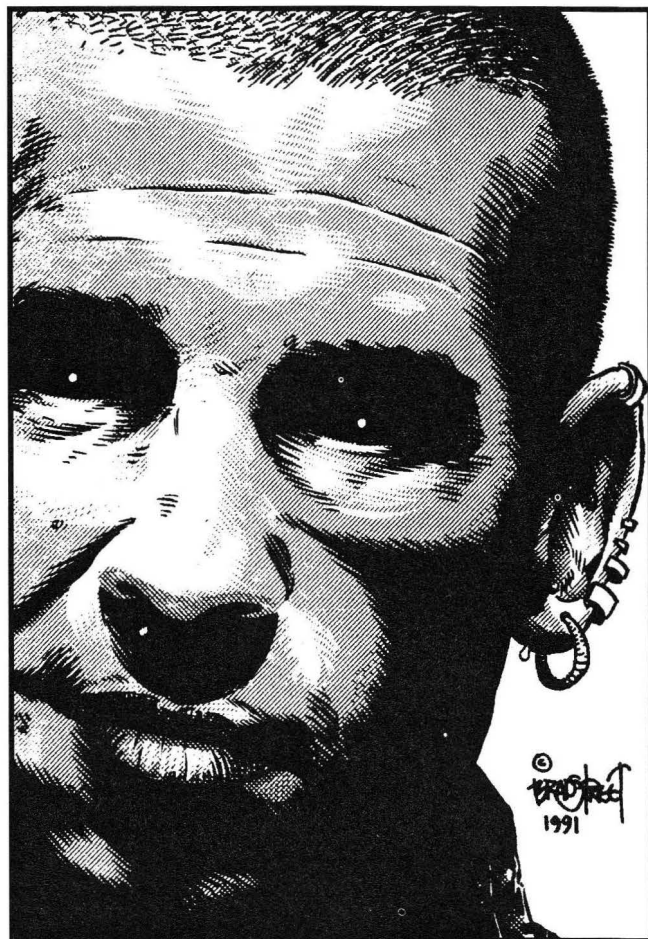
Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 2, Motos 2

Cyberware : Yeux cybernétiques (anti-flash), armure dermale (2), substitut musculaire (2), griffes rétractiles, interface d'armes, réflexes câblés (2)

Équipement : Ingram Smartgun [Mitraillette, 32 (chargeur), silencieux, 7M], Harley Scorpion, couteau de survie (10L)

MONITEUR DE CONDITION									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						



ANTIVIRUS

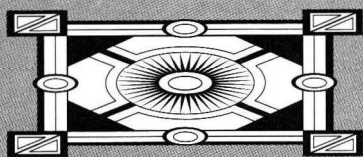
Rien ne ferait plus plaisir aux frères Bobsie que de faire le coup de poing, mais ils ont une mission à remplir. S'il apparaît qu'ils sont allés trop loin, les mecs-rasoirs renoncent à leur approche insultante et se montrent (presque) polis avec les Shadowrunners. Au besoin, Bobsie Un va jusqu'à leur tendre un créditube chargé de 2.000 ¥ comme "gage de sérieux de la part du patron... Prenez ça comme vous voulez."

Les Shadowrunners peuvent refuser l'invitation des frères Bobsie ou même décider de leur faire leur fête. Dans le premier cas, les mecs-rasoirs se voient forcés de rapporter un échec à leur patron. Dans le deuxième, ils sortent le grand jeu.

Dans un cas comme dans l'autre, les Shadowrunners reçoivent un peu plus tard et par un canal différent une seconde invitation à un entretien au Ritz, peut-être par l'intermédiaire d'un arrangeur habituel. L'invitation est accompagnée d'excuses pour avoir "envoyé des animaux faire un travail d'hommes."

Si les Shadowrunners rejettent cette seconde proposition, ils n'ont plus qu'à se mettre en quête d'un autre employeur. Plusieurs mois plus tard, ils apprennent par leurs contacts comment un autre groupe de Shadowrunners a sauvé le monde (une version des événements grossièrement exagérée, mais douloureuse pour leur ego sensible).

Si les Shadowrunners acceptent l'invitation, passez au chapitre suivant, **Le Ritz dans la peau**.



LE RITZ DANS LA PEAU

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les Shadowrunners parviennent devant l'hôtel, lisez ce qui suit.

L'actuel Ritz Hotel est la troisième incarnation d'un établissement apparu pour la première fois sur la scène de Seattle au début du XX^{ème} siècle. À l'origine, on venait y retrouver tout le charme et l'élégance de l'ancien monde. Mais à la fin du siècle, l'hôtellerie de luxe a traversé une période difficile, perdant sa clientèle au profit d'établissements modernes et tape-à-l'œil s'adressant à ceux qui n'avaient pas le temps d'apprécier l'hospitalité à l'ancienne. Le premier Ritz a dû fermer. Son nom a été récupéré par un asile de nuit qui s'est ouvert au "mauvais" bout de Dennis Way. Lorsque l'asile a brûlé en 2040, le nom est devenu disponible à nouveau et le New Ritz est né. Il s'est rapidement taillé la réputation d'être le point de chute favoris des cadres supérieurs corporatistes.

En réalité, le nom de "New Ritz" est en quelque sorte un contresens. Le nouvel hôtel, certes équipé du dernier cri de la technologie domestique, incline plutôt vers l'ancienne définition du confort et du luxe : chambres somptueuses, personnel de classe, service impeccable... Et le salon ! On vous en a parlé comme d'une oasis de civilisation dans le désert culturel de Downtown Seattle. Vous êtes impatients de le découvrir.

Alors que vous vous apprêtez à entrer dans le vestibule décoré avec goût, un maître d'hôtel en costume irréprochable sort d'une alcôve et vous barre poliment la route.

"Bonsoir et bienvenue au Ritz," entonne-t-il avec un accent européen presque authentique. "Vous êtes attendus, naturellement. Mais je dois vous demander de bien vouloir me confier votre équipement. C'est une tradition de la maison, comprenez-vous, autant pour votre protection et votre tranquillité d'esprit que pour celles de nos autres clients."

Quand les Shadowrunners passent à l'intérieur de l'établissement, lisez ce qui suit.

Alors que vous entrez, un des clients lève la tête et vous sourit en découvrant une dentition parfaite de cadre corporatiste. Il a l'air d'avoir une quarantaine d'années et pourrait facilement sortir de la couverture de n'importe quel rapport annuel de mégacorporation. Costume traditionnel, cravate dans le ton dominant de cette saison - turquoise clair - avec boucle d'oreille assortie et, seul autre bijou qu'il porte, montre-bracelet de la valeur d'un petit yacht. Charmant fils de pute, pensez-vous, dégoulinant de bonhomie (un vieil adage d'avant le Chaos vous revient en mémoire : "Tout est dans la sincérité ; quand tu deviens capable de la feindre, tu as tout bon."). Il vous fait signe d'approcher et désigne les fauteuils qui entourent sa table.

"Bonsoir" commence-t-il tandis que vous vous installez. "Je suis Mr... Johnson."

"Mes associés et moi avons besoin de vos services. Nous sommes actuellement en négociations avec certaines parties au sein des Nations des Américains d'Origine, et nous aimerions pouvoir conclure nos transactions dans le calme et sans interruptions. Nous avons appris, par différentes sources, que certains de nos concurrents se sont regroupés pour tenter de nous

en empêcher. Leur agent a reçu instruction de mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour faire capoter notre accord. *Tous les moyens nécessaires.* Nous connaissons cet agent et nous connaissons son dossier. C'est un expert, et il ne s'embarrasse pas de scrupules dans l'accomplissement de ses missions. Je peux dire sans exagération qu'il n'hésiterait pas à déclencher une guerre pour remplir son contrat.

Le corpo dépose un dossier devant vous sur la table. "Voici leur agent, un certain Jesse John. Chaman, assassin, provocateur. Il est fou, mais ça ne l'empêche pas de faire preuve d'une efficacité mortelle."

"Et voici vos instructions. Nous voulons que vous arrêtiez Jesse John. Capturez-le et ramenez-le vivant si c'est possible. Si ça ne l'est pas," dit-il avec un haussement d'épaule, "procédez à la liquidation du préjudice extrême. Suis-je clair ?"

"Il est bien évident que mes associés et moi préférierions régler cette affaire nous-mêmes au lieu d'impliquer des personnes extérieures. Mais une pareille solution pourrait compromettre notre informateur. Nous ne voulons pas courir ce risque."

"Quand vous aurez Jesse, ou la preuve qu'il ne représente plus une menace, laissez un message à la réception du Ritz. Je vous contacterai."

Mr. Johnson tapote le dossier d'un doigt manucuré. "Notre source nous a informé que Jesse John est en ce moment en route pour Las Vegas. Il voyage sous le nom de Ben Johnson." Le corpo sourit froidement. "Aucune relation." Puis il est de nouveau business-business. "Tous les détails sont dans le dossier. J'ose espérer que vous serez d'avis de lancer la poursuite immédiatement."

L'ENVERS DU DÉCOR

Le maître d'hôtel humain est, en réalité, un mage urbain (orientation combattant, **Shadowrun**, page 61) et il ne tolérera aucun scandale. Il refuse catégoriquement d'admettre les Shadowrunners jusqu'à ce qu'ils confient toutes leurs armes (apparentes) à sa garde. L'alcôve d'où il provient abrite un détecteur électronique sophistiqué. Faites un test de Perception avec 7 dés contre l'indice de Dissimulation de chaque arme portée par les Shadowrunners. En cas de réussite, l'arme est repérée par le détecteur et le maître d'hôtel demande poliment au Shadowrunner de la lui remettre, en spécifiant son type et son emplacement. Les Shadowrunners qui refusent sont invités à patienter dans le vestibule tandis que le reste du groupe passe au salon.

Les comportements agressifs ne sont pas admis au Ritz. S'opposer au maître d'hôtel vaut un avertissement aux Shadowrunners, puis mobilise l'attention personnelle du service de sécurité du Ritz. Ce dernier se compose ordinairement de deux **gardes de sécurité corporatistes** (**Shadowrun**, page 207, avec armure lourde partielle, bâton étourdissant, taser et Uzi III), d'un **agent corporatiste** (**Shadowrun**, page 203) et de deux **ex-mages corporatistes** (**Shadowrun**, page 56), qui interviennent en moins d'une minute au moindre scandale. Ils débouchent de différentes directions dans le hall de l'hôtel et cherchent moins à tuer qu'à neutraliser et à chasser leurs adversaires.

Si les Shadowrunners acceptent de remettre leurs armes (apparentes), ils peuvent entrer dans le salon.

Il y règne l'ambiance d'un club britannique édouardien : épais tapis afghans sur le parquet, petites tables de chêne sombre, fauteuils à oreillettes recouverts de cuir bordeaux, murs disparaissant derrière des bibliothèques et - sérieux anachronisme ! - ce qui semble bien être, contre toute attente, une cheminée avec un feu de bois. La technologie est présente, mais dissimulée. Chaque table est équipée d'un générateur de bruit de fond (indice 7) et la salle entière est protégée par un barrage de Puissance 6. L'endroit est pratiquement désert (vu les tarifs pratiqués, le salon n'a besoin que de quelques clients pour commencer à faire un bénéfice).

Karl Brackhaven a choisi d'avoir cet entretien ici pour deux raisons. La première est qu'il veut persuader les Shadowrunners qu'il est bel et bien un corpo débordant d'influence et de prestige. La seconde est que le Ritz est un lieu de rendez-vous "contrôlable". Au prix d'une généreuse distribution de ses nuyens, Brackhaven peut s'assurer que personne ne se souviendra de la présence des Shadowrunners et que le registre du maître d'hôtel ne conservera aucune trace de leur venue (c'est la fameuse "vocation de service" du Ritz).

Brackhaven fait placer les Shadowrunners sous surveillance dès que les frères Bobsie les contactent. Son offre de salaire dépend de la manière dont ils se comportent. Si, par exemple, ils suivent les mecs-rasoirs sans poser de question (ce qui est stupide), il revoit sa proposition au rabais ; même chose s'ils clament leur destination à tout le monde (ce sont des grandes gueules), etc.

LE DEAL

Karl Brackhaven s'est donné beaucoup de mal pour créer son personnage de cadre corporatiste. Son costume, son discours, le lieu de rendez-vous qu'il a choisi, tout concorde. Il a également versé un pot-de-vin de 1.000 ¥ au maître d'hôtel pour que la note de "Mr. Johnson" soit facturée au compte d'Aztechnology. Sa montre est un modèle coûteux portant le logo d'Aztechnology subtilement intégré à son motif décoratif ; il faut réussir un test de Perception (5) pour le remarquer. Cette dernière indication devrait être assez subtile pour convaincre les Shadowrunners que Mr Johnson est probablement le corpo qu'il prétend être. Ils

conserveront des doutes, mais pas plus qu'il n'est normal lorsqu'on traite avec l'inconnu.

Brackhaven offre un salaire de 115.000 ¥ pour la "neutralisation" de Jesse John. Aux Shadowrunners de décider entre eux comment se répartir cette somme. En geste de bonne foi, Brackhaven leur présente un créditube contenant 20.000 ¥. Le reste de l'argent sera versé à la remise de Jesse - mort ou vif - ou de la preuve irréfutable de sa mort (Brackhaven compte sur la réputation d'Aztechnology, son prétendu employeur, pour dissuader les Shadowrunners de disparaître dans la nature avec l'avance. Si cela devait se produire malgré tout, le policlub

Humanis est suffisamment influent et répandu partout à travers le monde pour leur mener une vie d'enfer où qu'ils décident de se réfugier).

Si les Shadowrunners demandent du renfort, Brackhaven leur répond qu'il n'a pas le temps de s'en occuper tout de suite. Les Shadowrunners doivent se mettre en route immédiatement, et il s'arrangera pour qu'une équipe de renfort les rejoigne par la suite. En fait, aucun renfort ne leur parviendra jamais. Interrogé à ce sujet, Brackhaven prétendra qu'il a fait de son mieux, mais que les Shadowrunners se déplaçaient si vite et si secrètement que son équipe n'a jamais réussi à les rattraper. Le dossier de Jesse John contient les éléments suivants :

- Une photo de Jesse.

C'est un homme sec comme un coup de trique, avec un regard froid et des cheveux noirs huileux ramenés en arrière en une austère queue de cheval. Il porte un blouson de cuir noir sur une chemise grise à col ouvert. Ses jeans noirs moulants sont passés dans ses bottes en peau de serpent. Tous ses ornements sont en argent : plaques à la pointe de ses bottes, boucle de ceinturon, bracelet simple au poignet droit et la fine chaînette qui maintient sa queue de cheval. Il ne porte aucune arme apparente mais possède un vaste assortiment de fétiches.

• Un document détaillant le passé de Jesse. Il contient la majeure partie des éléments indiqués dans le **Synopsis**, en omettant toutefois de mentionner ses liens avec le policlub Humanis. En fait, Jesse est présenté comme un agent provocateur indépendant.

• La copie d'une demande de "ticket bleu" pour pouvoir traverser le Conseil Salish-Shidhe, datée de ce jour et faite au nom de "Ben Johnson". La destination indiquée sur la demande est Las Vegas.



• La copie par fax du registre d'un poste-frontière salish-shidhe, établissant que Mr. Ben Johnson a passé la frontière voilà plusieurs heures, seul, à bord d'une Mitsubishi Nightsky.

Si les Shadowrunners ont besoin d'un moyen de transport, Brackhaven peut leur fournir un van (Maniabilité 4, Vitesse 30/100, Résistance 3, Armure 0, Signature 5, Pilote 1). Il peut également leur procurer les visas et passes de voyage indispensables pour pénétrer en territoire salish-shidhe (à charge pour les Shadowrunners d'avoir des passeports en règle). Brackhaven demande 200 ¥ par personne pour ce service, mais un test de Négociation réussi ramène ce tarif à zéro. La fabrication des visas et des passes réclame une heure, après quoi les Shadowrunners doivent encore les récupérer en un lieu à votre convenance (bonne occasion de leur attirer des ennuis avant même que l'aventure n'ait véritablement commencé).

Si les Shadowrunners acceptent l'offre de Brackhaven, ils n'ont plus qu'à se mettre en route. Passez au chapitre suivant, **Sur la frontière**.

Karl Brackhaven

Brackhaven est un homme séduisant, d'un abord agréable, la quarantaine frémissante. Il croit fermement aux thèses de l'Humanis mais ne laisse jamais transparaître son fanatisme. Il possède un bon degré d'éducation, axé vers l'histoire et la psychologie. Il sait, d'après plusieurs exemples historiques, que l'Humanis doit faire attention à ne pas se laisser entraîner trop loin. Pour l'instant, beaucoup de personnes extérieures au policlub éprouvent une certaine sympathie pour sa cause. Si le policlub dépassait les bornes et se retrouvait impliqué dans une sorte de guerre entre les NAO, et si cette implication devenait publique, il perdrait le relatif soutien populaire qu'il a réussi à bâtir au fil des ans.

Avant de se consacrer à plein temps au chapitre du policlub Humanis de Seattle Centre, Brackhaven était cadre moyen chez Aztechnology. Il n'en est que plus convaincant dans son rôle de corpo.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	3	5	6	5	2,8	-	4	Aucune

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4, Étiquette (Corporations) 6, Étiquette (Rue) 3, Histoire 5, Négociation 5, Psychologie 7

Cyberware : Datajack, 300 Mp de mémoire

Équipement : Colt America L36 [pistolet léger, 11 (chargeur), 6L], secrétaire de poche, téléphone-bracelet

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲						
Léger	Moderé	Grave	Fatal						

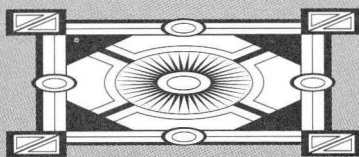
ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners refusent de laisser leurs armes au vestiaire, ils peuvent pénétrer de force dans le salon, qu'ils trouvent vide (Brackhaven s'est éclipsé par derrière). Le lendemain, ils reçoivent une invitation réitérée suggérant qu'il serait profitable pour eux de remiser leurs soupçons un instant. S'ils persistent dans leur paranoïa, faites pression sur eux par l'intermédiaire de leurs contacts : on raconte dans la rue que les Shadowrunners se seraient mis au tricot. Sinon, pourquoi refuseraient-ils d'entendre une simple proposition d'affaires ?

Il est également possible que les Shadowrunners rejettent la proposition de Brackhaven. Dans ce cas, celui-ci déclare froidement : "Je vois que je me suis laissé abuser par votre réputation. Très bien, je veillerai à ce que plus personne ne commette la même erreur à l'avenir." Là-dessus, il sort par la porte de derrière. Le service de sécurité du Ritz empêche au besoin les Shadowrunners de le suivre.

Malgré sa menace voilée, Brackhaven ne fera rien pour démolir leur réputation (quoique les Shadowrunners n'aient pas besoin de le savoir). Mais s'ils déclinent sa proposition, ils apprennent plus tard la réussite d'un autre groupe de Shadowrunners qui aurait conduit une opération lucrative et - prétendument - sauvé les NAO d'une guerre fratricide.





SUR LA FRONTIÈRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les Shadowrunners atteignent la frontière, lisez ce qui suit.

Le poste-frontière est juste devant. Vous êtes déjà passés auparavant en territoire salish-shidhe depuis Seattle, officiellement rattachée au territoire des UCAS, et vous êtes bien conscients que les garde-frontières postés aux points de contrôle n'ont pas vraiment le sens de l'humour. Même si vous n'apercevez que quatre agents légèrement armés devant le bâtiment, vous savez qu'il y en a habituellement au moins quatre autres à l'intérieur, armés jusqu'aux dents et qui s'ennuient suffisamment pour espérer vous voir tenter quelque chose (mais d'un autre côté, la quantité de rapports à taper après vous avoir descendus serait proprement assommante).

Vous stoppez devant la barrière à l'épreuve des véhicules et produisez vos visas et passes de voyage. Vous espérez que le papier a eu le temps de refroidir depuis sa sortie de la presse. Un des gardes les examine, puis vous les rend. "Tout est en ordre," dit-il, "mais nous sommes soumis à une quarantaine actuellement. Infection virale dans la région de Seattle. Nous devons nous assurer qu'elle ne se propage pas. Je vais vous demander de

garer votre véhicule sur le parking et de me suivre à l'intérieur. Merci de votre coopération." (Sa main reposant sur la crosse de son Ares Predator montre à quel point il apprécie vraiment votre coopération.)

Si les Shadowrunners pénètrent dans le bâtiment, lisez ce qui suit.

Vous entrez dans le bâtiment à la suite du garde. Avec seulement un minimum de courtoisie, il vous conduit dans une salle d'attente spartiate meublée d'une chaise, d'une table et d'un sofa défoncé en vinyle. Il y a une porte et une fenêtre.

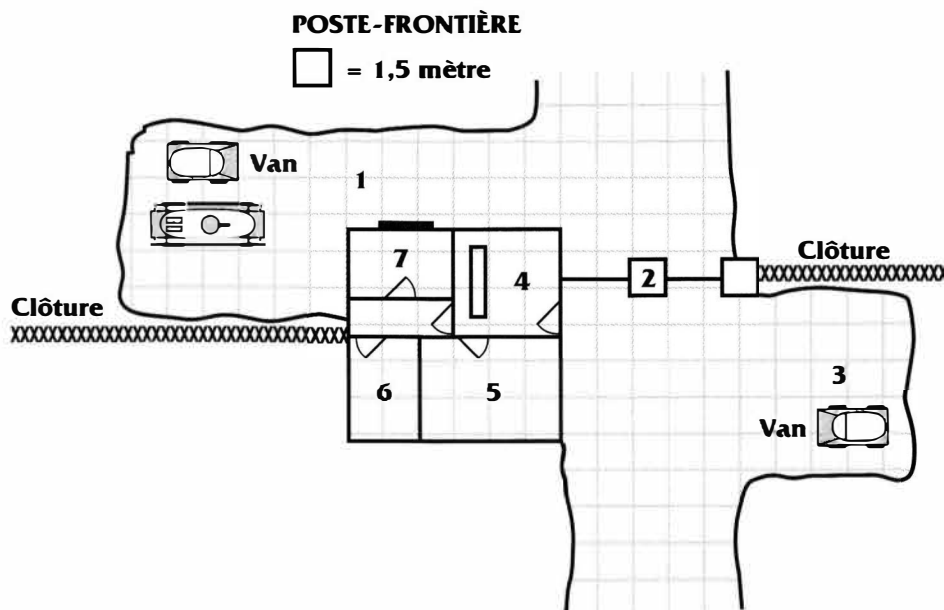
"Attendez ici" dit-il avant de partir en refermant la porte derrière lui d'un claquement net qui ne présage rien de bon. Et naturellement, quand vous essayez la poignée, elle refuse de tourner. Piégés !

La porte est peut-être solide, mais elle est loin d'être insonorisée. Vous entendez clairement parler de l'autre côté.

"Je les ai mis au frais" annonce votre copain le garde-frontières. "Ils n'iront nulle part."

"Parfait." Vous ne connaissez pas son interlocuteur, mais vous reconnaissez la voix de l'autorité. "Les Fédéraux seront là bientôt, après, c'est plus notre problème."





L'ENVERS DU DÉCOR

La prétendue "infection virale" n'est qu'une couverture assez peu convaincante. Le FBI des UCAS est en partie au courant des plans de Jesse et de ses liens avec le policlub Humanis. Les Fédéraux croient que les chefs du policlub soutiennent le chaman. Ils surveillent Brackhaven et savent que les Shadowrunners travaillent pour lui. L'équipe qu'ils ont mise sur l'affaire est modeste et ne peut pas être partout à la fois, si bien qu'ils ont tiré quelques ficelles pour obtenir la coopération de la Patrouille des Frontières du Conseil Salish-Shidhe. Cette dernière a accepté de retenir les Shadowrunners jusqu'à l'arrivée des agents du FBI.

Le poste-frontière est tenu par six gardes standard, quatre à l'extérieur et deux à l'intérieur, plus quelques "invités-surprise" : une escouade de dix Rangers dont deux mages de combat. Les Rangers sont venus dans une Citymaster garée hors de vue à l'arrière du poste.

PLAN DU POSTE-FRONTIÈRE

Parking (1)

Ce parking se trouve du côté salish-shidhe de la frontière. Il abrite un van et la Citymaster des Rangers.

Poste de contrôle de la barrière (2)

Un des agents de la Patrouille des Frontières se trouve dans la cabine. Les trois autres traînent dans les parages, mais convergent en direction de tout véhicule qui s'approche de la barrière.

Parking (3)

Le van des Shadowrunners est garé sur le parking du côté de Seattle.

Accueil (4)

Deux agents de la Patrouille des Frontières se trouvent derrière le bureau de la réception.

Salle de garde (5)

Elle est actuellement occupée par les huit Rangers réguliers et les deux mages de combat.

Réserve (6)

Elle contient des copies de formulaires de déclarations douanières (en quatre exemplaires), des filtres à café, des blocs-notes et autres fournitures essentielles à la bonne marche d'un poste-frontière.

Salle d'attente (7)

Voir plus loin sa description complète dans **Sortir du bâtiment**.

Agents de la patrouille des frontières (Six)

Bien entraînés et préparés, ils ne cherchent pas la bagarre. Leur principal but dans la vie est de pouvoir dire qu'ils ont fait leur travail. Ils doivent rester en vie s'ils veulent pouvoir se défendre correctement.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	4	2	3	4	5,5	-	3	5/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 3, Négociation 2, Voitures 3

Cyberware : Interface d'armes

Équipement : Ares Predator II [pistolet lourd, 15 (chargeur), interface intégrée, 9M], veste pare-balles (5/3)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
THYSIQUE									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
THYSIQUE									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
THYSIQUE									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
THYSIQUE									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
THYSIQUE									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
THYSIQUE									
Léger Modéré Grave Fatal									

Rangers Salish-Shidhe (Huit)

Les Rangers Salish-Shidhe sont fiers d'être "des machines à tuer, huilées et meurtrières". Ils ne font pas des pieds et des mains pour déclencher la bagarre, mais ça n'est certainement pas quelque chose qui les prend de court. Et ils essaient toujours d'avoir le dernier mot.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	6	3	5	5	4,4	-	4	6/4

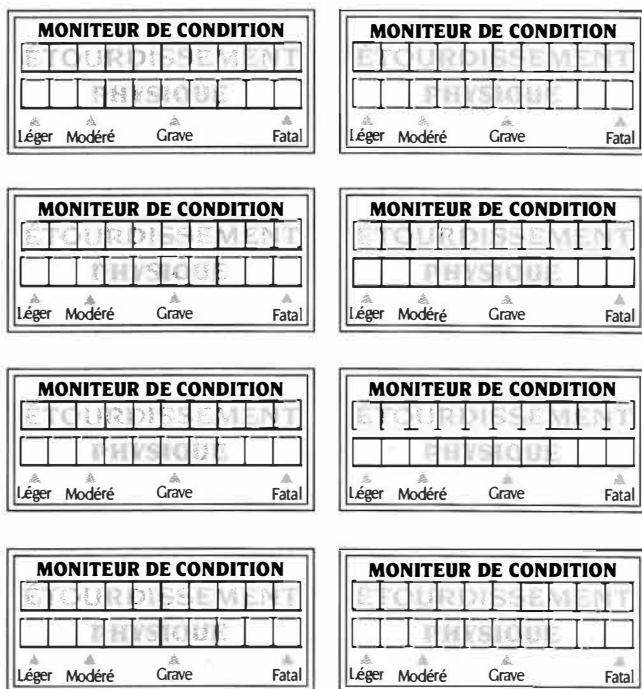
Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 6, Armes de Jet 2, Armes Lourdes 3, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Tribus) 3, Furtivité 3, Théorie Militaire 2, Voitures 4

Cyberware : Yeux cybernétiques (anti-flash), radio, griffes rétractiles, interface d'armes

Équipement : Beretta Model 70 [mitrailleuse, 35 (chargeur), module d'interface, 6M], armure de sécurité faible (6/4, sans casque)

Note : En plus du cyberware et de l'équipement indiqués ci-dessus, l'un des Rangers possède une interface de contrôle de véhicule (pour conduire la Citymaster) et un autre un Ingram Valiant [mitrailleuse légère, 50 (chargeur), 7G].



Mages de combat des rangers (Deux)

Les mages de combat sont des coriaces, affichant la même humeur belliqueuse que leurs collègues combattants. Il est peu probable qu'ils aillent se colleter avec l'adversaire au corps à corps - mais après tout, ils n'en ont pas besoin.

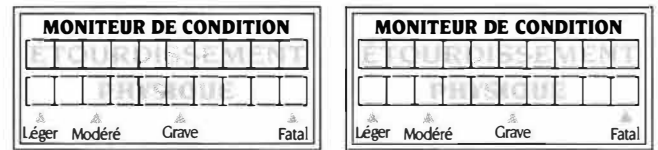
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	3	3	6	5	6	6	5	6/4

Réserves de Dés : Astrale 7, Combat 7, Magie 5

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 2, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Tribus) 3, Furtivité 3, Sorcellerie 5, Théorie Militaire 3

Équipement : Ares Predator [pistolet lourd, 15 (chargeur), 9M], armure de sécurité faible (6/4, sans casque)

Sorts : Détection des Ennemis 3, Éclair de Force 3, Éclair Mana 4, Poing de Force 5



SORTIR DU BÂTIMENT

La porte de la salle d'attente est en plastique renforcé. Les Rangers se trouvent dans la pièce voisine, sur le qui-vive et prêts à descendre tout ce qui passerait par la porte.

La fenêtre, en revanche, est un modèle coulissant standard, déverrouillé qui plus est. Elle est reliée à une alarme visiblement hors d'usage et donne sur l'arrière du bâtiment. Garé près de la fenêtre se trouve un van banalisé (Maniabilité 4, Vitesse 30/100, Résistance 3, Armure 0, Signature 6, Pilote 1) avec les clefs sur le contact (sûr, c'est pas un coup monté, bonhomme !).

En fait, toute la situation n'est qu'un double coup fourré. Comme les Shadowrunners le déduiront sans doute, cette histoire "d'infection virale" est un mensonge. Même chose pour la conversation surprise au sujet de l'arrivée imminente du FBI (l'agent de la Patrouille des Frontières et son supérieur l'ont eu à voix haute juste derrière la porte afin d'être certains que leurs prisonniers entendraient). Si les Shadowrunners sont assez stupides pour rester sans rien faire, les Fédéraux finissent par arriver pour les interroger. Mais le but de cette mise en scène est de les pousser à s'échapper par la fenêtre restée (commodément) ouverte, de voler le van (commodément) garé à proximité et qui a été équipé d'un puissant (et très commode) signalisateur de position. L'appareil reste passif jusqu'à ce qu'il reçoive un signal interrogateur de l'unité de localisation du FBI, auquel il répond par une brève émission à haute-fréquence. La situation exacte du van est lue dans le système de reconnaissance à inertie intégré dans l'appareil. Cette petite merveille (qui vaut 4.500 ¥ quand on sait à qui la vendre) est presque impossible à détecter puisqu'elle demeure passive la plupart du temps. Elle permet aux Fédéraux de localiser les Shadowrunners presque instantanément. Ils espèrent ainsi parvenir jusqu'à Jesse (ils sont convaincus que les Shadowrunners lui sont envoyés comme équipe de soutien).

PRENDRE LE LARGE

Des joueurs finauds choisiront peut-être de dédaigner ce van trop commode. Malheureusement, les seuls autres véhicules disponibles sont leur propre moyen de transport, de l'autre côté de la barrière, et - oui, la Citymaster. Cette dernière est fermée avec un verrou magnétique et le contact est bloqué par un système de mot de passe. Un decker peut tenter de craquer le système : il lui faut pour cela se connecter à l'interface de véhicule et réussir un test d'Informatique (8).

Si les Shadowrunners essaient de sortir par la porte, les Rangers les attendront de pied ferme, chargés à bloc et prêts à ouvrir le bal. S'ils tiennent absolument à employer la manière forte, laissez-les faire, puis laissez-leur s'en mordre les doigts.

Enfin, s'ils décident d'attendre les Fédéraux, ces derniers arrivent en 90 minutes. Leur équipe comprend l'Agent Spécial Clive Drummond, l'Agent Della Cooper et six agents du FRT, le Fast Response Team ou groupe d'intervention rapide fédéral, entassés dans un van blindé banalisé (Maniabilité 5, Vitesse 50/150, Résistance 4, Armure 2, Signature 4, Pilote 2). Dès leur arrivée, Drummond interroge immédiatement les Shadowrunners sur leurs liens avec le policlub Humanis. Malgré l'avis de Cooper qui refuse de croire en leur bonne foi, Drummond conclut rapidement que les Shadowrunners ont été manipulés. Les Fédéraux

les ramènent alors à Seattle et les gardent au frais le temps que Jesse soit arrêté ou tué (mais ils auront plusieurs occasions de s'échapper, aussi bien en chemin qu'en taule).

Après cet épisode, reportez-vous au chapitre suivant, **Route de Tonnerre**, si les Shadowrunners montrent une trop grande décontraction, ou passez directement à **Sauvage, Sauvage Ouest**, page 22.

Agents du FRT Fédéral

Les agents du FRT sont l'élite du bras armé du FBI et ils le savent. Ils sont rapides, coriaces, chromés et distingués. Ils suivent toujours les ordres à la lettre mais peuvent également agir de leur propre initiative en cas de nécessité.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5 (7)	4	6	3	4	4	1,1	-	4 (6)	6/4

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 4

Cyberware : Armure dermale (2), radio, interface d'armes, réflexes câblés (2)

Équipement : Beretta Model 70 [mitrailleuse, 35 (chargeur), module d'interface, 6M], armure de sécurité faible (6/4, sans casque)

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners veulent faire le coup de poing avec les garde-frontières, ne les en empêchez pas. Ils comprendront rapidement leur douleur. Les barrières ont un indice de résistance de 6, il est donc déconseillé de foncer à travers. Tous les agents de la Patrouille des Frontières peuvent tomber sur le dos des Shadowrunners dans le tour qui suit le déclenchement des hostilités. Les Rangers arrivent le tour d'après. Si les Shadowrunners réussissent à forcer le passage, il faut un tour à l'interfacé des Rangers pour bondir à bord de la Citymaster et un autre pour démarrer sur les chapeaux de roue. Puis la poursuite s'engage (souvenez-vous que la Citymaster standard est équipée d'une mitrailleuse légère coaxiale en tourelle, ce qui la rend difficile - et dangereuse - à ignorer. N'étant pas du genre à prendre des gants, les Rangers l'ont par ailleurs chargée de balles explosives).

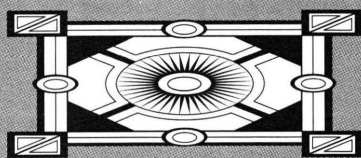
S'ils détruisent leur véhicule contre la barrière en essayant de passer en force, ce qui est probable, les Shadowrunners trouvent le van banalisé garé derrière le poste-frontière.

Si les Shadowrunners se montrent assez stupides pour provoquer un accrochage à la frontière et parviennent néanmoins à s'échapper, leur vie est un enfer tant qu'ils restent sur le territoire

salish-shidhe. Des avis de recherche détaillés seront diffusés partout, décrivant chacun d'eux ainsi que leur véhicule, et tous les agents paramilitaires du Conseil, de la Patrouille des Frontières, de la Patrouille Côtière ou des Rangers se lanceront à leurs trousses dès qu'ils les apercevront. Si le moindre garde-frontières a été abattu, les ordres sont de "tirer d'abord et de prendre les empreintes sur les cadavres ensuite".

Des Shadowrunners avisés coopéreront avec l'inévitable, rangeront leur véhicule sur le parking et entreront dans le poste-frontière.





ROUTE DE TONNERRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous avez opté pour une course de vitesse directe, pied au plancher jusqu'à Vegas. Votre vieux copain Jesse John possède une solide avance et vous avez hâte d'entrer dans le vif du sujet. Jusqu'à présent, la décision paraît avoir été bonne. La route était dégagée, vous avez traversé la nation Ute comme une brise et vous avez pu foncer tout le long du chemin. Vous n'êtes plus qu'à quelques heures de Vegas et vous n'avez rien vu qui vaille la peine de vous inquiéter.

Mais maintenant, il semble que vous ayez parlé trop vite. Plusieurs véhicules se dirigent dans votre direction. On dirait une bande de motos et peut-être bien une ou deux voitures. Ils occupent la moitié de la highway en roulant au beau milieu, et quelque chose vous dit que ce n'est pas une sortie en famille.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le groupe qui approche est un gang de motards local engagé et encadré par des membres du policlub Humanis qui soutiennent



Jesse John. Ces derniers ont appris par leurs contacts au chapitre de Seattle que Brackhaven avait engagé les Shadowrunners et les avait envoyés à Vegas à la poursuite de Jesse. Ils ont décidé que les Shadowrunners ne passeraient pas.

Les huit motards, chacun sur une Harley Scorpion armée, et les quatre gorilles de l'Humanis dans une Westwind 2000 volée sont équipés jusqu'aux dents et prêts à en découdre.

Motards (Huit)

Ces motards des deux sexes font partie des Diamondbacks, un gang particulièrement déplaisant installé à Vegas. Ils ne vivent que pour le grand frisson et sont tout aussi disposés à mourir pour lui, aussi longtemps qu'ils emportent une "garde d'honneur" avec eux au moment de passer à la caisse.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4 (5)	6	5	4	4	4	5,4	-	5	2/1

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 2, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 2, Motos 5

Cyberware : Armure dermale (1), lames digitales

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Sandler TMP (Mitraillette, 20 (chargeur), 6M)

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
CORPUSSEMENT					THYSIQUE				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

Le chef des Diamondbacks est une femme teigneuse qui se fait appeler "The Edge". En plus de l'équipement indiqué plus haut, elle emporte un Enfield AS-7 (Shotgun, 10 (chargeur), 8G) et deux grenades offensives IPE (10G).

Trois des motards (The Edge et ses deux lieutenants) ont des mitrailleuses légères Ingram Valiant montées sur les points d'attache de leurs motos.

Gorilles de l'humanis (Quatre)

Leur plus grande joie est de casser du métahumain, de l'Amérindien, du mage - bref, tout ce qui ne correspond pas à leur idéal tordu de "pureté humaine" (ou en d'autres termes, quiconque n'est pas exactement comme eux). Ils ne risquent pas leur vie avec la même insouciance que les motards, mais ils foncent tête baissée dès qu'ils ont la moindre chance de gagner.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	3	4	6	-	3	5/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 5, Armes Lourdes 3, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 3, Voitures 4

Équipement : Veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'Allonge, 6M Étourdissement), Remington Roomsweeper |Pistolet lourd, 8 (magasin), 9G (f)|

Note : En plus de l'équipement indiqué ci-dessus, un des gorilles porte un AK-97 |Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M|

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
DANGER									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
DANGER									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
DANGER									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
DANGER									
Léger Modéré Grave Fatal									



La highway sur laquelle se produit la rencontre est une quatre voies sans terre-plein central. Elle doit être considérée comme un terrain libre. L'espace qui s'étend de part et d'autre est fait de broussailles semi-arides et constitue un terrain normal. Les Shadowrunners et leurs agresseurs arrivent de directions opposées. The Edge et ses lieutenants ouvrent le bal avec leurs armes montées sur véhicules dès que les Shadowrunners sont à portée. Les motards font un premier passage à toute vitesse, déchargeant tout ce qu'ils ont sur le véhicule des Shadowrunners, puis font demi-tour pour entamer une poursuite à fond les manettes. Les gorilles dans la Westwind jouent la surprise, ouvrant le feu dès qu'ils arrivent à portée des Shadowrunners. Eux aussi font demi-tour et les prennent en chasse.

Si l'affrontement tourne à leur désavantage, les gorilles se replient et prennent la fuite, comptant sur leur puissance de feu et leur vitesse pour échapper à leurs adversaires. Les motards, en revanche, se battent jusqu'au dernier. Si The Edge constate qu'elle et ses hommes ne survivront pas au combat, elle fait une dernière passe frontale, jetant sa moto contre leur véhicule (sûr, elle y passe, mais avec quel style !).

ANTIVIRUS

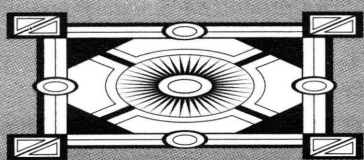
Le but de cette scène est de faire goûter aux Shadowrunners le genre d'affrontements glorifié dans certains vieux films (pré-simsens) tels que *Mad Max*. Ce n'est pas de les massacrer tous. Tâchez de maintenir l'équilibre. Si les Shadowrunners semblent mal engagés, donnez-leur un petit coup de pouce : une balle perdue qui fait exploser le pneu d'un motard et l'envoie percuter deux de ses petits copains, un gorille hypernerveux qui se trompe de cible et descend un motard, ce genre de chose. Un groupe de Shadowrunners expérimentés devrait pouvoir se débrouiller tout seul, cependant.

Il est probable que le véhicule des Shadowrunners sera en piteux état après cette rencontre. Peut-être pourront-ils "réquisitionner" certaines des motos des Diamondbacks, qui n'en ont plus l'usage, ou récupérer la Westwind des gorilles. Ils peuvent aussi faire du stop jusqu'à Vegas. Du moins, s'ils trouvent un chauffeur assez dingue pour embarquer une bande de monstres de l'asphalte poissés de sang, chromés jusqu'aux oreilles et empestant la cordite.

Si les gorilles parviennent à s'enfuir, ils retournent à Vegas et informent les autres membres de l'Humanis que les Shadowrunners sont sur leurs talons. Un comité d'accueil est alors mis en place à leur intention au chapitre suivant, **Sauvage, Sauvage Ouest**.

Les Shadowrunners pourront peut-être prendre un Diamondback ou un gorille vivant. Les motards ne connaissent rien de Jesse ni de ses plans. Ils ont été embauchés pour rigoler un brin. Les gorilles savent seulement que Jesse est à Vegas et qu'il compte déstabiliser le gouvernement du Conseil Corporatif Pueblo. Et aussi qu'il recherche un excellent decker.

Arrangez-vous pour que les Shadowrunners comprennent qu'ils seront sérieusement désavantagés au cours des rencontres suivantes s'ils ne parviennent pas à en découvrir un peu plus sur les intentions de Jesse. Il est temps de commencer à se renseigner. Si aucun des gorilles de l'Humanis ne rentre à Vegas, passez directement à **L'étranger**, page 24.

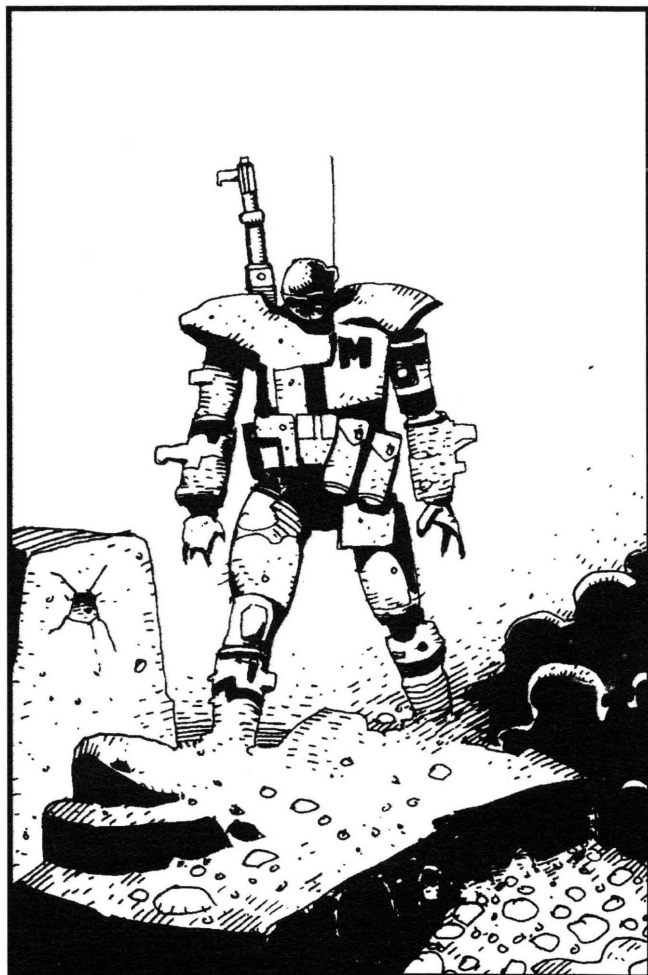


SAUVAGE, SAUVAGE OUEST

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vegas, quel pied ! Vous pensiez que Seattle était une ville ouverte, pas vrai, les gars ? Eh bien, il va falloir reconsidérer la question. Comparée à Vegas, Seattle est calme et conservatrice comme un pique-nique d'église. Il y a quelque chose dans l'air, une vibration que vous n'aviez encore jamais ressentie auparavant. L'endroit irradie littéralement l'excitation et le danger. Vous êtes arrivés en ville depuis moins d'une heure et vous avez déjà été observés par plus de membres des forces de sécurité que vous pensiez n'en voir dans tout le reste de votre existence dévoyée.

Du moins se donnent-elles le *nom* de forces de sécurité. Elles font plutôt penser à l'armée : armures, armes lourdes, soutien tactique, véhicules blindés patrouillant dans les rues et, de temps à autre, hélicoptères armés de canons qui passent au-dessus de vos têtes. Et les "honnêtes citoyens" qui déambulent dans la rue - ils sont encore mieux équipés que vous ! Mais ils n'utilisent pas leur artillerie. Ils ne semblent même pas s'apercevoir qu'ils la portent, pas plus que vous ne remarquer le fait de porter des vêtements. Quelle ville incroyable !



L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène n'intervient que si au moins un des gorilles de l'Humanis rencontrés au chapitre précédent est parvenu à s'échapper.

Les membres de l'Humanis qui soutiennent Jesse guettent les Shadowrunners. Ils les remarquent dès leur arrivée en ville et leur préparent une gentille petite embuscade. Cinq d'entre eux se postent sur les toits qui surplombent la rue, tandis qu'un mec-rasoir recruté pour l'occasion se tasse dans une encoignure de porte, attendant le passage des Shadowrunners. Aussitôt que le véhicule de ces derniers s'aventure dans la zone de feu, les gorilles de l'Humanis commencent à tirer.

Pour les gorilles de l'Humanis, utilisez les mêmes caractéristiques qu'au chapitre **Route de Tonnerre**, page précédente, mais donnez-leur des AK-97 au lieu de Remington Roomsweeper. Leur position sur les toits leur procure une couverture partielle contre les tirs provenant de la rue en contrebas.

Pour le mec-rasoir, utilisez l'archétype du **samouraï des rues** (**Shadowrun**, page 64). Au début de l'action, il bénéficie d'une couverture partielle, mais il sort à découvert pour étendre le premier qui tente de fuir la zone de feu.

Le plan des gorilles de l'Humanis est simple : enfoncer tellement de plomb dans les Shadowrunners et leur véhicule qu'ils couleraient comme une pierre dans le Grand Lac Salé. Si les Shadowrunners survivent aux premières rafales et prennent le large ou se séparent pour aller à la chasse au tireur embusqué, les gorilles s'enfuient. Le mec-rasoir est simplement là pour faire son métier et ne traîne pas dans le coin si les choses tournent mal. Au cas où toute retraite lui est coupée, il se rend en espérant que le Code du Mercenaire, "ne pas tuer un employé potentiel", lui sauvera la vie.

Demandez un test de Perception (6) pour chacun des Shadowrunners avant le début des réjouissances.

Succès

0-1

Résultat

La rue semble tranquille jusqu'à ce que les premières balles à haute vitesse s'écrasent sur votre véhicule. Bordel ! Tu ne sais même pas d'où provient le tir (le personnage est surpris).

2-3

Tu aperçois du coin de l'œil l'éclair des détonations sur les toits des deux côtés de la rue juste au moment où les premières balles commencent à siffler autour de vous (le personnage est surpris, mais au moins il sait d'où provient le tir).

4+

Ça bouge sur les toits ! Il y a des types là-haut, et probablement pas des copains. La lumière se reflète sur du métal et tu sais que vous avez des ennuis (le personnage n'est pas surpris et débute le Tour de Combat normalement).

Les forces de sécurité de Las Vegas, c'est bien naturel, n'apprécient pas qu'on transforme leurs rues en stand de tir. Une vingtaine de Tours de Combat après le début des hostilités, une

escouade de huit musclés de la Métropolitaine de Vegas débouche sur les lieux. Leur principale préoccupation est de ramener l'ordre, ce qui en l'occurrence signifie descendre tous ceux qui continuent à tirer. Ils préféreraient prendre les belligérants vivants, mais ils ne vont pas verser une larme sur ceux qu'ils seront "forcés" d'abattre.

Aussitôt après l'arrivée des flics de la Métropolitaine, les gorilles de l'Humanis survivants plient bagage, de même que le mec-rasoir.

Flics de la police métropolitaine de Vegas (Huit)

Bien entraînés et hautement motivés, les flics de la Métro connaissent leur boulot. Ils admettent volontiers être en nombre insuffisant pour soutenir une fusillade prolongée. Frapper vite et fort, c'est la règle - réduire les fauteurs de troubles à l'impuissance. Ils commencent par essayer la force non-mortelle, mais si cela échoue, ils sortent la grosse artillerie.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	5	2	3	4	6	-	3	6/4

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 3, Explosifs 3, Procédure de Police 3, Voitures 4

Équipement : Veste pare-balles (5/3), casque (1/1), visière amplificatrice de lumière, Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), 9M], Ceska Black Scorpion [Pistolet-mitrailleur, 35 (chargeur), 6L]

Note : En plus de l'équipement indiqué ci-dessus, deux des flics ont un fusil à filet.

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
É	C	O	U	R	D	I	S	S	E
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

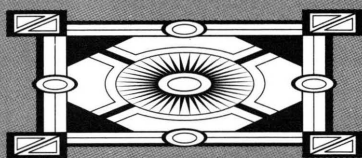
ANTIVIRUS

Les Shadowrunners devraient vite comprendre que leur meilleure chance consiste à fuir la scène de l'embuscade pied au plancher et non à rester dans le coin pour faire le coup de feu. En s'attardant trop longtemps, ils s'exposent en effet à devoir affronter les flics de la Métropolitaine.

Si les Shadowrunners optent malgré tout pour la bataille rangée, il y a de fortes chances que l'escouade de la Métro survive avant qu'ils aient fini. Les flics essaient d'arrêter le plus de belligérants possible et les embarquent en prison en attendant un procès (la police de Vegas est très professionnelle et traite correctement ses prisonniers). Offrez aux Shadowrunners au moins une chance honnête de se faire la belle pendant le trajet vers la prison. S'ils ratent cette occasion, ils doivent affronter les rigueurs de la loi (reportez-vous au passage correspondant du supplément **Les Nations des Américains d'Origine**, dans le chapitre sur la nation Ute).

Des Shadowrunners pleins de ressources parviendront peut-être à capturer vivant un de leurs agresseurs. Le mec-rasoir ne sait rien : ce n'est qu'une gâchette à louer, recrutée pour l'occasion. Les gorilles de l'Humanis savent que Jesse se planque dans un hôtel d'appartements appelé le Kokomo.





L'ÉTRANGER

DITES-LE AVEC DES MOTS

Okay, vous êtes à Vegas, Jesse est à Vegas. Mais la ville est grande et vous avez besoin de quelque chose d'un peu plus précis si vous voulez mettre la main sur votre client. Il est temps de commencer à faire du porte-à-porte. Si vous étiez à Seattle, vous n'auriez qu'à relancer vos contacts habituels. Mais ici, vous êtes des étrangers.

Heureusement, les rues sont les mêmes partout. Et dans les rues vous êtes chez vous. Parlez à suffisamment de gens en sachant jouer du poing ou du créditube et vous finirez par apprendre ce que vous voulez savoir.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène n'a d'utilité que si les Shadowrunners n'ont pas découvert par d'autres sources que Jesse se planque au Kokomo.

Elle constitue un bon exercice de prise de contact. N'oubliez pas que les Shadowrunners se trouvent en terrain inconnu et devront se donner un peu plus de mal pour découvrir ce qu'ils ont besoin de savoir. Voyez le chapitre **Contacts** pour la façon

d'exploiter ces tables. Il y en a trois différentes, correspondant au degré d'information que possèdent les Shadowrunners (lequel influe sur leur enquête et, vraisemblablement, sur les questions qu'ils posent).

"On demande Decker" et "Le Kokomo" peuvent être utilisées conjointement si les Shadowrunners ont réuni les deux éléments d'information adéquats. Dans ce cas, déterminez le nombre de succès puis révélez l'information *des deux tables* correspondant au résultat obtenu.

N'hésitez pas à développer abondamment le *roleplaying* de ces rencontres.

JESSE JOHN

Les Shadowrunners n'ont encore interrogé personne et savent simplement que Jesse se trouve quelque part dans Vegas.

Contacts appropriés (seuil 7)

Tout contact urbain.

Succès

0

Résultat

"Qui ? Jesse comment ? Écoute, bonhomme, Vegas est un endroit à part, mais c'est encore en territoire tribal, okay ? Qui va remarquer un Amérindien de plus ou de moins - même si c'est un malin dans le genre de celui que tu m'as décrit ?"

1

"Repasse-moi cette photo. Ouais, je l'ai vu, il passait sur le Strip. Un squatter lui a demandé de quoi s'offrir une tasse de soycaf et ton copain l'a transpercé du regard. Le type a poussé un genre de couinement, et puis il s'est taillé comme s'il avait un Jaggernath aux fesses. Pas vraiment le gars sympa, ton copain."

2-3

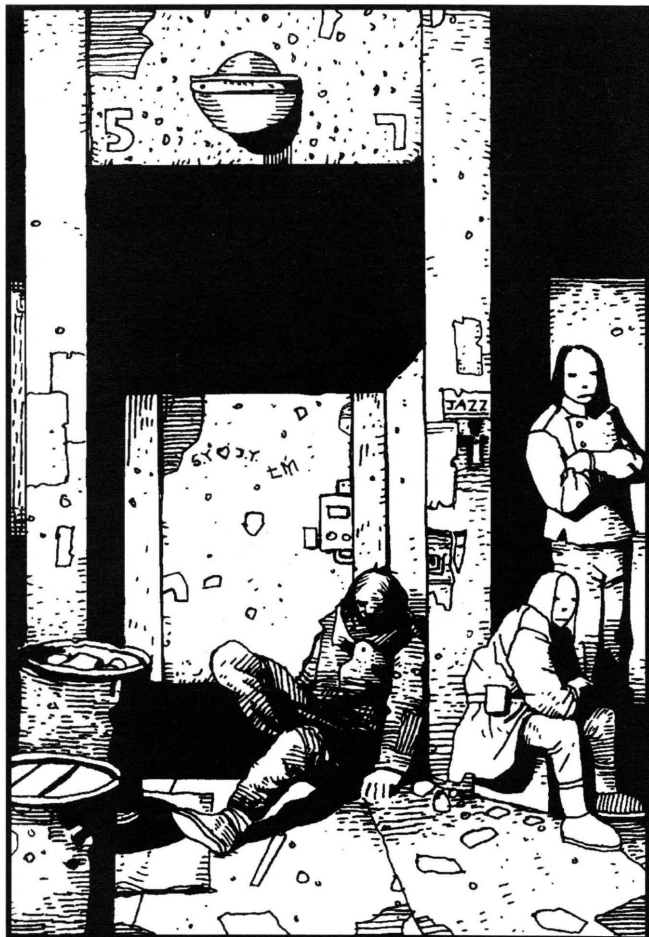
"Jesse John, tu dis qu'il s'appelle ? J'ai déjà entendu ce nom-là. Il embauche, je crois qu'il veut un decker haut de gamme. Pourquoi, tu cherches du boulot ? Il auditionne quelque part sur Ghost Wheel Street. Dans je sais plus quel hôtel."

4

"Un vieil associé à moi devait postuler pour le job. Il devait le rencontrer au... Kokomo, je crois que c'est ce qu'il a dit."

5+

"Déconne pas ! Ce type, Jesse, il a toujours un tas de gros-bras qui gravitent autour de lui."



ON DEMANDE DECKER

Les Shadowrunners ont appris que Jesse cherchait à engager un decker.

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact decker ou urbain.

Succès

Résultat

- 0 "Un type qui veut engager un decker ? Écoute, mon joli, tout le monde ici veut engager un decker. T'as une idée du genre de données juteuses qu'on trouve dans le système cheyenne ? Quoi, et moi ? Tu trouves que j'ai l'air d'un imbécile ? J'ai envie de crever dans mon lit, à l'âge de cent ans, en compagnie d'une chouette petite mineure."
- 1-2 "Ouais, il embauche, et il n'épargne pas les nuyens pour faire sa pub. Un genre de vol de données en passe-éclair, j'imagine. Où ça ? Eh ben, si tu veux le rencontrer, tu descends sur Ghost Wheel Street. J'ai oublié le nom de l'hôtel."
- 3 "Les entretiens ont lieu au Kokomo. Tu veux la place, te gênes pas. J'ai entendu dire qu'il avait refroidi un candidat qui posait trop de questions."
- 4 "Trop tard, bonhomme, il a déjà quelqu'un. Le gars s'appelle Ram, et c'est un bon."
- 5 "... Et aussi un psychopathe garanti sur facture."
- 6+ "J'ai entendu Ram délirer à propos d'un vol de données qu'il projetait dans la banque de données financières du Conseil."

LE KOKOMO

Les Shadowrunners ont appris que Jesse est descendu au Kokomo.

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout contact urbain.

Succès

Résultat

- 0 "Le Kokomo ? Sur Ghost Wheel Street, je crois."
- 1 "Chouette taule. Une étoile au Guide Michelin... ce qui veut dire que tu ne te feras probablement pas descendre dans le vestibule."
- 2 "Un hôtel d'appartements, du genre qui loue à long terme et pas à l'heure, si tu vois ce que je veux dire. Eh, attends une minute. Quelqu'un m'a posé la même question plus tôt dans la journée."
- 3-5 "Ah, ouais, tu veux te présenter pour cette place de decker ? T'as pas la gueule de l'emploi, mais, hein... Avertissement sans frais, bonhomme - le gars qui fait passer les entretiens, c'est pas un tendre, et ses copains sont encore pire."
- 6+ "T'as pas de pot, bonhomme. J'ai entendu dire que les entretiens sont terminés, la place est prise et l'employeur s'est tiré."

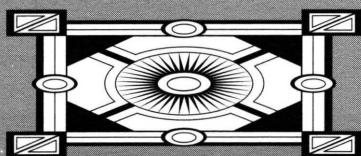


ANTIVIRUS

Le seul problème qui puisse apparaître ici est que les Shadowrunners n'aillent interroger personne. Sans posséder au moins une partie des éléments présentés dans ce chapitre, ils auront du mal à progresser.

Souvenez-vous que les Shadowrunners sont étrangers dans cette ville. Les habitants du cru le remarqueront. S'ils sont vraiment à la dérive et ont manifestement besoin d'aide, un Shadowrunner local pourrait les prendre en pitié et leur glisser une ou deux informations qui leur rendront la vie plus facile... et probablement plus longue.

Vous pouvez ensuite passer au prochain chapitre **La traque**, si les Shadowrunners progressent trop rapidement à votre goût, ou bien à **Kokomo**, page 28, si vous estimez qu'ils ont déjà assez souffert.



LA TRAQUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ghost Wheel Street semble être la principale attraction de cette partie de la ville. Elle est large et bien entretenue, alignant les magasins de luxe, les grands restaurants et les hôtels haut de gamme réservés aux riches hommes d'affaires en déplacement (naturellement, à Vegas, le "riche homme d'affaires en déplacement" conduit probablement un panzer au lieu d'une Nightsky et fait dans l'armement militaire plutôt que dans les actions boursières). L'air est vif et pur, et le vent glacial est rafraîchissant.

Alors que vous approchez de l'extrémité sud de Ghost Wheel, vers la banlieue nord de Vegas, le quartier subit une légère transformation. Les magasins deviennent un petit peu plus accessibles, les restaurants cèdent le pas à des cafés et les hôtels donnent l'impression d'avoir rétrogradé d'une ou deux étoiles. Les enseignes des hôtels d'appartements affichent les tarifs à la journée, à la semaine ou au mois. Le Kokomo ne devrait plus être bien loin.

"Psst. Eh, les gars." La voix provient d'une ruelle sur votre droite. Un squatter vous fait signe d'approcher. "Vous êtes des copains de Jesse, pas vrai ?" croasse-t-il. "Il est parti. Il m'a demandé de faire passer un message à ses potes." Il se dandine impatiemment d'un pied sur l'autre, vous faisant penser à un corbeau déplumé. "Bon, ben, ramenez-vous. Vous croyez pas que je vais le gueuler sur tous les toits, non ?"

Si un des Shadowrunners examine astralement l'endroit, lisez ce qui suit.

Ta perception flotte en direction du squatter... et tu manques de buter sur une autre présence astrale. Un salopard vicieux dans ton genre, et prêt à passer à l'action. C'est un piège !

L'ENVERS DU DÉCOR

Le "squatter" est en réalité un agent de terrain de Renraku utilisant un sort de Masque. Une escouade de Renraku suit Jesse et ses collègues depuis que le chaman a "acquis" certains objets (les deux prototypes de générateur tonal mentionnés dans le **Synopsis**) auprès d'un laboratoire de la compagnie à Seattle. Les agents de Renraku ont mené leur enquête et établi le lien entre les Shadowrunners d'une part, et Brackhaven et le policlub Humanis d'autre part. Ils sont aussitôt arrivés à la même conclusion que le FBI : les Shadowrunners assistent Jesse dans ses projets machiavéliques. Malgré l'absence de preuve directe, la direction de Renraku pense également qu'ils ont probablement effectué le casse de son laboratoire de recherche. Dans ce cas, ils devraient encore être en possession des générateurs tonaux. Leur capture ou leur assassinat est le moyen le plus rapide de récupérer ses joujoux.

Une escouade de sept agents ("squatter" inclus) est dissimulée dans la ruelle, attendant que les Shadowrunners s'approchent. Elle se compose de six soldats et d'une magicienne de combat, cette dernière en perception astrale. Le premier personnage qui tente d'inspecter astralement la ruelle tombe sur elle et

déclenche l'ouverture des hostilités. Dès que la situation s'envenime, la magicienne laisse tomber le Masque.

Les agents de Renraku étaient sur le point d'aller cueillir Jesse quand les Shadowrunners ont fait leur apparition. Ils ont donc décidé de commencer par eux. Raisonnement simple. Malheureux, mais simple.

Ils espèrent que l'illusion du squatter attirera les Shadowrunners dans un endroit propice à une embuscade rapide. Si la situation tourne à leur désavantage, ils battent précipitamment en retraite pour revenir avec plus d'hommes et de puissance de feu.

Après cette rencontre, reportez-vous au prochain chapitre, **Kokomo**.

Agents de terrain de Renraku (Six)

La mégacorporation n'a rien négligé pour leur entraînement et leur équipement. Ils sont donc déterminés à ne pas la faire douter de la sagesse de cet investissement. Bien qu'ils ne soient pas nécessairement d'accord avec tout ce que fait la compagnie et qu'ils puissent montrer une loyauté discutable envers sa direction, ils sont excessivement fidèles à leur gros chèque mensuel, leur couverture médicale/dentaire et leur logement familial subventionné par la corporation. Ils ne risquent pas leur vie s'ils peuvent l'éviter, mais ils ne donnent aucune raison à leur chef d'escouade de penser qu'ils se dérobent à leur devoir. Leurs ordres sont de ramener les Shadowrunners vivants si possible, mais ils ne vont pas se fatiguer. En cas de difficultés, ils se contentent de les refroidir.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	5	5	3	4	4	1,75	-	4 (6)	6/4

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 5, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 3

Cyberware : Radio, interface d'armes, réflexes câblés (2)

Équipement : Armure lourde partielle (6/4), HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), 7M], lunettes amplificatrices de lumière

MONITEUR DE CONDITION									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

Magicienne de combat (Une)

Moins enthousiaste que ses collègues, elle n'en est pas moins dangereuse pour autant. L'affiliation corporatiste signifie l'accès à des grimoires et autres ouvrages de références qu'elle n'aurait sans doute pas l'occasion de seulement entrevoir au cours de toute une vie passée à courir les rues, et elle est bien décidée à ne pas sacrifier ce privilège sans avoir une sacrée bonne raison (naturellement, la meilleure bibliothèque hermétique du monde ne sert à rien quand on est mort, c'est donc un destin qu'elle tentera d'éviter à n'importe quel prix).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	3	1	3	5	4	6	6	4	6/4

Réserves de Dés : Astrale 6, Combat 6, Magie 5

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 3, Invocation 5, Sorcellerie 5, Théorie Magique 6

Équipement : Armure de sécurité faible (6/4, sans casque), HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), 7M], lunettes amplificatrices de lumière

Sorts : Éclair Mana 5, Flammes Infernales 5, Invisibilité 3, Masque 3, Poing de Force 5, Soins 3, Sommeil 4

MONITEUR DE CONDITION									
Léger	Moderé	Grave	Fatal						

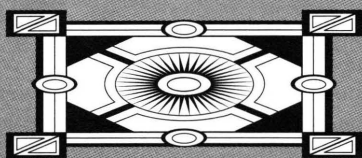
ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners ne sont pas de taille à triompher des agents de Renraku et à les mettre en déroute, tant pis, faites-leur passer un sale quart d'heure, capturez-les... mais maintenez-les en vie. L'escouade se rend compte qu'ils ne transportent probablement pas les générateurs sur eux et les conserve donc en vie pour interrogatoire.

L'escouade a un problème, pourtant. Opérant sans soutien au sein d'une ville bizarre, elle doit transporter un groupe de Shadowrunners dangereux dans un endroit tranquille pour les passer au grill. Quelles que soient les précautions qu'elle prend, les Shadowrunners devraient avoir plusieurs occasions de s'échapper. Encouragez-les à saisir leur chance.

Naturellement, ce peut être l'inverse qui se produit : les Shadowrunners interrogeant un ou plusieurs des agents de Renraku. Ces hommes sont de simples soldats : excellents dans leur partie, ils ne sont pas dans le secret de ce que pensent leurs chefs. Ils savent seulement qu'ils doivent récupérer des joujoux haute technologie que les Shadowrunners ont volés pour le compte de Jesse, mais c'est à peu près tout. Naturellement, ils refusent de croire que les Shadowrunners ne travaillent pas pour le chaman ("Sûr, bonhomme. Sûr, je te crois. Évidemment, que t'as rien à voir avec cet Indien. Maintenant s'il te plaît, enlève ce flingue de mon oreille).





KOKOMO

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Kokomo est un immeuble de quatre étages avec une architecture méditerranéenne plaisante à observer. La porte principale est flanquée de deux palmiers nains et les marches menant au vestibule sont en briques rouges. Autant que vous puissiez en juger depuis la rue, il n'y a personne à la réception.

Si un des Shadowrunners inspecte astralement la réception, lisez ce qui suit.

La réception n'est pas tout à fait déserte ; son seul occupant est un employé qui paraît s'ennuyer, occupé à se curer les ongles avec un enlève-agrafes. Tu vois immédiatement qu'il est parfaitement banal.

Mais il y a quelque chose ici qui n'est pas banal, une chose à laquelle tu n'as encore jamais été confronté. Une piste astrale traverse la réception. Elle t'apparaît comme une trace grise et froide sur le plancher, allant de l'entrée à la cage d'escalier. Il en émane un sentiment de perversion, de puissance tordue et gauchie. Quelque chose de magiquement très puissant et décidément hors du commun est passé par ici récemment.

Si les Shadowrunners entrent dans l'hôtel, lisez ce qui suit.

Quand vous entrez dans le vestibule, un réceptionniste blasé repose l'enlève-agrafes qu'il utilisait comme instrument de manucure et vous dévisage avec ennui. "Si c'est pour le boulot, vous arrivez trop tard," dit-il sur un ton monotone. "Le type est parti." Il reprend son enlève-agrafes, puis son OI du niveau de la température ambiante se met en route. "À moins que vous ne vouliez une chambre ?"



Si les Shadowrunners montent jusqu'à la chambre par l'escalier, lisez ce qui suit.

Eric le réceptionniste vous observe avec indifférence monter l'escalier en catimini (ça doit être un comportement normal au bon vieux Kokomo). La moquette moelleuse étouffe le bruit de vos pas tandis que vous atteignez le premier étage et prenez à gauche vers l'arrière du bâtiment. Le couloir est désert et silencieux comme une tombe.

Pas si silencieux que ça. Alors que vous approchez de la porte 2R, vous entendez des voix à l'intérieur de la chambre.

"Il devient barjo" dit la première sur un ton chagrin. "Tu l'as vu, Bob. Il n'arrête pas de changer d'avis sans raison."

Une deuxième voix, selon toute probabilité celle de Bob, grogne : "Toutes ces raclures de Peaux-Rouges sont des putains de barjos." La voix poursuit plus doucement : "Mais, ouais, je vois ce que tu veux dire, Sammy. Et c'est pire que ce que tu crois. J'étais de garde devant sa piaule il y a deux soirs, et je l'entends faire un foin de tous les diables. Bon, j'ouvre la porte à la volée, en me disant qu'il a peut-être besoin d'un coup de main... et il était tout seul dans la putain de chambre. Il m'a presque cramé les fesses avant que je puisse me tailler. Il est en train de perdre la boule. Et cette Aurora..."

Une troisième voix - féminine et cinglante comme un coup de fouet - interrompt Bob. "La ferme ! Aurora est une fille droite et je ne veux pas entendre des abrutis dans votre genre dire autre chose. Maintenant faites votre putain de boulot et foutons le camp d'ici."

"Eh, cool, Liz" gémit Bob. "On voulait rien dire de mal."

Si un Shadowrunner inspecte astralement le bâtiment, lisez ce qui suit.

Tu te concentres sur ton poulx jusqu'à ce qu'il devienne un métronome marquant l'écoulement de ton existence. Ton corps bascule et ta conscience libérée s'élève à travers le bâtiment jusqu'à ce que tu parviennes dans la chambre 2R.

Trois personnes s'y trouvent, deux hommes et une femme, tous grands, durs et lourdement équipés. Les deux hommes sont en train de mettre de l'ordre et font penser à des gorilles jouant à la femme de chambre. La femme, un sac à dos sur l'épaule, s'active à refermer le tiroir d'un secrétaire.

"Il devient barjo" dit l'un des hommes à l'autre sur un ton chagrin. "Tu l'as vu, Bob. Il n'arrête pas de changer d'avis sans raison."

Le deuxième homme, Bob selon toute probabilité, grogne : "Toutes ces raclures de Peaux-Rouges sont des putains de barjos." Il poursuit plus doucement : "Mais, ouais, je vois ce que tu veux dire, Sammy. Et c'est pire que ce que tu crois. J'étais de garde devant sa piaule il y a deux soirs, et je l'entends faire un foin de tous les diables. Bon, j'ouvre la porte à la volée, en me disant qu'il a peut-être besoin d'un coup de main... et il était tout seul dans la putain de chambre. Il m'a presque cramé les fesses avant que je puisse me tailler. Il est en train de perdre la boule. Et cette Aurora..."

La femme se tourne vers les deux hommes. "La ferme ! Aurora est une fille droite et je ne veux pas entendre des abrutis dans votre genre dire autre chose. Maintenant faites votre putain de boulot et foutons le camp d'ici."

"Eh, cool, Liz" gémit Bob. "On voulait rien dire de mal." Les trois se dirigent vers la porte, Liz en tête.

Tu détectes une aura psychique obscure dans la chambre. Rien d'actif, rien de dangereux... plutôt comme l'équivalent psychique d'une odeur de décomposition qui traîne encore après que quelque chose de déplaisant a été retiré. C'est le même genre de chose que tu as remarqué à la réception. Il te vient à l'esprit qu'il s'agit peut-être de la trace psychique de Jesse.

L'ENVERS DU DÉCOR

LA CHAMBRE 2R

□ = 0,75 MÈTRE



Éric, le réceptionniste, est loin d'être un parangon d'efficacité, mais il y a certains aspects de son travail qu'il prend très au sérieux. Par exemple, maintenant que les entretiens sont terminés, il n'est plus autorisé à révéler le numéro de la chambre d'un client. Si les Shadowrunners veulent savoir quelle chambre occupe Jesse, ils doivent l'intimider ou le tromper, ce qui n'a rien de bien difficile, ou consulter le registre, qu'Éric conserve derrière son bureau. La chambre qui les intéresse est la 2R, premier étage au fond.

Éric est probablement destiné à rester réceptionniste toute sa vie, pour la simple raison que c'est tout ce qu'il est capable de faire. Il conserve un petit calibre sous son bureau par précaution, mais ne l'utilise qu'en cas d'un danger tellement évident que même lui peut s'en rendre compte. Au besoin, donnez-lui les caractéristiques du **piéton humain** (**Contacts & archétypes**, page 26).

La mystérieuse trace psychique dans le hall d'entrée a été laissée par Jesse John et constitue la première indication pour les Shadowrunners qu'ils ont affaire à un chaman toxique.

Ils peuvent choisir une approche par l'extérieur du bâtiment. Une échelle d'incendie branlante mène directement du sol jusqu'à la chambre 2R (elle donne l'impression de devoir grincer aussitôt que quelqu'un posera le pied dessus. En fait, les apparences sont trompeuses car elle est solide et ne fait aucun bruit). S'ils n'osent pas l'emprunter, ils ont la possibilité de tenter l'escalade du mur ou de Léviser jusqu'à la chambre. Laissez-les faire. En parvenant à la fenêtre, ils ont une chance de surprendre la scène décrite plus haut entre les deux hommes et la femme (ils ne sauront rien du sac à dos, du tiroir ou de la "trace psychique", naturellement). Bob, Sammy et Liz ont également une chance de les remarquer. Tous trois ont droit pour cela à un test de Perception (6). Vous devrez bien entendu modifier le seuil de

réussite en fonction des éventuelles précautions prises par les Shadowrunners.

Si aucun des trois membres de l'Humanis ne remarque quoi que ce soit, ils quittent la chambre. Ils ne s'attendent pas à rencontrer des difficultés, du moins pas si tôt, aussi sont-ils surpris de tomber sur les Shadowrunners dans le couloir. Ils sortent immédiatement la grosse artillerie et ouvrent le feu. Même chose s'ils remarquent quelqu'un derrière la fenêtre. Une fois les hostilités ouvertes, ils combattent jusqu'à la mort.

Bob

Bien qu'il soit un humain pure souche - et sacrément fier de l'être - Bob est suffisamment grand et moche pour passer pour un troll sous un mauvais éclairage (le meilleur moyen de s'attirer sa haine est d'y faire allusion). C'est un fervent adepte du poli-club Humanis et il a fait le serment de soutenir Jesse au péril de sa vie si besoin est.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6	3 (7)	6 (10)	2	3	3	1,5	-	3 (5)	2/1

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 3

Cyberware : Substitut musculaire (4), interface d'armes

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Uzi III [Mitraillette, 24 (chargeur), module d'interface, 6M]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲					▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

Sammy

Sammy est comme Bob, mais en pire. Ses muscles sont gonflés à craquer. Grand consommateur de stéroïdes depuis longtemps, Sammy possède des facultés mentales quelque peu limitées. Il a un talent instinctif pour la violence, mais pour le reste il est à peine plus bête qu'un distributeur automatique.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6 (7)	2 (6)	6 (10)	1	1	2	0,25	-	1 (3)	2/1

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 1

Cyberware : Bras cybernétique [le droit, interface d'armes et Force accrue (1)], armure dermale (1), substitut musculaire (4)

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Uzi III [Mitraillette, 24 (chargeur), module d'interface, 6M]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲					▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

Liz

L'intellectuelle de la bande, une petite blonde au corps délicate. Liz passe pour une jolie tête vide inoffensive tant qu'elle reste silencieuse. Mais dès qu'elle ouvre la bouche, le ton du commandement est évident. Sa citation favorite : "La vie est une saloperie, alors je peux aussi bien être une salope". Elle sait l'importance du générateur tonal qu'elle porte et préférerait le détruire plutôt que de le voir tomber entre les mains des Shadowrunners.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	3	4	4	3	5,5	4	4	2/1

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 4, Leadership 2, Négociation 3

Cyberware : Interface d'armes

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Uzi III [Mitraillette, 24 (chargeur), module d'interface, 6M]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

Liz et ses petits copains sont ici pour dissimuler un indice qui attirera les Shadowrunners dans le piège de Jesse. Il s'agit de la puce optique dans le tiroir du secrétaire (Liz l'a déposée juste avant que les Shadowrunners ne commencent à écouter aux portes). Ceci fait, ils sont supposés retrouver Jesse quelque part pour lui apporter le générateur tonal. Les Shadowrunners, arrivés un peu en avance sur l'horaire, ont surpris les membres de l'Humanis en plein travail.

LE GÉNÉRATEUR TONAL

Liz porte dans son sac à dos l'un des deux générateurs tonaux volés par Jesse. L'appareil DOIT être endommagé au-delà de tout espoir de réparation au cours de la scène. Si le plomb vole bas, informez les joueurs qu'une balle perdue frappe le sac à dos de Liz. S'il n'y a pas de fusillade et que les Shadowrunners essaient de maîtriser les membres de l'Humanis par magie ou par ruse, Liz doit résister à la magie ou percer le subterfuge suffisamment à l'avance pour avoir le temps de sortir son arme et de tirer à bout portant sur l'appareil (elle n'ignore pas que les projets de son patron seraient sérieusement compromis s'il tombait intact entre les mains des Shadowrunners). Si aucune de ces options ne peut convenir, à vous d'imaginer un autre moyen de détruire le générateur tonal.

Lorsque les personnages inspectent ce qui reste de l'appareil, reportez-vous aux informations fournies au chapitre **Contacts**, page 62.

LA PUCE OPTIQUE

L'indice abandonné au fond du tiroir du secrétaire est une puce optique standard de stockage de données, pouvant être lue par n'importe quel micro-ordinateur ou cyberdeck. Sa lecture et la compréhension de ce qu'elle contient sont deux choses différentes, toutefois. Pour être en mesure d'analyser le contenu de la puce, il faut posséder une Compétence technique liée à

l'Informatique, ou la Compétence Théorie Informatique, ou encore n'importe quelle Compétence suffisamment proche sur le Réseau des Compétences. Le seuil de réussite pour l'analyse de la puce est de 3. La quantité d'informations qu'elle révèle dépend du nombre de succès obtenus.

Succès

Résultat

0

La puce contient deux programmes. L'un a l'air d'être une sorte d'utilitaire, tandis que l'autre est un fichier texte crypté. C'est tout ce que tu peux dire.

1

Le fichier texte est à peine codé - rien de plus qu'un algorithme cyclique que tu pourrais craquer dans ton sommeil. Il contient une adresse système : RTL 1303 NA 0010AF et une note : "Sous-Réseau Financier du CCP, moniteur Watchdog alpha". Tu en déduis que l'adresse système est l'endroit où l'on peut s'introduire dans ce moniteur "chien de garde"... quoi que ce puisse être.

2

Il y a deux versions de l'utilitaire. La première, le code source, est rédigée en langage de programmation Q. L'autre est un fichier exécutable, compilé pour tourner sur un cyberdeck. L'utilitaire est une sorte de programme de masquage d'une rare élégance, et hautement spécifique. Sa spécificité est d'ailleurs telle que tu ne doutes pas qu'il fonctionnera uniquement sur un NA bien précis dans toute la Matrice. Qui veut parier qu'il s'agit du RTL 1303 NA 0010AF ?

3+

Un passage en langage assembleur dans le code source de l'utilitaire te laisse perplexe un moment, mais tu finis par comprendre de quoi il s'agit : il inscrit un message d'identification dans le programme compilé. Ce n'est pas inhabituel. Beaucoup de programmeurs le font avec le copy-right. Mais ce message est différent. Il dit : Wildcat MILCOMP SSF-1284. Usage militaire uniquement".

Les joueurs connaissant les Nations des Américains d'Origine devineront probablement que cet utilitaire est (ou est censé être) un programme à usage militaire développé par les Forces Spéciales Sioux (SSF, ou Wildcats) et que MILCOMP se rapporte à MILitary COMputing, service d'informatique militaire. Sinon, accordez un test d'Intelligence (5) à chaque Shadowrunner pour voir s'il y pense tout seul. Une fois compilé pour être utilisé sur un cyberdeck spécifique, l'utilitaire occupe 8 Mp.

INDICES SUPPLÉMENTAIRES

Des Shadowrunners endurcis ne devraient pas avoir de difficultés à s'occuper de Liz et de ses amis. Bob ou Sammy ou peut-être même les deux se feront probablement massacrer. En fouillant le ou les cadavres, les Shadowrunners trouvent une note hâtivement griffonnée qui dit :

Jesse - Pueblo-Under
10127 N. 11th Street
Pueblo, CCP
[date]

Note au Maître de Jeu : La date portée sur la note est celle du surlendemain. L'adresse prend toute son importance au chapitre **Lune-Faucon**, page 40.

Avant que le decker de l'équipe ne tente de pénétrer le Réseau pueblo, les Shadowrunners devraient se mettre en quête d'un endroit tranquille où poser leurs sacs. Lorsqu'ils sont prêts à passer dans la Matrice, passez au chapitre suivant, **Dans les flammes**.

ANTIVIRUS

Les Shadowrunners ne voudront peut-être pas fouiller la chambre de Jesse. Dans ce cas, Éric se souvient brusquement d'une consigne que Jesse lui a laissée au moment de régler sa note. Il relève la tête vers les Shadowrunners et dit : "Attendez une minute. Vous devez être les types que Mr. John a dit qu'ils passeraient. Si vous voulez récupérer ce qu'il a laissé, c'est la chambre 2R. Okay ?"

Jesse a laissé ce message à l'intention des Shadowrunners, sachant qu'ils le suivent à la trace. Il a décidé d'en faire les instruments de son plan contre le Conseil Corporatif Pueblo. Mais ils doivent impérativement récupérer l'indice qu'il a "oublié" dans sa chambre au Kokomo pour que cette partie de son plan fonctionne.

Plusieurs autres problèmes peuvent se présenter ici, principalement si les Shadowrunners se contentent de massacrer les membres de l'Humanis et de partir sans fouiller la chambre. Ils doivent obtenir trois éléments au cours de cet épisode : un générateur tonal très endommagé, la puce optique et l'adresse à Pueblo. N'ayez aucun scrupule à changer l'emplacement des deux derniers de façon à vous assurer que les Shadowrunners mettent la main dessus. S'ils fouillent les cadavres mais pas le secrétaire, ils trouvent la puce dans la poche de Liz (elle se préparait à la dissimuler). S'ils fouillent la chambre mais pas les cadavres, l'adresse à Pueblo est inscrite sur un bloc-notes dans le tiroir. S'ils ne fouillent rien, ils trouvent la puce dans une enveloppe sur le sol, tombée de la main de Liz quand elle a reçu une balle à haute-vélocité. L'adresse est griffonnée au dos de l'enveloppe (ce sont seulement quelques-unes des éventualités). Les Shadowrunners devraient songer tout seuls à fouiller le sac à dos de Liz, surtout si elle a tiré dedans elle-même.

Au cas où les Shadowrunners accumulent les erreurs tactiques et semblent sur le point de succomber, un ou deux des membres de l'Humanis décrochent, sous prétexte "d'avertir Jesse de ce qui se passe" (pas Sammy : il n'y penserait jamais). Il est peu probable, mais pas impossible, que les Shadowrunners réussissent à prendre vivants un ou plusieurs des membres de

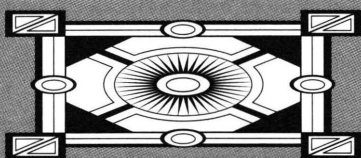
l'Humanis pour les interroger. Bob et Sammy ne savent rien à propos de la puce. Ils ont simplement été envoyés pour couvrir Liz pendant qu'elle "nettoyait deux-trois trucs" dans la chambre d'hôtel. Ils ignorent également où trouver Jesse. C'est généralement lui qui les contacte quand il a besoin d'eux - et non l'inverse. Si elle est interrogée, Liz prétend avoir été envoyée par Jesse pour s'assurer qu'il n'avait rien oublié d'important derrière lui. Selon elle, la puce serait une des choses qu'elle était supposée récupérer. Elle fait tout son possible pour éviter que les Shadowrunners n'aillent seulement envisager la possibilité d'un piège. Sans en être certaine, elle soupçonne bien que la puce fait partie d'un coup fourré.

Liz ne peut rien dire sur le générateur tonal, hormis qu'il est très important et qu'elle était supposée le ramener plus tard à Jesse en un endroit convenu d'avance (si elle et ses amis sont "compromis", Jesse l'apprend et ne vient pas au rendez-vous. Il est indifférent que les Shadowrunners sachent où et quand il devait avoir lieu). Liz sait que Jesse s'est trouvé un decker du nom de Ram et qu'ils préparent tous deux quelque chose contre la banque de données financière du CCP. Elle n'a pas la moindre idée de leurs intentions.

Si les Shadowrunners ne disposent pas de leur propre cyberdeck ou micro-ordinateur, ils font la rencontre d'un technicien nain qui se fait appeler Thorin (c'est un inconditionnel de Tolkien) durant leurs recherches auprès de leurs contacts. Non seulement celui-ci se montre amical envers quiconque partage son goût pour la technologie bien conçue, mais il possède aussi un Fuchi Cyber-4, complété par quatre jeux d'électrodes parallèles, qu'il est disposé à louer à un ami sympathique pour la bagatelle de 200 ¥ de l'heure (on le lui avait confié pour le réparer, mais sa propriétaire s'est fait descendre avant de pouvoir le récupérer). Il ne possède aucun programme, mais il sait où s'en procurer si les Shadowrunners ne disposent pas des contacts appropriés.

Les Shadowrunners voudront probablement entrer dans la Matrice, plus précisément dans le Réseau du Conseil Corporatif Pueblo, pour essayer de trouver et d'arrêter Ram. S'ils choisissent de poursuivre Jesse dans le monde réel plutôt que dans le cyberspace, ils tombent sur un os : aucun contact n'est capable de leur fournir une piste, et aucun sort ne leur permet de localiser le chaman. Il semble avoir disparu de la surface de la terre. En fait, Jesse met à contribution les pouvoirs de divers esprits toxiques pour se cacher. Il tient à ce que les Shadowrunners pénètrent dans la Matrice et il ne leur laisse aucune alternative évidente.





DANS LES FLAMMES

DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est le moment de tenter ta chance dans le Réseau pueblo (Jesse semble avoir disparu de la surface de la terre, alors vous n'avez pas vraiment d'autre alternative). Si tu peux faire la peau à Ram, le decker psycho, dans un coin sombre de la Matrice, vous aurez sérieusement compromis les plans de Jesse. Pour la nation Pueblo, en tout cas.

Tu as de la chance que le pays soit informatisé à ce point. Pratiquement chaque chambre d'hôtel comporte une prise murale d'accès à la Matrice (naturellement, les hôtels attendent de leur clientèle qu'elle utilise des micro-ordinateurs ordinaires affichant un code d'identification à chaque entrée dans le système. Avec ton cyberdeck illégal, tu franchis ces sous-programmes comme s'ils n'existaient pas).

Te voilà dans la Matrice, avec l'horizon virtuel du cyberspace qui s'étend tout autour de toi. Tu comprends immédiatement que tu es dans un coin très particulier de la Grille. Tout y est plus net, plus compact. Les données circulent plus rapidement et les processeurs tournent à une vitesse beaucoup plus élevée. C'est la Matrice dont tu as toujours rêvé.

À la vitesse des données, tu piques au fond d'un pipeline virtuel à l'adresse indiquée dans la puce de Jesse. Presque instantanément, tu arrives à destination : une forteresse bardée de hautes tours et de fortifications crénelées. Ses murs noirs émet-

tent un bourdonnement de puissance. Alors que tu t'approches du pont-levis relevé, un miroitement similaire à une onde de chaleur s'élève autour de la forteresse. Une odeur d'ozone te parvient. Pas besoin d'un sort d'analyse pour comprendre que l'endroit est sérieusement protégé. Maintenant, tu remarques des formes derrière les remparts : des silhouettes gigantesques, massives, qui rappellent des gargouilles. Des CI, presque à coup sûr des noires. Il ne fait pas bon flâner dans le coin.

L'ENVERS DU DÉCOR

La forteresse est le NA 0010AF décrit sur la puce trouvée dans la chambre de Jesse. Le plan ci-contre (à vérifier) ne montre qu'une infime partie du Réseau, celle consacrée à un simple sous-système chien de garde supervisant les opérations d'un sous-module mineur de comptabilité de l'administration des parcs naturels pueblos. Divers nœuds périphériques offrent un accès potentiel au reste du système, mais ils sont sans importance immédiate pour le decker. Si ce dernier décide de se promener à travers le reste du Réseau et que vous êtes disposé à lui donner satisfaction, utilisez les règles de génération rapide de systèmes matriciels décrites page 192 de **Shadowrun**. Partez du principe que le Réseau entier possède un Code de Sécurité Orange ou Rouge et ajoutez +2 à tous les jets de dés concernant les CI. Si, en revanche, vous préférez interdire l'accès au reste du Réseau, pour le garder peut-être pour une autre aventure, servez-vous de l'architecture "adaptive" du système et des CI pour empêcher le decker de fourrer son nez où il ne devrait pas. L'architecture adaptive du Réseau permet à quiconque en possède la "clef" de modifier les connections des lignes de transfert (voir **UST-5**).

PLAN DU SYSTÈME PUEBLO

UC = Unité centrale
USD = Unité de stockage des données
PE/S = Port d'entrée/sortie
NE = Nœud esclave
UST = Unité de sous-traitement
NA = Nœud d'accès au système

NA-0010AF : Accès au sous-système chien de garde depuis le reste du Réseau (le decker de l'équipe arrive par là). Rouge-5, Flux 8.

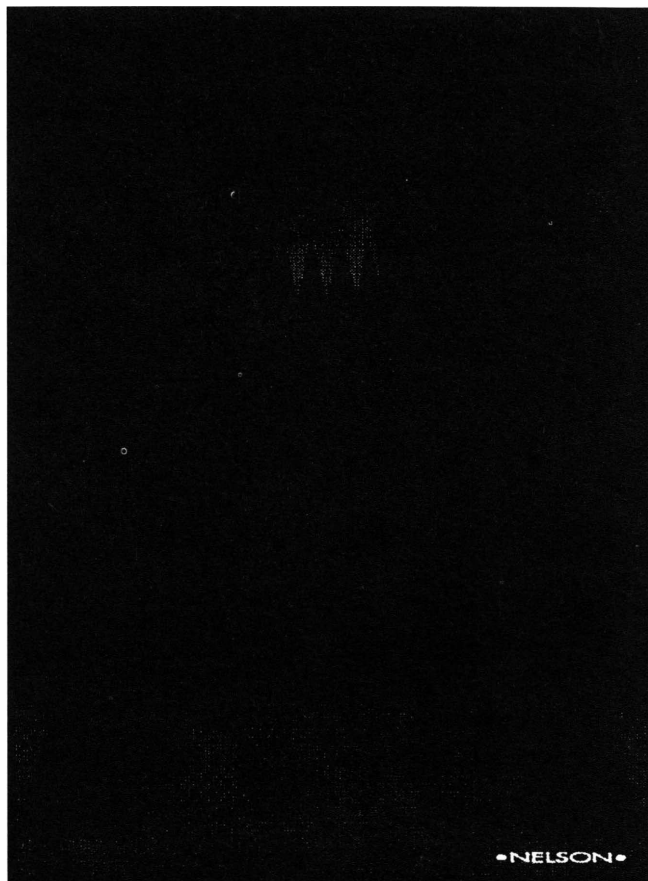
UC-1 : Fonctions internes du sous-système de supervision. Orange-7, Barrière 7, Killer 5.

UST-1 : Surveillance de l'intégrité des fichiers. Orange-5, Barrière 3, Trace et grille 4.

USD-1 : Structure générale du grand livre des comptes. Bleu-3.

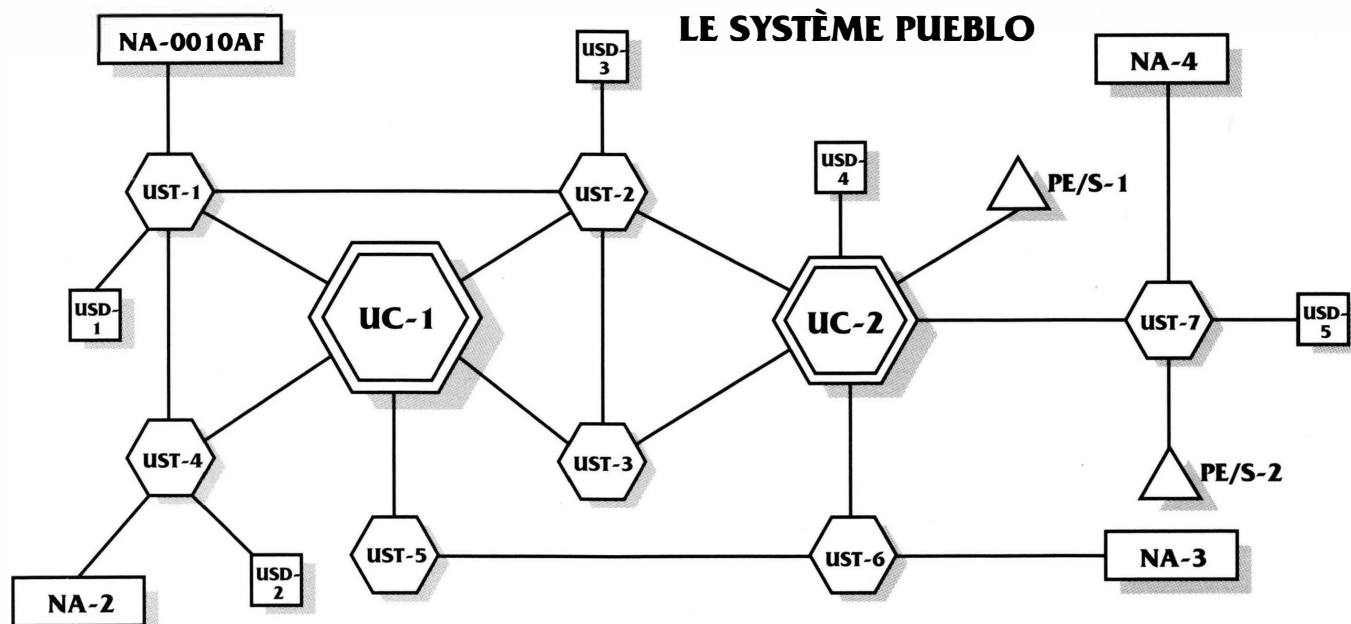
UST-2 : Système du coprocesseur numérique. Orange-4, Barrière 2, Trace 3.

USD-3 : Enregistrement des performances en temps réel. Bleu-2.



• NELSON •

LE SYSTÈME PUEBLO



UST-3 : Coprocesseur de gestion des échanges. Orange-6, Barrière 4, Trace et rapporte 4.

UST-4 : Coordinateur de supervision. Orange-5, Barrière 3, Trace et éjecte 5.

USD-2 : Information du protocole pour communication entre systèmes de supervision. Orange-1, Brouillage 4.

NA-2 : Accès à un autre sous-système chien de garde. Rouge-5, Barrière 5, Blaster 5.

UST-5 : Coprocesseur adaptatif destiné à traiter les problèmes de surcharge de l'une ou l'autre des UC. Rouge-6, Barrière 4. Les lignes de transfert indiquées ne représentent qu'un exemple de l'architecture "adaptive" du Réseau. Lorsque le decker du groupe s'introduit dans le système, l'UC-1 et l'UST-5 sont connectées et il n'existe aucune liaison entre l'UST-5 et l'UST-6. Quand le decker de Jesse, Ram, active son programme "clef", l'architecture change : l'UST-5 est désormais connectée à l'UST-6 et plus à l'UC-1.

UST-6 : Coordinateur de supervision. Orange-5, Barrière 3, Trace et éjecte 5.

NA-3 : Accès à un sous-système comptable. C'est par là qu'arrivent les deckers puebls. Rouge-5, Barrière 5.

UC-2 : Rapporte les résultats des fonctions chien de garde au système de supervision et supervise les performances de l'UC-1. Système Expert Limité. Orange-7, Barrière 7.

USD-4 : Règlement de base du Système Expert de l'UC-2. Orange-4, Brouillage 5, Kamikaze plus 5.

PE/S-1 : Écran de terminal. Accès-lecture uniquement, ouvre une fenêtre sur l'UC afin de permettre à l'opérateur de vérifier que tout fonctionne correctement. Rarement utilisé. Bleu-2, Flux 3.

UST-7 : Coprocesseur de gestion des échanges. Rouge-5, Barrière 4.

USD-5 : Codes de sécurité commandant l'accès au sous-système intermédiaire de supervision. Rouge-4, Brouillage 7, Kamikaze plus 6, GLACE noire 3.

PE/S-2 : Imprimante, programmée pour sortir un rapport horaire sur le trafic du NA-4. Bleu-2.

NA-4 : Accès à un sous-système intermédiaire de supervision. Rouge-5, Barrière 8, GLACE noire 3.

ENTRER DANS LE NA

Comme indiqué plus haut, le NA-0010AF a un Code Rouge-5 (en d'autres termes, il est difficile et dangereux de le pénétrer). Si

le decker utilise l'utilitaire découvert dans la puce de Jesse, cependant, la situation diffère complètement. Une fois lancé, l'utilitaire apparaît sous la forme d'une oriflamme rouge et noire. Aussitôt, la forteresse noire scintillante change d'aspect. Ses murailles deviennent d'un blanc éclatant. De grands drapeaux, rouges et noirs eux aussi, se déroulent au sommet des remparts, des trompettes sonnent et le pont-levis s'abaisse. Le decker possédant l'utilitaire (et ceux qui l'accompagnent) peut désormais entrer librement dans le NA. L'utilitaire reste actif et conserve la forme d'une oriflamme flottant au-dessus de la tête du decker jusqu'à sa désactivation.

COMBAT VIRTUEL

En débouchant dans le NA-0010AF, le decker du groupe se trouve soudain face à face avec Ram. Son icône se présente comme un gigantesque humanoïde à fourrure noire avec des yeux rouges luisant, des griffes et un katana-laser de néon rouge. "Alors comme ça tu es venu me chercher, hein ?" gronde-t-il. "Eh bien, amène-toi ! On va rigoler un coup." Ram active son Miroir et se dirige vers l'UST-5 (via l'UST-1 et l'UC-1) sous la protection de l'utilitaire. Utilisez les règles de poursuite standard (*Shadowrun*, page 179).

Lorsque le decker arrive dans l'UST-5, Ram l'attend près du construct matriciel de la CI Barrière du nœud. Avec un sourire mauvais, il effleure la Barrière. Une sirène se déclenche (aucun test de réussite n'est nécessaire, car Ram *veut* déclencher l'alerte. Il y parvient automatiquement).

Aussitôt après avoir déclenché l'alerte, Ram attaque le decker avec toutes les ressources à sa disposition pendant trois tours. Puis il active ses utilitaires Fumée et Miroir et décroche vers l'UC-1. Une fois dans l'UC-1, il enclenche son programme "clef" pour modifier l'architecture adaptive du Réseau. Désormais, la ligne de transfert partant de l'UST-5 ne mène plus à l'UC-1 mais à l'UST-6 - pas exactement un lieu de villégiature.

Quatre tours après le déclenchement de l'alerte, soit un tour après que Ram a décroché, deux deckers du CCP pénètrent dans le système par le NA-3. Leurs icônes évoquent les "fantômes" du toujours populaire jeu vidéo Pac-Man XIX. En possession de tous les codes, ils se déplacent sans entrave à travers le système. Aucune CI ne les attaque ; toutefois, ils ne peuvent pas pour autant les contrôler (les appeler, les diriger, etc.). Leur principal objectif est d'éjecter l'intrus aussi rapidement que possible et de laisser les CI Trace du système rapporter sa position physique

aux forces de sécurité du CCP. Ceci à condition, bien sûr, que l'intrus soit dans le secteur pueblo de Las Vegas. S'il se trouve ailleurs, la situation devient problématique.

Les deckers pueblos connaissent parfaitement la disposition du système. En cas de difficulté, ils battent en retraite par des nœuds protégés par des CI, espérant que ces dernières occuperont leur adversaire suffisamment longtemps pour leur donner le temps de fuir. Si possible, ils tentent également d'attirer l'adversaire dans des nœuds fortement défendus, espérant que les CI feront leur travail à leur place.

Deckers corporatistes du CCP (Deux)

Tous deux sont jeunes et rapides à la détente. Ils ont estimé un jour que s'engager dans les Forces de Défense de la Matrice du CCP était la meilleure façon de poser leurs mitaines sur le matériel et les logiciels haut de gamme dont ils rêvaient. Ils se fichent complètement de la politique et de ce genre de conneries. Ils obéissent aux ordres parce que, jusqu'à présent, on leur a toujours ordonné des choses qu'ils auraient faites de toute façon. Cette mission ne fait pas exception. Après tout, quoi de plus excitant qu'un bon combat matriciel dans un système sophistiqué ?

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	3	1	1	6	3	5,8	-	4	Aucune

Réserves de Dés : Combat 6, Matricielle 13

Compétences : Étiquette (Corporations) 2, Informatique (Decking) 7, Théorie Informatique 4

Cyberware : Datajack

Équipement : Fuchi Cyber-5 avec accroissement de réponse (1)

Programmes : Évasion 5, Masque 5, Senseurs 5, Solidité 5, Attaque 6, Bouclier 2, Miroir 2

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

LA RIPOSTE PUEBLO

Plusieurs nœuds du système sont équipés de CI Trace. Si l'une d'elles réussit à localiser le decker du groupe, un détachement d'agents de la Sécurité pueblo est envoyé le cueillir dans le monde réel. L'unité arrive sur place en 10 minutes et comprend six soldats de la Sécurité pueblo (donnez-leur les caractéristiques des flics de la Métropolitaine de Vegas dans **Sauvage, Sauvage Ouest**, page 22), plus un **agent corporatiste (Shadowrun**, page 203) et un mage de sécurité (utilisez l'**ex-mage corporatiste**, orientation combattant, **Shadowrun**, page 56). Équipez-les avec suffisamment de matériel pour offrir aux Shadowrunners un bon combat, équilibré, mais pas pour leur faire la peau (après tout, le détachement pueblo s'attend à trouver un unique decker plus un ou deux copains, et non une équipe de Shadowrunners armée de pied en cap et prête à mettre le paquet).

C'est ce qui se passe si l'équipe opère depuis Vegas. Si elle n'est pas en ville mais reste malgré tout à portée d'une intervention policière locale, les agents pueblos arrivent en 20 minutes. S'ils se trouvent hors de leur juridiction, ils cessent vraisemblablement les hostilités dès qu'elles commencent à attirer un peu trop de monde.

Les Shadowrunners devraient avoir obtenu l'adresse de Jesse à Pueblo (sinon, voyez **Antivirus**) et voudront probablement se lancer après lui dans cette direction. Passez au chapitre suivant, **Rétroviseur**.

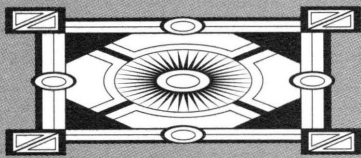
ANTIVIRUS

Si le decker du groupe se fait tuer ou éjecter, le soi-disant code de fabrication sioux de l'utilitaire flotte à la traîne dans le Réseau jusqu'à ce que les deckers pueblo mettent la main dessus. En l'absence d'indication contraire, le gouvernement pueblo considère cet indice comme une preuve que l'armée sioux essaie d'infiltrer ses réseaux, et ça le met de très mauvaise humeur (okay, ce n'était que le système comptable des parcs nationaux, mais peut-être s'agissait-il d'un test préparatoire de quelque chose de plus sophistiqué). Fort de cette "preuve" d'une intrusion, le Conseil Corporatif Pueblo prend de la distance par rapport au Conseil Tribal Souverain des NAO et se rapproche de la sécession, exactement comme le voulait Jesse. Le chaman ayant remporté une première victoire significative, son indice de Danger est augmenté de 1, ce qui le rendra que plus redoutable lors de la confrontation finale (les indices de Danger sont expliqués en détails dans **Le Grimoire**, page 101).

Les choses sont différentes si Ram se fait, lui aussi, tuer ou éjecter. Les deckers pueblos trouvent son exemplaire de l'utilitaire - identique au code employé par "l'infiltrateur sioux", sauf que le sien n'est pas identifié comme un programme militaire sioux. N'étant pas des imbéciles, les directeurs du système pueblo additionnent deux et deux et comprennent que quelqu'un essaie de leur monter un bateau. Ils se méfient particulièrement des Sioux pendant les deux prochains mois, mais ils maintiennent leurs relations avec le Conseil des NAO et ne font aucun geste vers la sécession.

Si Ram et le decker du groupe réussissent tous les deux à s'en tirer en un seul morceau, la direction pueblo est dans le brouillard le plus complet pour ce qui est de savoir qui a pénétré son système et pourquoi, à moins que la sécurité ne réussisse à remonter jusqu'au decker et à interroger les Shadowrunners. Jesse et compagnie ne peuvent pas prendre ce risque. Si les agents de la Sécurité pueblo semblent sur le point d'avoir le dessus, trois gorilles de l'Humanis entrent en scène pour équilibrer les chances. Utilisez les caractéristiques de ceux de **Route de Tonnerre**, page 20, mais équipez-les de fusils de chasse Remington 950. Ils lâchent quelques coups à distance sans se montrer, couchent juste assez de soldats pour redonner l'avantage aux Shadowrunners, puis disparaissent dans la nature (les Shadowrunners ne devineront probablement jamais qui les a aidés ni pourquoi ; laissez-les s'interroger).

À ce stade, les Shadowrunners sont probablement prêts à se lancer à nouveau sur la piste de Jesse. Cette fois, ils n'ont aucune difficulté à découvrir qu'il a déjà repris la route - ou plus exactement l'air - en direction de Pueblo, CCP. "Tu veux dire ce cinglé de chaman ? Ouais, un hélijet sans immatriculation l'a ramassé dans le centre-ville, et puis il a décollé avant même que le marshal de l'air puisse lui coller une contravention." Si les Shadowrunners n'ont pas découvert l'adresse à Pueblo, ils l'obtiennent ici : "Ah ouais. Un de ses gros-bras a laissé tomber ce papier. Un genre d'adresse, je pense." Des Shadowrunners curieux voudront probablement essayer de retrouver le propriétaire de "l'hélijet sans immatriculation", mais aucune information n'est disponible à ce sujet.

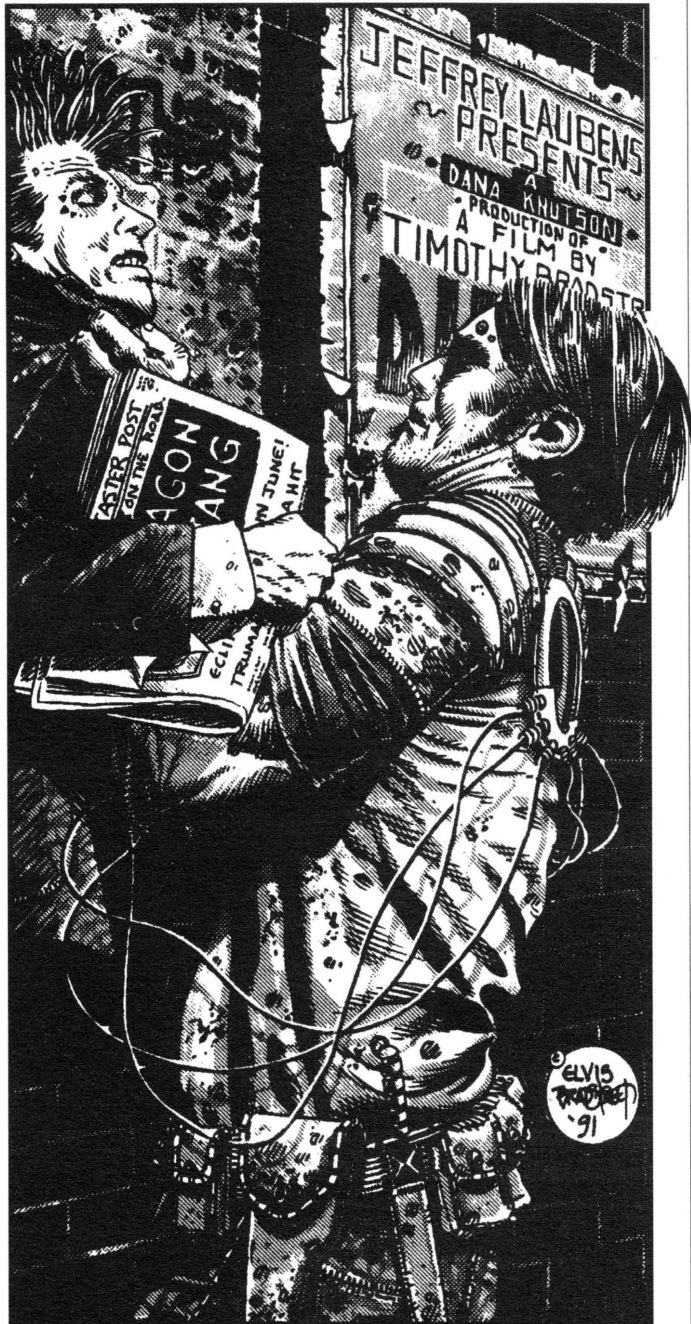


RÉTROVISEUR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le sud-ouest commence à devenir malsain pour vous, et il ne faut pas plaisanter avec sa santé. Vous avez peut-être besoin d'un climat plus frais. Qui a proposé Pueblo ?

Vous devez avant tout quitter Las Vegas. C'est précisément ce que vous êtes sur le point de faire quand l'enfer se déchaîne (encore !).



L'ENVERS DU DÉCOR

Demandez à chaque membre de l'équipe un test de Perception (7). Ceux qui ont déjà rencontré l'Agent Spécial Drummond ou l'Agent Cooper bénéficient d'un modificateur de +1.

Succès

Résultat

0-1

Les portes d'une voiture garée à proximité s'ouvrent brusquement et une voix amplifiée tonne : "On se fige, les garçons et les filles. *Maintenant !*" Quelque chose ne tourne pas rond (le personnage est surpris).

2-3

Tu remarques un mouvement du coin de l'œil. Semblerait qu'il y ait du monde dans la voiture que vous venez de dépasser. Brusquement, les portes de la voiture s'ouvrent et une voix amplifiée tonne : "On se fige, les garçons et les filles..." (le personnage n'est pas surpris et peut entamer un Tour de Combat normal).

4+

Du coin de l'œil, tu vois quelqu'un bouger dans la voiture que vous venez de dépasser. Et -oh, merde - tu sais qui c'est (okay, peut-être que le visage ne te dit rien, mais tu sais reconnaître un Fédéral galonné quand tu en vois un) (le personnage n'est pas surpris et peut effectuer une Action avant que le piège des Fédéraux ne se referme).

Drummond et Cooper attendent en compagnie d'un autre du FRT dans une Westwind garée le long du trottoir, tandis que six autres agents du FRT sont dissimulés dans deux vans d'aspect délabré (un total de 13 hommes). Les vans sont garés à 25 mètres en avant et en arrière de la Westwind. Cooper a un porte-voix miniaturisé fixé contre sa gorge.

Si les Shadowrunners ont déjà persuadé Drummond et les Fédéraux qu'ils sont du côté des gentils, leurs actions postérieures ont convaincu l'Agent Spécial qu'il a commis une grosse erreur. Il lui apparaît beaucoup plus avantageux pour tout le monde de les maintenir à distance jusqu'à ce Jesse soit arrêté. Si les Shadowrunners ont faussé compagnie aux Fédéraux ou les ont évités précédemment, Drummond pense encore qu'ils sont là en renfort pour Jesse.

Tant que Drummond est en vie, les ordres sont de capturer les Shadowrunners avec un minimum d'effusion de sang. Si l'équipe réplique au gros calibre à la tentative d'arrestation (hypothèse probable), les agents deviennent un peu plus vigoureux dans leur action, mais Drummond tente encore de limiter le carnage. S'il se fait tuer, par contre, rien ne va plus. Sous les ordres de Cooper, l'arrestation se change en exécution et les agents ne négligent rien pour descendre les Shadowrunners.

Un tel nombre de Fédéraux disposant d'une telle puissance de feu devrait faire passer un mauvais quart d'heure aux Shadowrunners. Alors que la situation semble désespérée, un



nouvel élément fait son entrée : un groupe de dix soldats de Renraku (utilisez les caractéristiques indiquées dans **La traque**, page 26). Ces derniers veulent prendre les Shadowrunners vivants afin de leur faire cracher l'endroit où se trouvent les générateurs tonaux. Ignorant qui sont les Fédéraux, ils ne se fient qu'à ce qu'ils voient, c'est-à-dire qu'on s'apprête à leur souffler les Shadowrunners sous le nez. C'est un dénouement inacceptable pour Renraku, aussi se joignent-ils à la mêlée pour conserver en vie leurs précieux "intérêts". Ils tentent de dégager les Shadowrunners pour les capturer eux-mêmes. Les Fédéraux, naturellement, les prennent pour des membres de l'Humanis venus à la rescousse de leurs collègues et leur tombent dessus avec enthousiasme. Si les Shadowrunners ont un peu de présence d'esprit, ils décrochent pendant que les deux factions adverses travaillent à s'entre-tuer.

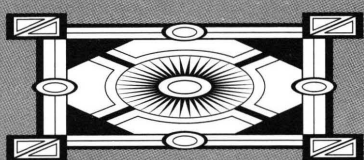
LE VOYAGE JUSQU'À PUEBLO

Malheureusement pour eux, les Shadowrunners ne disposent pas des mêmes facilités de transport que Jesse semble apprécier (un des inconvénients de ne pas faire de réservations...). Ils doivent se rendre à Pueblo par leurs propres moyens. Ce peut être par la route ou par la voie des airs. Reportez-vous aux chapitres détaillant les nations Pueblo et Ute dans **Les Nations des Américains d'Origine** pour plus de précisions sur les transports et les voies d'accès. Le voyage lui-même peut faire l'objet d'une mini-aventure (passez alors au chapitre suivant, **Autoroute pour l'enfer**), ou bien vous pouvez le résumer en annonçant simplement aux joueurs : "Vous êtes considérablement moins riches et plus courbatus quand votre car s'arrête à Pueblo" et sauter ensuite directement à **Sale accueil**, page 39.

ANTIVIRUS

Les Fédéraux et les soldats de Renraku ont largement la puissance de feu nécessaire pour éliminer les Shadowrunners, mais ils sont trop affairés à s'entre-tuer pour le faire. Les Shadowrunners devraient s'en sortir, à moins de se comporter vraiment stupidement (s'ils *font* effectivement quelque chose de parfaitement stupide, massacrez-les, et faites-le bien. La stupidité est un crime capital dans le monde de **Shadowrun**).

Les vainqueurs de l'affrontement, qu'ils soient Fédéraux ou soldats de Renraku, essaient de s'emparer des Shadowrunners et de les emmener au frais pour interrogatoire. Les prisonniers auront de multiples occasions de s'échapper, tout particulièrement si les survivants de la faction "vaincue" traînent encore dans les parages pour mettre leur grain de sel. Les Fédéraux ramènent les Shadowrunners à Seattle et les bouclent jusqu'à ce que la question de Jesse soit définitivement réglée. Les soldats de Renraku les conduisent dans un entrepôt abandonné et emploient diverses méthodes déplaisantes pour tâcher de leur faire dire où sont les générateurs tonaux. Dès qu'ils comprennent que les Shadowrunners n'en ont pas la moindre idée, ils leur règlent leur compte (il est donc vital pour les Shadowrunners d'exploiter au mieux toute opportunité d'évasion).



AUTOROUTE POUR L'ENFER

DITES-LE AVEC DES MOTS

La frontière ute-pueblo ne devrait plus être très loin. Ensuite, d'après votre carte, ce sera tout droit jusqu'à Pueblo. La highway est raisonnablement entretenue, quoique le revêtement montre ici et là des traces de roussi et des cratères plutôt déconcertants. Comment s'appelle cette highway, déjà ? La Route 666...

L'ENVERS DU DÉCOR

Ce chapitre peut apporter un peu d'animation au cas improbable mais pas impossible où les Shadowrunners seraient parvenus à éviter jusqu'ici de prendre part à un combat sérieux. C'est également un bon moyen de gaspiller les munitions à la pelle, d'endommager le matériel de pointe, de rappeler aux Shadowrunners que Seattle et Las Vegas ne sont pas les seuls



coins dangereux du continent et, d'une manière générale, de s'adonner sans vergogne à la violence gratuite.

Demandez à chaque membre de l'équipe un test de Perception (7).

Succès

0-1

Résultat

Ka-boom ! Sans le moindre avertissement, *quelque chose* explose en une gerbe de feu impressionnante devant votre véhicule. Des éclats griffent la tôle, mais il ne semble pas y avoir de dégâts apparents (l'explosion laisse une petite trace de roussi sur le macadam. Aha). Mais bon sang, d'où est-ce que ça venait (le personnage est surpris. À moins de spécifier qu'il regarde en l'air, il doit réussir un nouveau test de Perception (5) ou être de nouveau surpris au prochain Tour).

2

Ta vision périphérique accroche un mouvement fuitif... *au-dessus* de vous (le personnage n'est pas surpris et débute le Tour de Combat normalement).

3

Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Il y a quelque chose *au-dessus* de vous, brun-roux avec un corps de la taille d'un homme et cinq bons mètres d'envergure (le personnage n'est pas surpris et peut effectuer une Action avant que l'ennemi volant ne passe à l'attaque. Il *n'est pas* immédiatement conscient de la véritable nature de l'ennemi en question).

4+

Ton alarme subconsciente se déclenche. Vous êtes surveillés. Tu regardes à gauche, à droite, en haut. C'est là, plongeant sur votre véhicule par l'arrière. Pendant une fraction de seconde, tu penses à un étrange monstre ailé, puis ton cerveau analyse ce que tu vois. C'est un type accroché à une sorte de deltaplane ou d'ULM qui pique directement sur vous parallèlement à votre trajectoire. Et il tient quelque chose dans sa main (le personnage n'est pas surpris et peut effectuer une Action avant que l'ennemi ne passe à l'attaque).

L'homme qui survole le véhicule des Shadowrunners est un membre d'un gang de motards à bord d'un minuscule ULM (Maniabilité 3, Vitesse 25/70, Résistance 1, Armure 0, Signature 1, Pilote 0). Il est complètement exposé dans cet appareil, et les tirs dirigés contre lui ne subissent donc aucun modificateur du fait de la structure de l'ULM. Il porte six grenades défensives en bandoulière et compte les utiliser toutes contre les Shadowrunners. Il a beau être gangster, ce n'est pas un crétin. Il sait qu'à bord de son ULM, il n'a aucune chance en cas de riposte de sa cible. Dès que les balles commencent à siffler, il lâche une dernière grenade et prend du champ.

Le pilote est un membre des Beasts, un gang de motards particulièrement mauvais qui revendique cette partie de la Route

666. Tandis qu'il fait diversion, le reste de son gang force pleins gaz à la rencontre des Shadowrunners.

Il sont dix Beasts, montés sur cinq Harley Scorpion. Les cinq installés derrière les conducteurs sont des "artilleurs", plus lourdement armés. Les motos ne possèdent aucune arme sur point d'attache.

Les Beasts abandonnent le combat s'il se change en défaite. Ils s'échappent dans la direction opposée à Pueblo, obligeant les Shadowrunners à revenir sur leurs pas s'ils veulent les poursuivre. Quoi qu'ils décident, passez ensuite à **Sale accueil**, le chapitre suivant.

Les Beasts (Dix)

Gangsters de la route typiques, ils ne pensent qu'à s'amuser aux dépens de quiconque croise leur chemin. Cette portion de la Route 666 constituant leur territoire, les petits jeux auxquels ils s'adonnent sont forcément fatals à leurs partenaires de rencontre.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	5	4	3	3	4	5,7	-	4	Aucune

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 2, Motos 4

Cyberware : Yeux cybernétiques (vision nocturne), lames digitales

Équipement : Browning Max-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), 9M], couteau (4L), Remington Roomsweeper [Pistolet lourd, 8 (magasin), utilisé uniquement par les "artilleurs", 9G (f)]

Note : En plus de l'équipement indiqué ci-dessus, un des "artilleurs" possède un fouet monofilament (+2 d'Allonge, 10G) dont il tente de se servir contre le premier Shadowrunner qui s'expose.

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

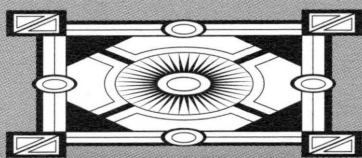
MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal		Léger	Modéré	Grave	Fatal	



ANTIVIRUS

Comme dans le précédent chapitre madmaxien, il est possible que les Shadowrunners soient en état d'infériorité et se fassent tailler en pièces. Dans ce cas, réduisez le nombre des Beasts, faites d'eux des mauvais tireurs ou accordez un avantage discret aux personnages (en décidant par exemple que les shotguns des Beasts arrachent d'énormes fragments de carrosserie mais ne causent que peu ou pas de dommages aux passagers). Un coup heureux d'un Shadowrunner peut également atteindre le réservoir d'une moto et le faire exploser, provoquant un carambolage incendiaire et supprimant plusieurs Beasts avec une seule balle. Le fouet monofilament présente enfin une foule d'opportunités de renverser la situation.



SALE ACCUEIL

DITES-LE AVEC DES MOTS

En arrivant dans la ville de Pueblo, vous voyez immédiatement à quel point elle est différente de Vegas. Le décalage le plus frappant est le nombre d'Anglos dans les rues - zéro. Les habitants vous observent avec le même regard froid et sans émotion que celui d'un serpent fixant un lapin (aucune hostilité ouverte, mais c'est foutrement certain que vous seriez plus à l'aise avec une peau d'une autre couleur et quelques plumes dans les cheveux). Voyant en vous des adversaires possibles, les "flics" du Service de Sécurité vous adressent le même œil évaluateur.

D'autres différences se dessinent. Finie cette impression de danger permanent, cette atmosphère d'Ouest sauvage que vous ressentiez à Vegas. Ce qui ne veut pas dire que Pueblo est un havre de paix, naturellement. Chaque ville moderne comporte ses risques, même sans Jesse.

Et voilà l'ordre du jour. Trouver le bonhomme, stopper le bonhomme, toucher les honoraires. Ensuite, retour à Seattle et à ses dangers familiers.

L'ENVERS DU DÉCOR

La première chose à faire pour les Shadowrunners est de se renseigner sur l'adresse obtenue à Vegas. Quiconque connaît un peu la ville peut leur dire qu'elle se situe dans un quartier d'industrie légère et d'entrepôts. La plupart des entreprises ont fermé ou déménagé, et les entrepôts et les petites usines abandonnés sont devenus des repaires de squatters. Mais, personne parmi les gens interrogés ne voit ce que l'adresse peut avoir de particulier.

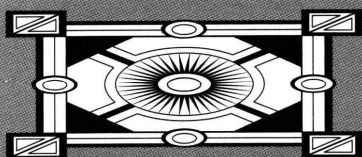
Les Shadowrunners doivent également découvrir ce que signifie "Pueblo-Under". Pueblo étant pour eux une ville nouvelle et inconnue, la recherche de contacts appropriés devrait constituer une bonne occasion de développer le *roleplaying*. Voir le chapitre **Contacts** pour plus de précisions sur Pueblo-Under et les Éveillés Clandestins.

ANTIVIRUS

Les Shadowrunners peuvent systématiquement jouer de malchance dans leur recherche de contacts et d'informations. Si les joueurs ont bien interprété leur rôle mais n'obtiennent que de mauvais jets de dés, gonflez un peu les résultats. S'ils ne se donnent pas assez de mal - tant pis, ils n'ont qu'à avancer en aveugles.

Lorsque les Shadowrunners décident de se rendre à l'adresse ramassée à Vegas, reportez-vous au chapitre suivant, **Lune-Faucon**.





LUNE-FAUCON

DITES-LE AVEC DES MOTS

Où qu'on aille en ce bas-monde, quand on a vu un quartier d'entrepôts, on les a tous vus. Vous pourriez aussi bien être à Vegas ou à Seattle au lieu de Pueblo. De grandes rues crasseuses, des bâtiments sinistres et un maigre trafic de camions 24 heures sur 24.

Votre destination, le 10127 North Eleventh Street, semble identique aux autres entrepôts qui vous entourent, sauf qu'il est un peu plus délabré. Une enseigne de travers annonce qu'il appartient à la société Jones Chain and Wire. L'état général du bâtiment vous indique que Mr. Jones doit traverser une période creuse.

Si l'un des Shadowrunners inspecte astralement le bâtiment, lisez ce qui suit.

Comme tu bascules dans l'astral, ta perception glisse au travers du mur de l'entrepôt. Il est vide, tu t'en rends compte tout de suite : il n'y a rien de plus gros qu'un couple de rats qui vive ici. Mais tu détectes autre chose - la même "empreinte spirituelle" que tu as sentie à Vegas. C'est diffus, comme si la source était partie depuis un bon bout de temps, mais c'est sans aucun doute présent.

Lisez ce qui suit quand les Shadowrunners descendent dans le tunnel.

L'escalier plutôt raide débouche dans un tunnel faiblement éclairé qui rappelle désagréablement un égout. Vous hésitez un moment - quelle direction prendre ? - mais ensuite vous sentez sur votre visage la caresse d'un air frais provenant de l'ouest. La brise légère vous apporte des murmures et un parfum délicat. Des fleurs ?

Vous avancez précautionneusement le long du tunnel direction ouest. Les voix vous parviennent plus distinctement ; on dirait un conseil municipal ou quelque chose du même genre. Presque à l'instant où vous formulez cette pensée, vous remarquez le tunnel que vous empruntez. Les parois et le sol sont secs et sembleraient presque avoir été brossés. Des lampes faibles sont pendues au plafond à intervalles réguliers. Vous vous rendez compte que le sol est légèrement incliné et que vous n'arrêtez pas de vous enfoncer toujours plus profond dans les entrailles de la ville.

Le tunnel fait un coude... et vous vous rejetez en arrière. Prudemment, vous passez la tête derrière le coin.

Vous découvrez une vaste salle carrée, mesurant peut-être 25 mètres de côté, avec un plafond à 10 mètres de hauteur. Elle est brillamment illuminée - on se croirait en plein jour - et éclate d'une débauche de couleurs qui vous fait penser à la peinture impressionniste d'un parc. La salle fourmille de monde. Bienvenue à Pueblo-Under.

Si l'un des Shadowrunners inspecte astralement le début du tunnel, lisez ce qui suit.

Ton corps astral flotte sans bruit, invisible, le long du tunnel. Après un coude, tu découvres une petite masse amorphe évoquant un agrégat d'ordures ménagères. Il te faut un moment

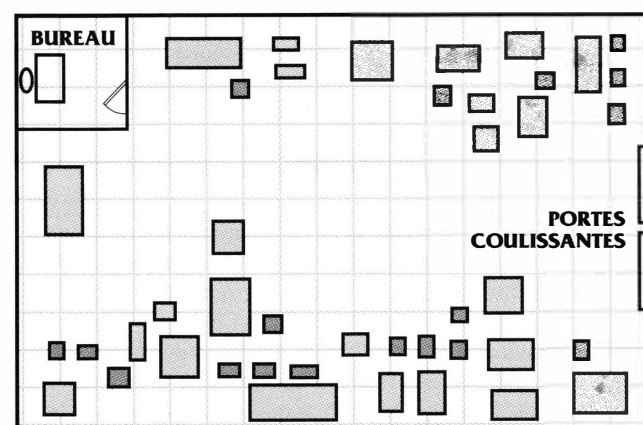
avant de t'apercevoir qu'elle est astrale. Un Esprit des Cités, vraisemblablement. L'esprit t'observe avec des yeux mal assortis qui changent constamment de forme et de couleur. Il n'est pas hostile, simplement curieux.

Si Joey escorte l'équipe, lisez ce qui suit.

Joey sort à découvert en courant, agitant les bras et braillant : "Eh, les mecs, regardez qui j'amène." Des douzaines de paires d'yeux vous dévisagent.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'ENTREPÔT DE PUEBLO = 2 MÈTRES



Les machines de fabrication de chaînes et de filage de câbles sont encore chevillées dans le sol de ciment. Des tambours de câbles sont empilés partout. Une patine de rouille recouvre tout ce qui est en métal et le sol disparaît sous la poussière. Le haut plafond est soutenu par deux rangées de grosses poutres métalliques.

Le bâtiment est abandonné (mais les Shadowrunners n'en savent rien). Il ne comporte aucune alarme visible et ses portes sont déverrouillées. C'est une magnifique occasion d'exploiter les craintes des joueurs. Un entrepôt abandonné peut constituer un décor très inquiétant, surtout la nuit, et il existe toujours un risque de voir quelqu'un ou quelque chose bondir de l'ombre et massacrer les Shadowrunners.

Pendant que les personnages explorent l'entrepôt, quelqu'un pénètre dans le bâtiment, mais par aucune des portes extérieures. Les Shadowrunners voient bouger quelque chose derrière la vitre du bureau du directeur. Ils sont incapables de dire de quoi il s'agit exactement, mais ça a l'air humain.

La silhouette qu'ils aperçoivent est celle d'un ork nommé Joey, membre de la tribu des Éveillés Clandestins. Il ignore que le bâtiment n'est pas vide et sa rencontre avec les Shadowrunners le surprend autant qu'eux.

Des maniaques de la gâchette tireront probablement sur tout ce qui bouge, juste par principe. À la première balle qui traverse

la vitre du bureau, Joey se jette derrière un grand meuble à clous en métal et hurle : "Eh, me tuez pas, me tuez pas !" La première volée de plomb ne devrait pas atteindre le jeune ork (veinard, veinard). Mais si les Shadowrunners désirent le coincer dans le bureau et le finir sur place, très bien. Donnez malgré tout à Joey une dernière occasion de pleurnicher et de supplier qu'on l'épargne (sa mort coûtera aux Shadowrunners un excellent guide, quelques points de Karma et les placera dans une position inconfortable dans leurs négociations avec les autres Éveillés Clandestins, mais ils n'en savent rien. Qu'ils subissent les conséquences de leurs penchants meurtriers).

Joey - s'il est encore en vie - ne propose pas d'emblée de conduire les Shadowrunners jusqu'à Pueblo-Under, mais s'ils le lui demandent, il accepte de faire office de guide. L'entrée du souterrain se trouve sous le bureau du directeur, lequel est boulonné sur une estrade légèrement surélevée. L'estrade coulisse doucement sur ses rails sans faire de bruit pour découvrir un escalier qui s'enfonce dans le sol.

Joey

À peine entré dans l'adolescence, Joey est l'exemple-type du sale gosse insolent qui devrait être tenu à l'écart de la société jusqu'à ses 21 ans. C'est un ork, cependant, et les orks atteignent très tôt la maturité physique, sinon émotionnelle (imaginez le petit morveux qui habite à côté de chez vous dans le corps d'un adulte). Joey appartient à la tribu des Éveillés Clandestins et peut donc renseigner les Shadowrunners à son sujet (mais tous ses commentaires seront passés au crible de la perception d'un gamin de 13 ans).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	5	2	3	3	3	6	-	4	Aucune

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Rue) 3, Étiquette (Tribus) 3

Équipement : Collection de cartes de champions de combat de rue, marionnette de "Neil, the Ork Barbarian", photo pleine page découpée dans le magazine *Playork*

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

LES SOUTERRAINS

Les Shadowrunners surviennent en pleine réunion du conseil de la tribu des Éveillés Clandestins. Ces réunions sans cérémonie aucune sont dirigées par le chef de la tribu, Mary Hawkmoon. Mary, une troll, adore cet endroit - un jardin hydroponique qui aide à conserver la pureté de l'air à Pueblo-Under - et y tient la plupart des réunions. Les huit autres membres du conseil sont présents, ainsi que des spectateurs (Mary est convaincue que les affaires de la tribu devraient être ouvertes à tous ceux qu'elles intéressent). Toutes les personnes présentes sont orks ou trolls.

À l'entrée de la salle du jardin se trouve un Esprit des Cités de Puissance 6. Actuellement sous forme astrale, il est invisible pour quiconque ne bénéficie pas de la perception astrale. Mary Hawkmoon l'a invoqué et lui a ordonné de protéger la réunion. Il

n'intervient que si quelqu'un essaie de faire du mal à ses participants. À moins que les Shadowrunners ne témoignent des intentions hostiles, l'esprit se contente de les suivre et de les observer (il semble être particulièrement curieux).

La réception réservée aux Shadowrunners dépend de la manière dont ils ont traité Joey lors de leur rencontre. Si c'est Joey qui les introduit dans la salle et les présente, ils sont accueillis poliment. Mary Hawkmoon et les autres répondent volontiers à leurs questions, tant qu'ils les formulent avec politesse. S'ils débouchent dans la salle sans guide, la tribu réagit avec méfiance et une hostilité à peine dissimulée. Elle veut les voir décamper au plus vite et refuse même de répondre aux questions les plus anodines. Si les joueurs désirent obtenir la moindre coopération, ils doivent se montrer excellents comédiens ou avoir beaucoup de chance à leurs tests d'Interrogation, de Négociation ou d'Étiquette.

Toutes les personnes présentes à la réunion peuvent fournir les informations suivantes : la tribu des Éveillés Clandestins est une communauté en principe pacifique qui s'efforce surtout de construire une vie décente pour chacun de ses membres. La gobelinisation a rendu, pour la plupart d'entre eux, la vie impossible dans leurs anciennes tribus, aussi se sont-ils regroupés en une nouvelle organisation tribale vouée à la réconciliation de leurs traditions et de leur nature éveillée. Ni Mary Hawkmoon ni aucun des membres du conseil ne sait quoi que ce soit de Jesse John ou des relations qu'il pourrait entretenir avec la tribu. Si les Shadowrunners posent la question de l'implication de la tribu dans le trafic de BTL, Mary réagit catégoriquement. Les Éveillés Clandestins vivent dans le respect des lois de la tribu et de la nation à laquelle ils appartiennent, déclare-t-elle. Elle admet avoir entendu des rumeurs selon lesquelles un petit groupe de membres tremperait dans le trafic de BTL sans l'approbation du conseil ni du reste de la tribu. Mary n'est pas certaine de l'identité de ces membres et ne donnera certainement pas leurs noms aux Shadowrunners sur la foi de simples racontars. S'ils lui demande son aide pour combattre Jesse, elle refuse. Les activités du chaman ne concernent pas la tribu et elle n'a aucune preuve qu'il ait violé la moindre loi, tribale ou nationale. Toutefois, elle offre de les faire reconduire par Joey hors de Pueblo-Under. Elle leur interdit strictement de visiter d'autres parties de la communauté, insistant pour qu'ils repartent par où ils sont venus. Les Shadowrunners ne peuvent accéder à d'autres parties du souterrain que dans les circonstances suivantes.

Lorsqu'ils commencent à interroger Mary et les autres, demandez à chacun d'eux un test de Perception (6).

Succès	Résultat
0	Aucune information (ne dites rien !).
1	Du coin de l'œil, tu repères un mouvement près de l'entrée d'un des tunnels (le personnage ne peut rien faire à ce tour, mais peut réagir au tour suivant).
2-3	Au fond de l'assistance, tu aperçois un petit ork en train de se frayer un chemin vers l'entrée d'un des tunnels (le personnage peut réagir à ce tour en observant les règles normales d'initiative).
4+	Un jeune ork est en train de se frayer un chemin à travers l'assistance, en direction d'un des tunnels. Tu n'y avais pas prêté attention sur le moment, mais maintenant tu te souviens que le même ork s'était rapproché de vous quand vous avez commencé à interroger le conseil (le personnage peut effectuer une action avant que l'ork ne quitte la salle).

Le jeune ork qui tente ainsi de s'éclipser est un certain Zachery, l'un de ceux impliqués dans le trafic de BTL. En voyant les Shadowrunners poser des questions à propos de Jesse, il s'est dit qu'il ferait mieux de passer le mot aux autres membres de son groupe. Il tente de faire une sortie aussi discrète que possible. S'il se voit poursuivi, en revanche, il défile comme une flèche. À moins qu'il ne soit rattrapé, il va retrouver ses compagnons avec lesquels il prépare une embuscade aux Shadowrunners ; reportez-vous au chapitre suivant, **Tir croisé**. Si les Shadowrunners le capturent et l'interrogent, ils peuvent orchestrer une rencontre moins brutale avec le groupe de trafiquants ; passez dans ce cas au chapitre **Le blues du contrebandier**, page 45. Si Mary Hawkmoon assiste à la confession de Zachery, elle accepte de laisser les Shadowrunners rendre une petite visite aux complices du jeune ork.

Si les Shadowrunners remarquent le manège de Zachery et tentent de le rattraper, il s'enfuit en courant. S'il est coincé, il commence par résister, mais dès qu'il se voit menacé d'être sérieusement blessé, il se rend et supplie qu'on l'épargne. En admettant que les Shadowrunners lui laissent la vie sauve, il les mène au lieu de rendez-vous des Barrelhouse Boys, tel qu'il est décrit dans **Le blues du contrebandier**. Ce chapitre contient par ailleurs des informations que les Shadowrunners peuvent également soutirer à Zachery en l'interrogeant. S'ils ne font pas attention à l'ork ou s'ils le laissent filer, passez au chapitre suivant, **Tir croisé**.

Mary Hawkmoon

Mary est la fille d'un sous-chef influent, mais sa gobelinisation l'a obligée à quitter sa tribu. Elle est immense et moche - une troll typique - mais quelque chose dans ses manières rappelle la jeune femme gentille (quoique têtue) d'autrefois. Mary a été choisie comme chef de la tribu des Éveillés Clandestins à cause de son aptitude à établir un consensus ou un compromis entre factions adverses. Elle a voué son existence à la protection et à la consolidation de sa tribu et se montre implacable envers quiconque prétendrait faire du mal aux siens.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
8	3	8	3	4	4	6	6	3	Aucune

Réserves de Dés : Astrale 5, Combat 5, Magie 4

Compétences : Armes à Feu 4, Combat Armé 2, Enchantement 3, Étiquette (Rue) 1, Étiquette (Tribus) 6, Furtivité 1, Invocation 6, Sorcellerie 4, Théorie Magique 2

Équipement : Couteau (8L), matériaux pour loge-médecine, fétiche de Détection réutilisable

Sorts : Détection des Ennemis 3, Éclair de Force 3, Éclair Mana 4, Poing de Force 5

Totem : Chien

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

Zachery

Jeune ork d'environ 25 ans, Zachery appartient à un groupe qui se donne le nom de "Barrelhouse Boys" (l'origine de cette appellation est obscure et personne en dehors du groupe ne

l'utilise ou n'en a même entendu parler). Les Barrelhouse Boys sont impliqués dans un lucratif trafic de BTL entre la pègre de la nation Sioux et des acheteurs locaux (plus de détails sur leurs activités dans **Tir croisé**). Physiquement, Zachery est un petit lâche, fuyant et abject.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	4	1	1	2	2	6	-	3	2/1

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 1, Combat Armé 1, Étiquette (Rue) 2, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 2

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Colt America L36 [Pistolet léger, 11 (chargeur), 6L], couteau (1L)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

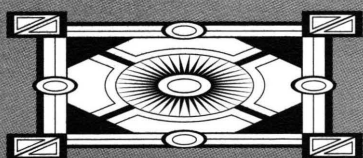
ANTIVIRUS

Le choix de tirer sur Joey ou de le maltraiter d'une façon ou d'une autre conditionne toute la fin de ce chapitre. Si les Shadowrunners débarquent parmi les Éveillés Clandestins avec à leur tête un Joey enthousiaste, la rencontre est amicale et, d'une manière générale, plutôt utile ; si, par contre, ils arrivent seuls ou avec un Joey blessé, l'accueil est considérablement moins chaleureux.

Si Joey est tué ou dans l'incapacité pour une raison ou pour une autre de révéler le chemin de Pueblo-Under, les Shadowrunners trouvent le bureau du directeur partiellement repoussé en arrière, découvrant l'entrée de l'escalier, lorsqu'ils inspectent la pièce. S'ils choisissent (sait-on jamais) de ne pas emprunter l'escalier, fournissez-leur une bonne raison de le faire quand même : l'écho tentateur d'une conversation lointaine au fond, ou l'approche d'une patrouille du Service de Sécurité en surface.

Les Shadowrunners peuvent tenter de massacrer tout le monde à vue. Mauvais plan. Il y a 24 Éveillés Clandestins dans la salle du jardin, sans compter Mary Hawkmoon. Dix d'entre eux sont des trolls (utilisez le **videur troll**, page 213 de **Shadowrun**), onze sont des orks ordinaires (utilisez le **mercenaire ork**, page 8 de **Contacts & Archétypes**, mais retranchez le gros matériel) et trois sont des chamans orks (utilisez le **chaman urbain**, **Shadowrun**, page 51). S'ils pensent que les Shadowrunners sont venus anéantir leur tribu, ils tuent d'abord et posent les questions ensuite. L'Esprit des Cités invoqué par Mary passe également à l'attaque contre les agresseurs.

Enfin, au cas où les Shadowrunners descendent Zachery, il vous reste deux solutions. La première est de les faire tomber dans l'embuscade préparée dans **Tir croisé**. La seconde est de trouver moyen de leur faire découvrir le lieu de rendez-vous des autres Barrelhouse Boys (peut-être que Zachery l'avait inscrit sur un papier qu'il portait sur lui, ou peut-être que l'un des membres de la tribu sait où il retrouvait habituellement ses copains trafiquants). N'oubliez pas qu'abattre Zachery sans provocation sérieuse de sa part risque d'attirer des ennuis aux Shadowrunners auprès du reste de la tribu.

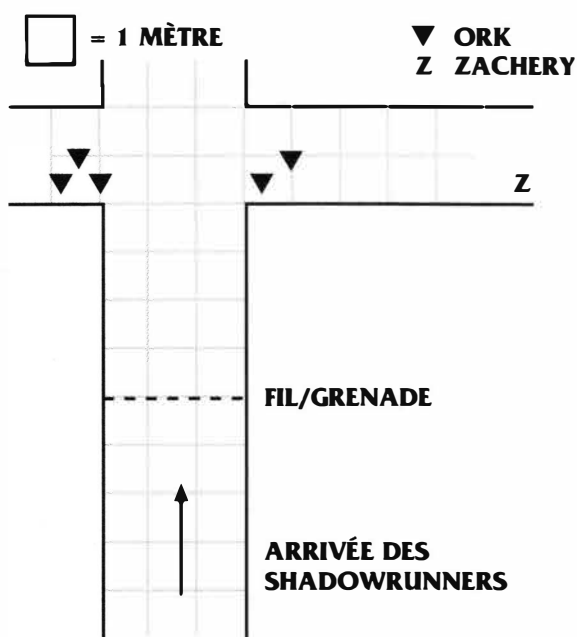


TIR CROISÉ

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous suivez votre guide qui progresse dans le tunnel devant vous. Il se retourne pour vous dire quelque chose mais son corps se retrouve brusquement englouti dans une explosion.

LIEU DE L'EMBUSCADE



L'ENVERS DU DÉCOR

Le guide a déclenché un piège installé par les Barrelhouse Boys. Ce piège consistait en une simple grenade défensive rattachée à un fil tendu en travers du tunnel à hauteur des chevilles. Le guide se trouvait à moins d'un mètre quand elle a explosé. Les dégâts occasionnés aux Shadowrunners dépendent de la distance qui les séparait du guide à ce moment-là.

Dès l'explosion de la grenade, les Barrelhouse Boys lancent deux grenades offensives et ouvrent le feu. Les cinq orks sont embusqués aux coins d'une intersection de deux tunnels (voir plan) et bénéficient donc d'une couverture partielle. Zachery est présent, mais il reste à l'écart du combat et se fait prudemment oublier.

Les Barrelhouse Boys ne sont pas habitués à se battre et s'y prennent plutôt mal (en fait, ils sont horrifiés par les effets de leurs grenades et de leurs armes). Si l'affrontement tourne en leur défaveur, ils s'enfuient ou se rendent.

LES BARRELHOUSE BOYS

Les "Boys" sont six orks (Zachery inclus) et un troll appelé Crunch qui font tourner un petit commerce lucratif à Pueblo-Under. Par l'intermédiaire de leurs contacts dans le milieu, ils ont appris que la pègre de la nation Sioux cherchait des "représentants locaux" pour distribuer ses BTL prohibées. Ils ont accepté ce rôle et réussi d'assez bonnes affaires (à ce qu'ils croient ; dans le schéma général, ils ne représentent en réalité que du menu fretin). Au début, ils se sont lancés dans le trafic davantage pour le frisson que pour toute autre raison. Voilà plusieurs mois, lorsque la police pueblo a commencé à serrer la vis au trafic de BTL, les contacts sioux des Boys leur ont suggéré de se procurer des armes. Les six orks ont commencé à se dire que les choses devenaient un petit peu trop sérieuses à ce stade, mais Crunch, qui est aussi méchant que les autres voudraient l'être, les a dissuadés (aux biscotos) de décrocher.

La situation s'est encore aggravée récemment. Crunch tenait des discours de barjo, comme s'il perdait la boule. Et voilà quelques jours, il a raconté aux autres Boys qu'un officier de haut rang des Forces Spéciales Sioux l'avait contacté pour une mission secrète de la plus extrême importance. Il a demandé aux six orks de jurer par le sang qu'ils feraient tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger leur opération secrète, et cela signifie au besoin tuer quiconque vient fourrer son nez dans les parages. Les Boys sont désormais convaincus que Crunch est devenu cinglé, mais le troll leur fait encore suffisamment peur pour qu'ils se plient à ses exigences. Crunch est parti accomplir sa "mission secrète", aussi ses complices se retrouvent-ils livrés à eux-mêmes.

Si les Shadowrunners les interrogent, les éventuels Barrelhouse Boys survivants sont trop heureux d'expliquer tout ce qui précède et d'ôter ainsi ce poids de leur poitrine (particulièrement si l'un ou plusieurs d'entre eux ont été sérieusement blessés ou tués). Les Boys ne savent rien de Jesse John et aucun d'eux n'a rencontré "l'officier sioux". Mais d'après la description que Crunch en a donné, ils admettent que lui et Jesse pourraient bien être la même personne. Si les Shadowrunners posent la question, les Boys leur apprennent que Crunch loue une

chambre au Carlisle, un hôtel d'appartements dans un quartier pauvre de Pueblo. L'adresse est Center Street et Fourth West, chambre 12.

Les Shadowrunners découvrent sans peine que le Carlisle est un hôtel d'appartements à bon marché et que l'intersection de Center et de Fourth West se trouve dans un quartier de la ville plutôt miteux. Lorsqu'ils sont disposés à se rendre sur place, reportez-vous à **Hôtel des Cœurs Brisés**, page 46.

Barrelhouse Boys (Six)

Âgés en moyenne d'une bonne vingtaine d'années, ils sont morts de trouille devant la dérive inquiétante de leur petit trafic. Se conformant aux instructions du redoutable Crunch, c'est à contrecœur qu'ils recourent à la force pour protéger leur secret. La mort et les dégâts provoqués par la simple grenade du piège les remplissent d'horreur, mais ils ont le sentiment de s'être engagés trop loin pour reculer et ouvrent donc le feu. Cependant, la peur reprend vite le dessus et ils sont trop heureux de se rendre et de se confesser.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	2	2	2	2	6	-	2	4/3

Réserves de Dés : Combat 3

Compétences : Armes à Feu 1, Combat Armé 1, Étiquette (Rue) 2, Étiquette (Tribus) 2, Furtivité 2

Équipement : Gilet à plaques (4/3), couteau (2L), Ruger Super Warhawk | Pistolet lourd, 6 (barillet), 10M]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

ANTIVIRUS

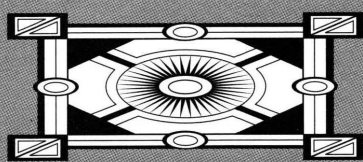
Même si les Shadowrunners tuaient les cinq Barrelhouse Boys placés en embuscade, Zachery le lâche devrait réussir à rester en vie suffisamment longtemps pour être interrogé. Il peut constituer un moyen amusant de révéler certaines informations vitales (par exemple, si les Shadowrunners oublient de demander où on peut trouver Crunch, Zachery laisse maladroitement échapper l'information... sous le regard noir de ses compagnons). Si un excès d'enthousiasme leur a fait massacrer tout le monde, les Shadowrunners peuvent malgré tout apprendre l'adresse de Crunch en trouvant ce message sur l'un des cadavres :

L'homme a un grand projet pour moi, un truc en rapport avec sa mission secrète. Vous autres, vous feriez mieux de



couvrir vos fesses pendant mon absence. Si vous avez besoin de me contacter, je serai au Carlisle, Center St. et 4th West, n° 12. Et ça a plutôt intérêt à être foutrement important.

- Crunch



LE BLUES DU CONTREBANDIER

DITES-LE AVEC DES MOTS

D'après vos informations, le repaire des Barrelhouse Boys se trouverait juste après le prochain coude. Tandis que vous approchez discrètement, vous percevez des voix.

Si les Shadowrunners procèdent à une reconnaissance physique, lisez ce qui suit.

Vous avancez jusqu'à ce que les voix vous parviennent plus distinctement.

"J'aime pas ça" gronde une jeune voix masculine. "Crunch, il est cinglé, mec. Ça déconne plein tube dans sa tête."

"Rick a raison" lui fait écho une voix plus douce. "Ça devient trop chaud. Je me retire."

"Ouais. Ouais, t'as raison." La troisième voix dégouline de sarcasme. "Tu veux te retirer. Putain, je veux me retirer. Mais je suis pas assez dingue pour aller le dire à Crunch. Tu veux lui dire, toi ?" Silence.

Si un des Shadowrunners procède à une reconnaissance astrale, lisez ce qui suit.

Ton moi astral flotte au dehors de ton corps et s'avance dans le tunnel. Immédiatement après le coude se trouve une petite salle. Cinq jeunes orks sont présents, manifestement engagés dans une importante discussion.

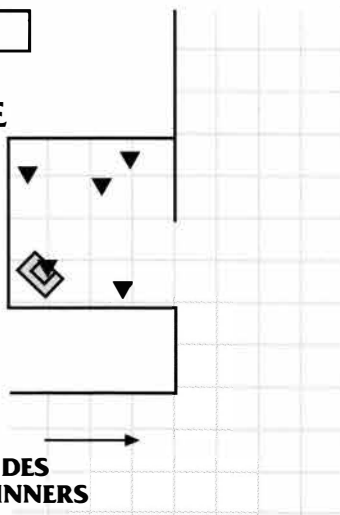
"J'aime pas ça" gronde un des orks en arpentant la salle nerveusement. "Crunch, il est cinglé, mec. Ça déconne plein tube dans sa tête."

"Rick a raison" lui fait écho calmement un autre. Il est appuyé contre un mur, les épaules rentrées comme s'il voulait se rouler sur lui-même et disparaître. "Ça devient trop chaud. Je me retire."

"Ouais. Ouais, t'as raison." Le plus grand des cinq orks est affalé dans un fauteuil. Sa posture est nonchalante, et les autres se laissent probablement abuser par la façade, mais tu peux voir qu'il est tendu comme une corde de violon. Sa voix dégouline de sarcasme. "Tu veux te retirer. Putain, je veux me retirer. Mais je suis pas assez dingue pour aller le dire à Crunch. Tu veux lui dire, toi ?" Silence.

1 MÈTRE = 

REPAIRE DES BARRELHOUSE BOYS



L'ENVERS DU DÉCOR

Les cinq orks sont les autres membres des Barrelhouse Boys. Dans leur repaire, ils se croient à l'abri, si bien qu'un seul d'entre eux - le plus grand, affalé dans son fauteuil - est armé d'un pistolet lourd Ruger Super Warhawk. Quand les Shadowrunners passent à l'action, cet ork tire deux coups puis jette son arme et se rend. Les quatre autres se rendent immédiatement. Leurs caractéristiques sont fournies au chapitre, **Tir croisé** (page précédente).

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

Le reste des armes des Barrelhouse Boys est dissimulé à travers la salle : quatre Ruger Super Warhawk, une grenade défensive et deux grenades offensives. Les Shadowrunners trouvent aussi une cachette de BTL (la cachette est petite et ne contient que des produits légers. Cela devrait souligner encore une fois à quel point les Boys sont du menu fretin).

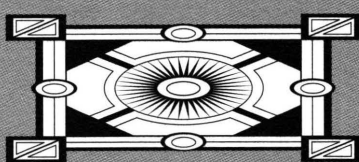
En admettant que les Shadowrunners laissent la vie au moins à quelques-uns des Boys, ils peuvent les interroger. Les informations qu'ils obtiennent sont détaillées dans **Tir croisé**.

Les Shadowrunners découvrent sans peine que le Carlisle est un hôtel d'appartements à bon marché et que l'intersection de Center et de Fourth West se trouve dans un quartier de la ville plutôt miteux. Lorsqu'ils sont disposés à se rendre sur place, reportez-vous à **Hôtel des Cœurs Brisés**, le chapitre suivant.

ANTIVIRUS

Comme dans **Tir Croisé**, si un excès d'enthousiasme leur a fait massacrer tout le monde, les Shadowrunners peuvent malgré tout apprendre l'adresse de Crunch en trouvant ce message sur l'un des cadavres :

L'homme a un grand projet pour moi, un truc en rapport avec sa mission secrète. Vous autres, vous feriez mieux de couvrir vos fesses pendant mon absence. Si vous avez besoin de me contacter, je serai au Carlisle, Center St. et 4th West, n° 12. Et ça a plutôt intérêt à être foutrement important.
- Crunch



HÔTEL DES CŒURS BRISÉS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Pour ce qui est de la qualité, le Carlisle est quelques crans en dessous du Kokomo de Vegas, peut-être un cran au-dessus d'un asile de nuit (ici, rats et cafards ne font leur apparition qu'à la nuit tombée). Il n'y a aucun signe de vie dans le hall d'entrée et personne derrière la réception (un carton dit : "Sonnez pour le service", mais quelqu'un a prudemment volé la sonnette). Un petit plan détaillant l'aménagement intérieur du bâtiment - probablement pour l'édification des pompiers, des paramédics et des tueurs à gages - montre que la chambre 12 se trouve au premier étage. Vous grimpez silencieusement l'escalier et vous vous déployez dans le couloir à l'odeur rance. La porte qui vous intéresse est juste en face.

Si un des Shadowrunners inspecte astralement les lieux, lisez ce qui suit.

La chambre 12 est vide. Quel que soit l'endroit où Crunch le troll a décidé de poser ses fesses, ce n'est pas ici.

Si les Shadowrunners entrent façon commando, lisez ce qui suit.

La porte s'ouvre à la volée et vous suivez à l'intérieur, flingues couvrant l'ensemble de la pièce.

Qui est vide. Rien ne bouge, pourtant votre entrée était suffisamment spectaculaire pour attirer l'attention d'un cadavre.

Quand les Shadowrunners inspectent la chambre, lisez ce qui suit.

Le décor de la chambre est simplement... bizarre. Les meubles qu'on s'attend à trouver dans ce genre d'hôtel - lit à sommier métallique, table en formica, chaise branlante - sont tous là. Mais les murs de plastique craquelé sont recouverts d'une collection invraisemblable de posters et de photos découpés dans des magazines et des dépliants publicitaires. La place d'honneur, face à la porte, est occupée par un poster montrant un métahumain à l'air cool et réservé berçant un fusil de précision haute technologie dans ses bras. Vous reconnaissez immédiatement le personnage : c'est l'un des grands anti-héros du simsens, le Sniper. Les autres photos sont du même genre : mecs à la redresse, mercenaires et autres pros.

L'armoire renferme un intéressant assortiment de vêtements, tous de taille XXL. Un long manteau renforcé de coupe militaire, un pantalon de l'armée et un gilet de camouflage sont accrochés à la tringle. Deux paires de bottes de combat sont posées dans un coin. Vous remarquez tout de suite que tous ces vêtements proviennent de surplus militaires.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadowrunners peuvent découvrir ou non plusieurs indices dans cette chambre. S'ils font plus que jeter un simple coup d'œil aux vêtements militaires, ils s'aperçoivent que les insignes d'unité et autres écussons d'épaule ne sont pas standard (en fait, ils ont été maladroitement rajoutés par Crunch).

L'écusson sur l'épaule droite est un faux, une photographie de tête de puma découpée dans un magazine et collée en place. La réussite d'un test d'Intelligence (4) permet de se rendre compte que tous les insignes et écussons, y compris la photographie, proviennent d'unités sioux (la tête de puma, naturellement, se rapporte aux Forces Spéciales Sioux, les Wildcats).

Sous l'oreiller du lit se trouve un secrétaire de poche bon marché. Le catalogue des fichiers montre qu'il a été utilisé pour tenir un journal (vraisemblablement par Crunch). Les fichiers ne sont pas protégés et n'importe qui peut y accéder. Les premiers passages sont sans importance aucune, principalement des mensonges auto-glorificateurs et les délires d'un esprit quelque peu tourmenté (un test de Psychologie (3) réussi permet de reconnaître en Crunch un schizophrène paranoïaque avec des tendances homicides et un fort complexe d'Œdipe. Des brouilles, sans doute, mais pas inintéressantes). Seuls les cinq derniers passages sont vraiment importants (voir **Le journal de Crunch**, plus bas).

Demandez à tous les Shadowrunners un test de Perception (6) pour remarquer que le lit a été déplacé. Des creux dans la moquette indiquent qu'il se trouvait auparavant contre le mur ; à l'opposé de son emplacement actuel. En déplaçant le lit ou en regardant dessous, les Shadowrunners découvrent une grande tache sombre sur la moquette élimée. Un test de Biologie (ou de toute autre Compétence suffisamment proche sur le Réseau des Compétences) avec un seuil de 3 permet d'identifier la tache.

Succès

0
1
2
3
4+

Résultat

C'est une tache sombre. Elle pue.
C'est du sang.
Beaucoup de sang. Plus qu'un corps humain ne peut en contenir.
Ouaip, c'est du sang de troll.
Le troll qui l'a perdu aurait été incapable de s'en aller sur ses deux jambes.

Les Shadowrunners voudront probablement obtenir quelques renseignements à propos de la femme mentionnée dans le journal de Crunch, Maureen Westlake. Reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 57, pour les informations la concernant.

LE JOURNAL DE CRUNCH

Voici les cinq derniers passages du journal de Crunch. Calculez les dates en fonction de la période où vous avez situé l'aventure.

Date : (dix jours plus tôt)

Il est revenu me voir, l'officier. M'a expliqué à quel point mon rôle serait important. Vital, il a dit. Crucial. N'a toujours pas dit en quoi consistait la mission, mais il a dit que c'était important. Au diable les Boys, c'est des zéro. Je suis dans l'armée sioux maintenant.

Date : (six jours plus tôt)



Je connais toujours pas son nom, mais il a laissé échappé qu'il était major dans les Forces Spéciales Sioux. A dit que je devais en parler à personne sinon les Wildcats me feraient la peau. M'a demandé si j'étais bon tireur avec un fusil.

Date : (cinq jours plus tôt)

Il n'est pas venu à notre rendez-vous aujourd'hui. N'a pas dit pourquoi, simplement, ne s'est pas montré. Occupé ailleurs ? Ou mort ? S'il est mort, je le vengerai. C'est mon devoir.

Date : (trois jours plus tôt)

Il est de retour. C'est en rapport avec une autre mission. M'a apporté une mallette. Je peux pas dire ce qu'elle contenait, mais c'est un truc du tonnerre. Grosse surprise pour tous ceux que j'aime pas. M'a demandé ce que je savais de Maureen Westlake. C'est pour bientôt maintenant.

Date : (hier)

C'est pour demain. Refuse toujours de me dire ce que c'est, mais dit que quand ça sera fini, le trafic de BTL sioux sera à moi. Il sourit en disant ça, et je souris aussi. Quand ça sera fini, c'est peut-être moi qui le surprendrait. Et ils me feront major dans les Wildcats.

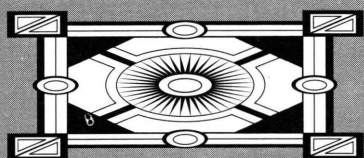
ANTIVIRUS

Le problème (classique) qui peut se présenter est que les Shadowrunners ne collectent aucun renseignement dans cette chambre. Bien que les autres éléments puissent être intéressants et éventuellement utiles, le seul indice vital est le secrétaire de poche de Crunch. Si les Shadowrunners ne le trouvent pas, un membre survivant des Barrelhouse Boys ou n'importe quel autre contact de Pueblo-Under "tombe dessus par hasard", devine à qui il appartient et le leur apporte.

Le chapitre suivant, **Le tireur sur le toit**, considère que les Shadowrunners ont appris qui est Maureen Westlake et ont décidé d'assister à son discours, lequel a lieu non loin du Carlisle. S'ils ont besoin d'aide pour comprendre ce qui se passe, un PNJ compréhensif peut leur glisser certaines des informations concernant Maureen Westlake (voir **Contacts**, page 61).

Si les Shadowrunners ne s'intéressent pas à Maureen Westlake ou ne se montrent pas à son discours, ils apprennent par les journaux du soir qu'elle a été abattue par un tireur embusqué troll. Le meurtrier serait ensuite tombé sous les balles des gardes du corps de la victime. Certaines preuves établissent de façon formelle sa relation avec les forces armées de la nation Sioux (la réussite de cette partie de son plan vaut à Jesse une augmentation de +1 de son indice de Danger).

Les Shadowrunners pensent peut-être avoir perdu la trace de Jesse pour de bon et que l'aventure prend fin ici. Mais en vérifiant auprès de leurs contacts, ils ont une bonne chance (seuil 4) d'apprendre que ce "cinglé de chaman" est reparti pour Seattle. Passez à **Ma ville natale**, page 51.



LE TIREUR SUR LE TOIT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous aviez imaginé que le cadre du discours de Maureen Westlake serait un genre de parc, au moins une place piétonne ou quelque chose comme ça. En réalité, c'est simplement une intersection dans un quartier pauvre de la ville (non loin du Carlisle. Coïncidence ?). Les rues sont bloquées par des barrières et des soldats du Service de Sécurité. Une estrade avec sono a été installée au centre de l'intersection. D'autres membres du Service de Sécurité assurent le contrôle de la foule.

Et quelle foule ! Squatters et sans-abri se mêlent à d'autres citoyens à peine mieux lotis. Il semble que tout le quartier soit venu entendre ce que Maureen a à lui dire.

Maureen elle-même est sur l'estrade, avec des allures de propriétaire. Sans introduction, elle se lance dans son discours. C'est une oratrice étonnante ; vous avez du mal à vous arracher à ses paroles. Mais vous avez autre chose sur quoi vous concentrer. Vous êtes ici pour le travail.

Si un des Shadowrunners inspecte astralement les alentours, lisez ce qui suit.

Ton pouls se ralentit et tu t'arraches à ton corps comme on sort d'une combinaison. Impalpable, tu flottes au-dessus de la scène. Tout semble normal.

Sans avertissement, quelque chose plonge du ciel et heurte ton corps astral avec la violence d'un train express.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le plan montre l'intersection où Maureen tient son meeting. Ce quartier de Pueblo est construit assez bas ; les immeubles ont moins de sept étages et comportent un toit plat. Aurora, la complice de Jesse, est tapie derrière la corniche du toit de l'immeuble, hors de vue de toute personne au niveau du sol. À ses pieds se trouvent un fusil de précision Ranger Arms SM-3 achevé d'être monté et un troll tout à fait mort (Crunch) vêtu d'un ensemble camouflage similaire à celui de sa chambre d'hôtel du Carlisle.

Voici quel est le plan. Une fois Maureen bien avancée dans son discours, Aurora l'abattrait avec le fusil de précision. Elle avancerait ensuite le corps du troll au-dessus de la corniche de façon à ce qu'il soit repérable d'en bas. Nul doute que les agents du Service de Sécurité ouvriront le feu sur le "sniper" et que le corps du troll bloquera quelques balles (en plus de celle qu'il a déjà reçue dans la gorge un peu plus tôt). S'il bascule par-dessus la corniche, parfait ; s'il reste sur le toit, parfait aussi. Dans un cas comme dans l'autre, Aurora se défilera en laissant le fusil bien en évidence. Les flics trouveront leur meurtrier - mort - avec des indices le reliant sans équivoque aux Forces Spéciales Sioux (pour renforcer la relation, le malheureux Crunch porte sur sa personne un autre secrétaire de poche identique à celui resté dans sa chambre. Voir **Hôtel des Cœurs Brisés**, page 46, pour le détail de son contenu).

C'est le plan arrêté par Jesse. Naturellement, les Shadowrunners pourraient bien réussir à le faire capoter. Aurora et Jesse (actuellement en route pour Seattle) s'attendent tous deux à des difficultés. Aurora est armée de pied en cap et Jesse a

invoqué un Esprit de la Terre toxique de Puissance 6 avec pour instruction de détruire tout magicien qui tenterait de s'en prendre à Aurora. Comme indiqué dans **Le Grimoire**, les esprits toxiques sont invoqués dans un domaine particulier (Jesse a appelé celui-là dans un taudis des environs) mais demeurent libres de poursuivre un adversaire à travers d'autres domaines. Ce qui signifie qu'il ne suffit pas de se précipiter dans un immeuble - domaine, en principe, d'un Esprit du Foyer - pour échapper à l'esprit toxique de Jesse.

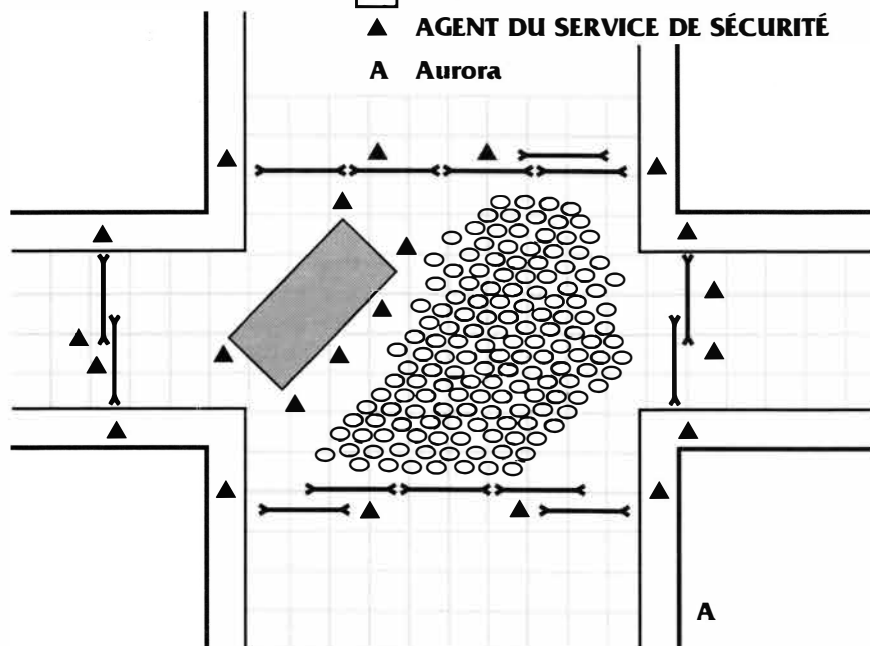
Un total de 22 agents du Service de Sécurité pueblo se trouvent sur place. Leurs ordres sont de protéger Maureen Westlake à n'importe quel prix. Ils ne sont pas autorisés à monter sur l'estrade avec elle, mais ils prennent leurs ordres très au sérieux. Ils ne restent certainement pas indifférents si une bande de Shadowrunners, probablement patibulaires et transformés en armuriers ambulants, tente de parler à Maureen. Leur réaction consiste vraisemblablement à

LIEU DU MEETING

□ = 1,5 MÈTRE

▲ AGENT DU SERVICE DE SÉCURITÉ

A Aurora



maintenir les "fauteurs de trouble potentiels" au bout de leur canon jusqu'à ce que Maureen ait pu être emmenée en sécurité. Si les Shadowrunners essaient de se précipiter vers l'estrade ou entreprennent toute autre action potentiellement hostile, les agents du Service de Sécurité tirent dans le tas. Ils témoignent de la même nervosité bien compréhensible s'ils voient un inconnu voler vers le podium. La situation va demander aux Shadowrunners beaucoup de doigté.

Minutez la rencontre pour que les Shadowrunners arrivent juste au moment où Maureen commence son discours. Elle parle généralement pendant 15 minutes environ et ce sera le cas aujourd'hui - si elle vit assez longtemps. Aurora l'abat sept minutes après le début de son discours (inutile de lancer les dés. Si Aurora presse la détente, elle atteint Maureen en plein entre ses jolis yeux, la tuant instantanément. Chouette coup, Aurora).

Aurora garde dans sa poche un billet d'avion à destination de l'aéroport international de Sea-Tac pour le lendemain.

Aurora

Inébranlable partisane de Jesse, Aurora est membre de l'Humanis. Elle pense que la direction du policlub est devenue d'une tiédeur criminelle. Elle apporte tout son concours au plan de Jesse visant à déstabiliser les NAO. C'est une grande femme puissamment bâtie, avec des cheveux noirs taillés court et un regard sombre qui vous transperce. Adepte convaincue des thèses de l'Humanis, elle se bat jusqu'à la mort.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5 (7)	3	6	2	3	4	0,7	-	3 (7)	4/3

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu (Fusils) 5, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 3

Cyberware : Yeux cybernétiques (vision nocturne, anti-flash), armure dermale (2), griffes rétractiles, interface d'armes, réflexes câblés (2)

Équipement : Couteau (6L), Ranger Arms SM-3 [Fusil de précision, 6 (magasin), balles APDS, module d'interface, 14G], Defiance T-250 [Shotgun, version canon court, 5 (magasin), 10G], gilet à plaques (4/3)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

Agents du service de sécurité Pueblo (Vingt-deux)

Ils sont exceptionnellement bien entraînés et dévoués au maintien de l'ordre. Ils préfèrent résoudre n'importe quel problème par des méthodes non-violentes, mais n'hésitent pas à utiliser la force - même si elle doit être mortelle - quand la situation l'exige.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	4	2	3	6	5,5	-	3	6/4

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 3, Procédure de Police 3

Cyberware : Interface d'armes

Équipement : Ares Predator II [Pistolet lourd, 15 (chargeur), interface intégrée, 9M], veste pare-balles (5/3), casque (1/1), radio

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré		Grave	Fatal					

Esprit de la Terre Toxique

La forme d'un Esprit de la Terre toxique est aussi variable que celle de n'importe quel autre Esprit de la Nature. Il apparaît fréquemment comme une petite masse bouillonnante de boue malodorante, tachée de reflets huileux sur sa surface. Mais il peut aussi prendre une apparence plus ferme, qui ressemble par exemple à un amas d'ordures ménagères souillées d'huile. Le contact physique d'un Esprit de la Terre toxique est hautement corrosif et peut transmettre une infection.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
10	4x2	10	6	6	6	6A	-	4	9G, +I d'Allonge, Spécial

Pouvoirs : Aliénation, Dissimulation, Peur, Manifestation, Sécrétions Corrosives, Souffle Nocif

Sécrétions corrosives

Rend la peau de la créature hautement caustique. Son contact direct entraîne des dégâts chaque Tour où il est maintenu. Toute attaque de mêlée réussie contre la créature inflige également des dégâts à l'attaquant, à moins qu'il ne réussisse un test de Résistance contre des dégâts de Code (P+2)M. Toute attaque de mêlée réussie par la créature augmente la Puissance des dégâts de +2 pour cette fois uniquement.

Les substances corrosives sont particulièrement agressives pour les implants fragiles, tels que récepteurs subdermaux des interfaces d'armes par exemple. Pour éviter l'endommagement de ce genre d'équipement, la victime de l'attaque doit réussir un test de Constitution (8).

Les Shadowrunners doivent désormais être prêts à retourner à Seattle. Reportez-vous au chapitre suivant, **Ma ville natale**.

ANTIVIRUS

Plusieurs complications peuvent naître au cours de cette rencontre. Les Shadowrunners peuvent se faire descendre, soit par Aurora, soit (s'ils ont lamentablement raté leur coup) par les flics du Service de Sécurité. Dans ce cas, dommage : les joueurs n'ont plus qu'à incarner les amis des regrettés Shadowrunners, qui se lancent dans l'aventure pour les venger.

Si ce sont eux qui tuent Aurora, les Shadowrunners trouvent sur elle le billet d'avion, ce qui les conduit à la confrontation finale à Seattle. S'ils réussissent à la prendre vivante, ils peuvent lui arracher des informations supplémentaires (Aurora est une dure mais, sous la pression physique ou magique adéquate, tout le monde finit par craquer). Elle sait que Jesse est déjà parti pour Seattle. Elle est supposée le rejoindre là-bas une fois Maureen Westlake refroidie. Elle ignore où il compte se rendre exactement, elle sait simplement qu'elle doit prendre une chambre au Council Island Inn et attendre qu'il la contacte. Jesse ne lui a pas dévoilé son maître plan, mais elle le soupçonne de manigancer quelque chose contre une réunion du Conseil. Elle sait qu'il a acquis aux dépens de Renraku ce qui pourrait bien être un nouveau type de bombe, mais ne connaît aucun détail. Elle peut, en revanche, expliquer aux Shadowrunners toute l'affaire de Pueblo, depuis le faux recrutement de Crunch jusqu'à son assassinat dans sa chambre d'hôtel.

À moins que les Shadowrunners ne l'en empêchent, Aurora tue Maureen Westlake et laisse Crunch porter le chapeau. Les preuves abandonnées sur Crunch et les indices de sa chambre désignent clairement l'implication des Forces Spéciales Sioux dans le meurtre. Le trafic de BTL est déjà un point de contentieux entre Pueblos et Sioux (le gouvernement pueblo estimant que le

gouvernement sioux ne fait pas suffisamment d'efforts contre les trafiquants, et le soupçonnant même d'être mouillé dans le trafic). Cet incident attise la haine contre la nation Sioux et change des relations diplomatiques déjà glaciales en véritable guerre froide. Cette rupture étant le but de Jesse, cette tournure des événements rapporte au chaman toxique un bonus de +1 à son indice de Danger.

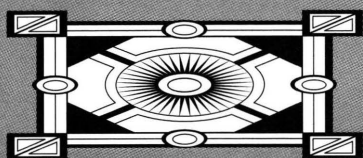
Si les soldats du Service de Sécurité trouvent Aurora, morte ou vive, sur le lieu du crime - que Westlake ait reçu ou non une balle dans le crâne - les choses sont moins tranchées. S'ils semblent sur le point de la prendre vivante, l'esprit toxique invoqué par Jesse l'élimine pour éviter qu'elle ne parle. L'enquête conclut à une mise en scène, même si elle demeure incapable d'établir qui en a été l'instigateur. La faction anti-Sioux du gouvernement pueblo persiste à soupçonner une implication des Sioux dans l'attentat, mais ne dispose d'aucune preuve solide. Les relations entre les deux nations sont un peu plus tendues pendant une semaine ou deux, mais retournent bientôt à la normale.

Si les Shadowrunners tombent aux mains des agents du Service de Sécurité, donnez-leur une chance d'échapper à leurs geôliers et une chance de les persuader qu'ils tentaient, en fait, d'empêcher l'assassinat. S'ils ratent ces deux occasions, ils sont

jetés en prison. L'évasion demeure possible, quoique beaucoup plus difficile.

Si les Shadowrunners n'ont pas l'opportunité d'interroger Aurora, ils ne trouvent pas le billet d'avion qui les renvoie à Seattle. Il est alors possible qu'ils s'imaginent avoir définitivement perdu Jesse et être parvenus au terme de cette aventure. Mais en vérifiant auprès de leurs nouveaux contacts, ils ont une bonne chance (seuil 4) d'apprendre que ce "cinglé de chaman" est reparti pour Seattle. Passez à **Ma ville natale**, le chapitre suivant.





MA VILLE NATALE

DITES-LE AVEC DES MOTS

La ville ne vous a jamais paru si belle. Seattle est peut-être une ville grise, crasseuse, violente et malade... mais c'est votre ville grise, crasseuse, violente et malade. Tout en retrouvant vos repères familiers, vous élaborez votre prochain mouvement.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois de retour à Seattle, les Shadowrunners n'ont plus qu'à appeler leurs contacts pour retrouver la piste de Jesse (même s'ils ont obtenu le nom du Council Island Inn par Aurora, ils veulent probablement en savoir plus avant de replonger tête baissée dans les ennuis). Donnez-leur les éléments suivants selon la direction prise par leur enquête.

L'ARRIVÉE DE JESSE À SEATTLE

Seuil de réussite	Information disponible
3	Aucun Jesse John ni Ben Johnson (précédent nom d'emprunt de Jesse) n'est arrivé par avion à Seattle au cours des deux dernières semaines.
5	Un homme correspondant à la description de Jesse a débarqué à Sea-Tac il y a un jour ou deux, mais son nom sur le manifeste des passagers est Denny Sam.

L'HÔTEL DE JESSE

Seuil de réussite	Information disponible
3	Aucun des principaux hôtels de Seattle n'a enregistré de réservation au nom de Jesse John ou de Ben Johnson.
5	Le Council Island Inn a une réservation de trois jours au nom de Mr. Denny Sam, confirmée par transaction créditube et qui ne peut pas être annulée (Mr. Sam ne se montrera jamais).

Si les Shadowrunners commencent à demander à droite et à gauche si quelque chose d'intéressant doit se produire sur Council Island dans les prochains jours, reportez-vous à **Contacts**, page 62.

S'ils décident de s'occuper de plus près de la réunion du Conseil qui s'annonce, espérant (avec raison) trouver Jesse à proximité, passez à **Hystérie**, le chapitre suivant.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners piétinent ou ne posent pas les bonnes questions, leur vieil employeur Karl Brackhaven revient en scène. L'équipe reçoit le message suivant :

Notre accord tient toujours. C'est pourquoi je vous transmets une information qui m'est parvenue par certaines sources. L'objectif de notre ami commun est la réunion du Conseil S-S de demain. Vous comprendrez, sans aucun doute, l'importance et la délicatesse de cette affaire. Je sais que vous remplirez vos obligations, à la fois envers moi et envers votre pays.

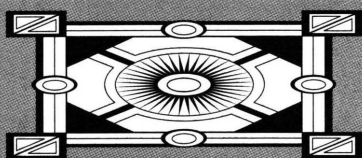
- KB

La remise de ce message dépend des actions des Shadowrunners. Ils peuvent le trouver dans leur boîte à lettres électronique, le recevoir sur leur répondeur ou par téléphone, ou encore se le faire remettre par courrier recommandé. Sa fonction est d'inciter les Shadowrunners à chercher en quoi la réunion à venir du Conseil est si importante et si sensible.

Si les Shadowrunners ne réagissent pas et ne se rendent pas sur Council Island, ils apprennent le lendemain que la session du Conseil s'est terminée dans la confusion générale. Les représentants de plusieurs tribus se sont livrés à un concours d'imprécations et certains membres du Conseil en sont même venus aux mains. Le Conseil est maintenant dangereusement instable et il est fort possible que la nation Salish-Shidhe se désintègre. L'effondrement du Conseil n'apporterait que des problèmes à Seattle (c'est exactement ce que Jesse désirait accomplir. Ayant mené à bien la troisième partie de son plan de déstabilisation, il reçoit un bonus de +1 à son indice de Danger. Il quitte aussitôt Seattle, selon toute probabilité afin de poursuivre une nouvelle phase de son machiavélique projet. Les Shadowrunners ne parviennent plus à lui mettre la main dessus, ils ont donc perdu. Reportez-vous à **Rassembler les Morceaux**, page 56).

Les Shadowrunners tenteront peut-être d'obtenir l'appui de la Lone Star ou du FBI. Mauvaise idée, qui pourrait bien les faire jeter en prison. Ils ne sont pas en odeur de sainteté auprès du FBI, surtout si des Fédéraux ont laissé leur vie dans cette affaire. Et l'information a été relayée à la Lone Star. Si les Shadowrunners passent un coup de téléphone, soit aux flics, soit aux Fédéraux, on leur demande de venir exposer leur cas en personne. Naturellement, c'est une invitation directe à se jeter dans la gueule du loup. S'ils sont assez bêtes pour l'accepter, bouclez-les et envoyez-les à l'ombre pour un bon bout de temps.

Enfin, s'ils tentent de communiquer leurs soupçons au Conseil Salish-Shidhe, ils obtiennent le même genre de réaction. Ils ne sont pas en odeur de sainteté auprès des NAO non plus, à la différence que les flics de Council Island ne se donnent pas la peine de les arrêter : ils se contentent de leur raccrocher au nez ou de les chasser avec un bon coup de pied au derrière, puis se dépêchent d'oublier jusqu'à leur existence.



HYSTÉRIE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Okay, les gars, c'est là que tout va se jouer.

L'ENVERS DU DÉCOR

SE RENDRE SUR L'ÎLE

Pour assister à la réunion du Conseil, la première chose à faire est de se rendre sur Council Island. Ce n'est pas particulièrement facile (voir **Le Guide de Seattle**, pages 57-60). L'île étant territoire tribal, les visiteurs doivent suivre les mêmes méandres bureaucratiques que pour entrer dans la nation Salish-Shidhe proprement dit, c'est-à-dire posséder un passeport en règle, retirer un formulaire de demande de ticket bleu au Visitor Center (voir **Le Guide de Seattle**, page 11) puis aller le déposer en personne à la Loge des Passeports, sur Council Island.

L'accès à l'île se fait par ferry ou par la I-90. Les quais d'embarquement du ferry et les ponts sont étroitement surveillés. Chaque détachement se compose de dix agents de la Council Island Police (utilisez le **flic des rues**, *Shadowrun*, page 207, avec une HK227 et une armure lourde complète) et de huit Gardes du Métroplex (utilisez le **mercenaire**, *Shadowrun*, page 62, mais avec un AK-98). La grosse artillerie est procurée par six Rangers Salish-Shidhe et deux mages de combat des Rangers (voir caractéristiques dans **Sur la frontière**, page 16). L'un des Rangers porte un shotgun d'assaut Enfield-AS-7 (anti-émeute), et un canon d'assaut Panther est monté sur un bipied derrière un rempart de sacs de sable. La couverture aérienne est fournie par quatre hélicoptères Yellowjacket emportant chacun deux mitrailleuses légères sur points d'attache, tandis que la défense anti-aérienne est assurée par quatre équipes dispersées à travers l'île et utilisant des lance-missiles sol-air portatifs.

Note au Maître de Jeu : Les indications précédentes ne sont pas destinées à servir directement mais simplement à faire prendre conscience aux Shadowrunners qu'ils jouent maintenant dans la cour des grands. Au premier débordement de leur part, massacrez-les sans pitié. Ils le méritent.

Chaque visiteur doit présenter son créditube en règle au contrôle et passer lui-même au détecteur. Faites un test de Perception à 9 dés contre l'indice de Dissimulation de toute arme portée par les Shadowrunners afin de déterminer si elle trompe ou non le détecteur. Dans la négative, le visiteur est poliment prié de repartir.

Les bras cybernétiques soulèvent un problème particulier. Le détachement de sécurité offre à ceux qui en possèdent deux solutions : partir sans faire d'histoire ou accepter que leur membre soit rendu inerte pendant la durée de leur séjour sur Council Island. L'opération ne prend qu'une minute et n'entraîne aucun dommage au mécanisme. La remise en fonction du membre nécessite la réussite d'un test de Biotech (C/R) (4). Ceux qui repartent de l'île par la voie ordinaire peuvent aussi demander à n'importe quel agent de la sécurité de remettre leur membre en service sans nécessiter aucun test.

Les visiteurs qui ne sont pas en règle, qui dissimulent des armes ou qui refusent de faire désactiver leurs bras cybernétiques ne sont pas admis sur Council Island.

LA GRANDE LOGE DU CONSEIL

La session du Conseil se tient dans la Grande Loge du Conseil. La rue qui va du point d'entrée des Shadowrunners sur l'île à la Grande Loge du Conseil est bordée de suffisamment de flics de la CIP, de Rangers et de mages de combat pour les réduire en pâtée pour chat en deux temps trois mouvements (sur Council Island, on évalue les hommes de troupes en nombre d'écuelles).

La Loge du Grand Conseil est une immense construction, apparemment en bois, dans le style des longues huttes des Indiens du Nord-Ouest mais sur une échelle bien supérieure. L'illusion d'un cadre rustique s'achève une fois le seuil franchi, cependant. La disposition intérieure ressemble à celle de n'importe quelle tour corporatiste. Le hall d'entrée au plafond immense, décoré par les œuvres d'artistes amérindiens, accueille l'équivalent de deux écuelles d'hommes de troupes, tandis qu'une troisième écuelle patrouille dans les couloirs.

La salle du conseil est occupée par une gigantesque table circulaire autour de laquelle prennent place les différents représentants tribaux. Aucun aménagement n'a été prévu pour les spectateurs à cet étage. Quand la Loge a été construite, l'architecte a envisagé la possibilité de sessions ouvertes au public, si bien que la salle du conseil comporte une large galerie destinée aux spectateurs à l'étage supérieur. Mais l'architecte a cependant commis une erreur dans la conception du bâtiment. Le seul accès à l'étage est un unique escalier plutôt étroit. Toute personne désireuse de monter à la galerie, membre du Conseil ou visiteur, est obligée de l'emprunter. Les agents de la sécurité canalisent tout le monde vers ce point d'accès et procèdent au contrôle des visiteurs et autres vérifications depuis leur position avantageuse en haut des marches.

L'escalier n'est gardé que par deux Rangers (chaque cercle sombre sur le plan marque la position d'un Ranger armé jusqu'aux dents et plutôt irritable). C'est par là que les Shadowrunners peuvent tenter de s'écarter pour obtenir libre accès au reste de l'étage. L'escalier accepte la montée d'une trentaine de personnes à la fois (sans compter les Rangers). Au moment où ils l'empruntent, les Shadowrunners sont entourés de visiteurs (utilisez le **piéton**, **Contacts & Archétypes**, page 26 ; ces gens sont là en simples touristes). En haut des marches, la porte débouchant sur la galerie est ouverte mais peut être rapidement fermée et verrouillée. Les autres portes, menant aux couloirs de service indiqués sur le plan, ne sont fermées que par des serrures mécaniques ordinaires. Des Shadowrunners inventifs ne devraient pas avoir de difficulté pour arranger une diversion le temps de s'introduire dans les pièces de service, ni vu ni connu... du moins pendant un moment.

Si les Rangers s'aperçoivent qu'un groupe a quitté le flot des visiteurs, ils détachent une équipe de quatre soldats et d'un mage de combat pour le ramener. L'avance des Shadowrunners sur cette équipe dépend de la façon dont ils ont orchestré leur escapade, mais elle se monte au minimum à trois tours. Deux autres personnes suivent les Rangers, toutes deux invisibles. L'une est un mage de combat de Renraku (utilisez les caractéristiques fournies dans **La traque**, page 27). L'autre est l'Agent Della Cooper. Les Rangers restent groupés. Le mage de Renraku

et l'agent du FBI, chacun d'eux ignorant de la présence de l'autre, cherchent de leur côté. Une deuxième équipe de Rangers identique à la première entre en scène 20 tours plus tard, puis une troisième après 20 autres tours.

PLAN DE LA GRANDE LOGE DU CONSEIL

Couloirs 1-4

Ces couloirs mènent à des parties de la Grande Loge du Conseil sans intérêt dans le cadre de cette aventure. Leurs portes sont protégées par des verrous magnétiques sophistiqués. Ne reculez devant rien pour décourager les Shadowrunners de les emprunter (verrous impossibles à trafiquer, bruits de bottes qui se rapprochent, etc.).

Salles de réunion

Ces trois salles de réunion sont meublées comme de confortables chambres de conseils d'administration corporatistes. Elles sont destinées à des réunions privées, des briefings, etc. Une plaque sur leur porte les identifie comme étant les "Salle de réunion 1", "Salle de réunion 2" et "Salle de réunion 3".

Salle des télécommunications

Le standard téléphonique de l'étage est installé dans cette pièce. La porte est protégée par un verrou magnétique simple. Un panneau sur la porte annonce : "Salle des télécommunications - Personnel autorisé uniquement".

Réserve

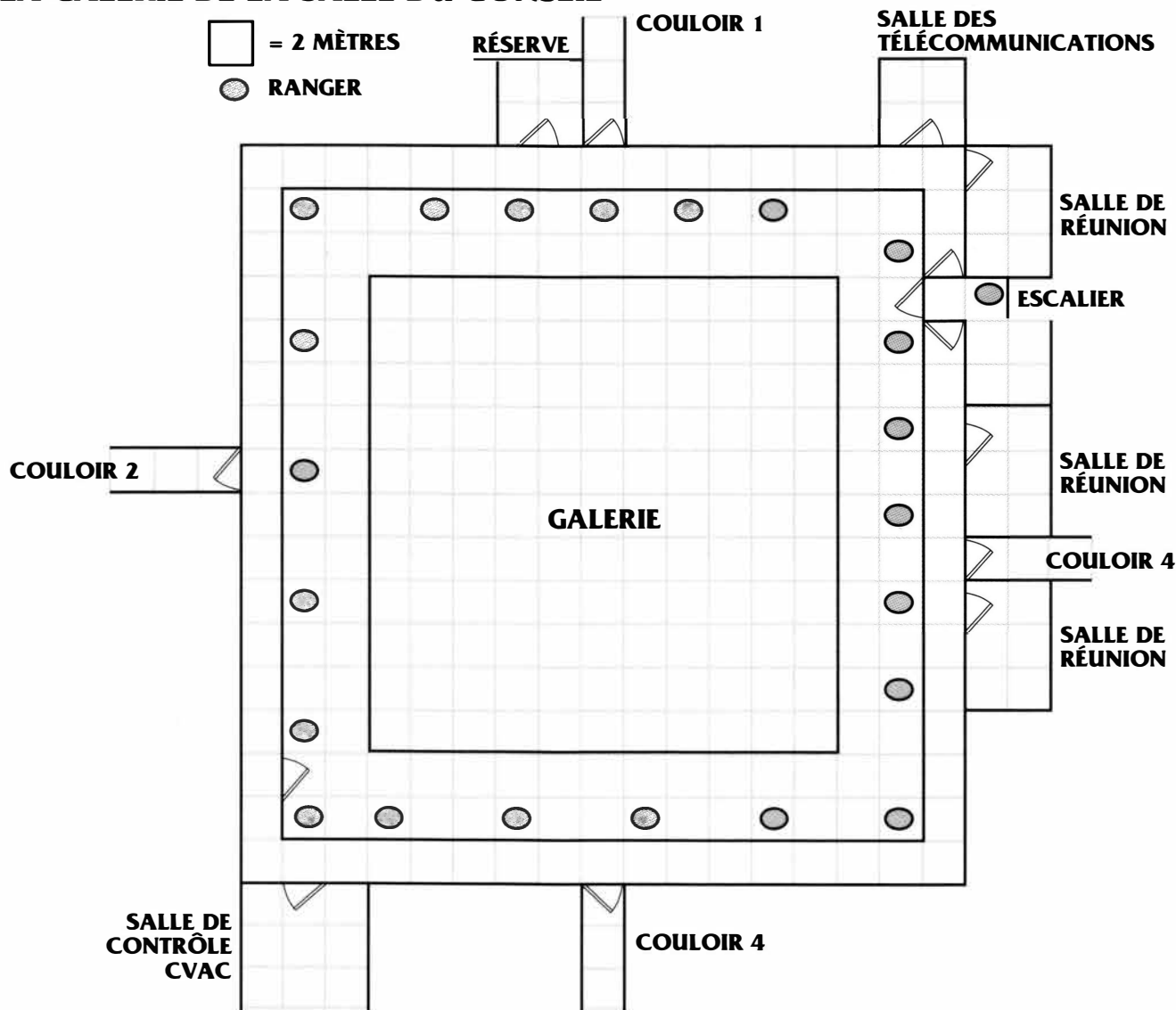
Cette pièce contient des aspirateurs, des balais et autres ustensiles de nettoyage. La porte n'est pas verrouillée et ne comporte aucune indication.

Salle de contrôle CVAC

Les ordinateurs qui commandent les systèmes du chauffage, de la ventilation et de l'air conditionné sont situés dans cette pièce. Plusieurs épais conduits d'aération courent le long du plafond. C'est là que Jesse se cache. La porte est protégée par un verrou magnétique simple. Un panneau sur la porte annonce : "Salle de contrôle CVAC - Personnel autorisé uniquement".

Note au Maître de Jeu : Le reste de l'espace autour de la galerie est occupé par des pièces auxquelles il est impossible d'accéder sur ce plan.

LA GALERIE DE LA SALLE DU CONSEIL



COURSE-POURSUITE

Cette situation devrait déboucher sur une course-poursuite palpitante se terminant par le combat final contre Jesse John. Le mage de combat de Renraku et l'Agent Cooper peuvent être utilisés comme accessoires pour encourager ce résultat. En imaginant, par exemple, que les Shadowrunners décident de tendre une embuscade à l'équipe de Rangers et de la massacrer - difficile, mais pas impossible - le mage et le Fédéral peuvent venir compliquer les choses, immédiatement ou par la suite (il apparaît plus tard que massacrer l'escouade n'est pas une bonne idée. Les Shadowrunners peuvent avoir besoin de sa puissance de feu au moment d'affronter Jesse).

Il est important de bien comprendre les motivations de chacun et de les garder à l'esprit tout au long de ce chapitre (pas facile). Les Rangers veulent simplement éliminer la possibilité d'un attentat contre les membres du conseil à l'étage inférieur. Ils mettent tous les moyens en œuvre pour y parvenir. Le mage de Renraku a pour instructions de récupérer le générateur tonal manquant, mais sans se faire tuer au cours du processus.

L'Agent Cooper est là pour exécuter la "racaille de l'Humanis" qui les a fait passer pour des imbéciles, elle et son patron, plus tôt dans l'aventure. Le mage et le Fédéral s'ignorent l'un l'autre à moins que leurs intérêts n'entrent en conflit. Aucun n'éprouve d'hostilité particulière envers les Rangers. Ces derniers, en revanche, sont d'humeur tuez-les-tous-et-au-diable-les-questions, et ils leur tirent dessus sans sommation s'ils les repèrent.

TROUVER JESSE

Si un personnage prend le temps de procéder à une reconnaissance astrale, l'empreinte psychique de Jesse est facile à trouver. Elle mène directement de l'escalier à la salle de contrôle CVAC (Chauffage/Ventilation/Air Conditionné).

L'ouverture de la cession du Conseil est fixée à midi. À 11 h 55 exactement, Jesse active son générateur tonal. Il a installé l'appareil dans un important conduit de ventilation de façon à ce que le son se répande à travers tout le bâtiment. L'émission du générateur tonal se compose aussi bien d'infrasons que d'ultrasons, tous largement au-delà des capacités auditives (méta) humaines normales. Seuls des personnages équipés d'oreilles cybernétiques ou d'implants haute- ou basse-fréquence peuvent l'entendre distinctement : un bourdonnement intolérable dans les fréquences correspondantes. Des Shadowrunners équipés

d'oreilles cybernétiques qui se concentrent sur le son pendant un tour sont en mesure de déterminer qu'il provient du système de ventilation (ce qui leur donne une première indication concernant l'endroit où se trouve Jesse).

LE GÉNÉRATEUR TONAL

Le son du générateur tonal a la particularité d'entraîner chez tous les (méta) humains qui l'entendent (consciemment ou non) une amplification des réponses émotionnelles, particulièrement dans le cas des émotions négatives comme la colère. Quand il fonctionne, toute personne à portée d'oreille est affectée. Les gens habituellement calmes deviennent irritables ; les gens nerveux deviennent d'un tempérament explosif, et quiconque est impliqué dans une situation émotionnellement tendue risque d'entrer subitement dans une rage incontrôlable. Le générateur tonal aggrave encore les chances que les Rangers ouvrent le feu à la plus infime provocation. Informez les joueurs des réactions

affectives qui envahissent leurs personnages et encouragez-les à jouer ces émotions.

Par ailleurs, le générateur tonal perturbe la concentration dans tous les domaines. Tous les seuils de réussite sont augmentés de +1 tant qu'il continue à fonctionner.

Il est possible de contrer en partie les effets du générateur tonal. Un générateur de bruit de fond a une chance de les neutraliser. Faites un test avec un nombre de dés correspondant à son indice contre un seuil de réussite 6. Un succès supprime l'augmentation des seuils de réussite ; deux ou plus

suppriment l'effet émotionnel, ceci pour toute personne se trouvant à proximité du générateur de bruit de fond. Se boucher les oreilles ou utiliser un filtre sur les oreilles cybernétiques n'est qu'à moitié efficace, car l'émission du générateur tonal résonne à l'intérieur du crâne. À chaque tour, le personnage qui tente de se boucher les oreilles ou d'utiliser un filtre doit effectuer un test de Volonté (8). Un succès supprime l'augmentation des seuils de réussite pour ce tour ; deux ou plus suppriment l'effet émotionnel pour ce tour. Le seul moyen d'annuler complètement l'effet du générateur tonal est de le désactiver. Heureusement, ce n'est pas un problème car il comporte bien en vue un interrupteur On/Off.

LE COMBAT FINAL

Jesse ne s'est pas embarqué sans biscuits dans cette situation. Il est accompagné de deux Esprit des Eaux toxiques de Puissance 6 et d'un Esprit de la Terre toxique de Puissance 6



(utilisez les caractéristiques indiquées dans **Le tireur sur le toit**, page 49). Dissimulé dans la salle de contrôle CVAC derrière une porte verrouillée, il utilise son sort de Clairvoyance pour surveiller les couloirs. Dès qu'il repère les Shadowrunners et les Rangers, il envoie l'Esprit de la Terre toxique entamer les festivités. L'esprit a ordre de massacrer les Rangers, Jesse se réservant les Shadowrunners.

Souvenez-vous que le chaman toxique est remarquablement intelligent, même s'il est complètement fou, et il fait le meilleur usage possible de son impressionnante batterie de sorts. Les deux Esprits des Eaux toxiques lui prêtent main forte et peuvent également bénéficier de son indice de Danger. Jesse est un redoutable adversaire, peut-être trop pour les Shadowrunners seuls.

Esprits des eaux toxiques (Deux)

Bien qu'ils soient capables de prendre de nombreuses formes, les Esprits des Eaux toxiques se manifestent généralement comme une mousse d'un brun boueux, une flaque d'huile malodorante ou, sous forme plus solide, comme un amas de substance caustique et poisseuse. Le contact physique d'un Esprit des Eaux toxiques est hautement corrosif et peut transmettre une infection.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
8	6x2	6	6	6	6	6A	-	5	8F Étourdissement, Spécial

Pouvoirs : Accident, Aliénation, Engloutissement, Manifestation, Mouvement, Peur, Recherche, Sécrétions Corrosives

ANTIVIRUS

C'est le moment de faire entrer les Rangers, le mage de Renraku et l'Agent Cooper dans l'équation. S'il semble que les Shadowrunners soient sur le point de connaître une défaite sans gloire - et si vous êtes d'humeur charitable -, quelques Rangers survivants arrivent à leur secours (ayant réussi d'une manière ou d'une autre à éliminer l'Esprit de la Terre toxique). Si, au contraire, les Shadowrunners sont en train de renvoyer Jesse à ses chères études, c'est l'Esprit de la Terre toxique, gorgé de Rangers, qui revient pour le dessert. Le mage de Renraku et l'Agent Cooper sont des jokers que vous pouvez utiliser au profit d'un camp ou de l'autre. Pour un final vraiment spectaculaire, gardez le meilleur des deux solutions : les Rangers surviennent au dernier moment, mais avec l'Esprit de la Terre toxique sur les talons. N'oubliez pas non plus que les seules armes des Shadowrunners sont celles qu'ils sont parvenus à passer en fraude devant les flics de la CIP (des Shadowrunners légèrement armés avec des membres cybernétiques désactivés contre un chaman toxique furieux ? Personne n'a jamais dit que ce serait facile, bonhomme).

Terminez cette aventure comme vous l'entendez. Les Rangers et l'Agent Cooper reconnaissent vite que les Shadowrunners luttent contre Jesse John et qu'ils n'auraient pas pu introduire eux-mêmes le générateur. La seule conclusion possible est que l'appareil a été introduit par Jesse et que les Shadowrunners tentaient de faire échouer son plan - quel qu'il puisse être. Les Rangers comptent parmi eux un chaman connaissant le sort Analyse de Vérité, qui peut confirmer leur histoire. À moins que les Shadowrunners n'aient tué un nombre démesuré de Rangers et d'agents de la sécurité, les autorités salish-shidhe demandent simplement à ne plus entendre parler d'eux et les fait raccompagner hors de Council Island en leur enjoignant fermement de ne jamais y remettre les pieds. Le comportement de

l'Agent Cooper dépend du nombre d'agents fédéraux qui se sont fait tuer stupidement par la faute des Shadowrunners. Si le total des cadavres reste infime, elle les laisse filer... tout en les surveillant de près à l'avenir. Si la morgue est comble, en revanche, elle ne ménage aucun effort pour les faire arrêter.

Et le générateur tonal ? Si le mage de Renraku ne s'est pas vu contraint de révéler sa présence, il tente de s'en emparer et de quitter discrètement la Loge. Si les Shadowrunners décident de le garder, Renraku multiplie les tentatives pour le récupérer. Le meilleur moyen pour eux de retrouver un semblant de vie normale est de restituer l'appareil à son inventeur et d'oublier cette saloperie (mais à quelles fins ignobles Renraku utiliserait un générateur tonal en état de marche ?).

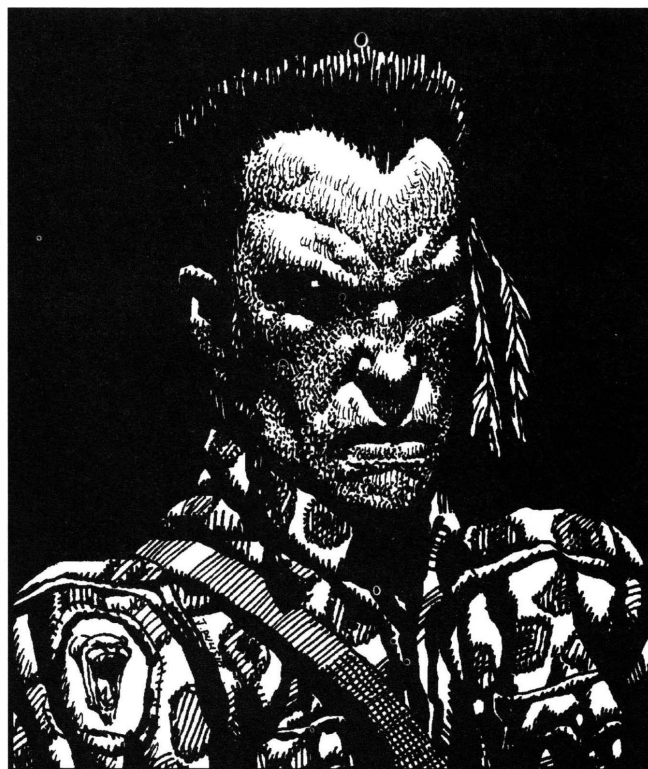
Les Shadowrunners sont libres d'adopter l'attitude de leur choix en ce qui concerne Karl Brackhaven. Ce dernier les rappelle comme promis et s'acquitte de sa dette si la mission a été couronnée de succès. Toute tentative de lui faire payer son subterfuge semble difficile, car il est en permanence entouré de gardes du corps.

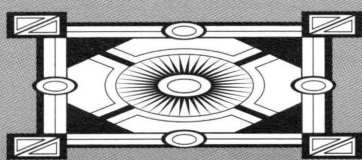
Les relations futures entre les Shadowrunners et les Fédéraux dépendent, une fois encore, du nombre de sacs en plastique portant l'insigne du FBI qu'on aura vu défiler dans cette aventure. Drummond et Cooper peuvent devenir des contacts, de simples connaissances ou des ennemis mortels.

EN CAS D'ÉCHEC

Au cas où les Shadowrunners ne réussissent pas à désactiver le générateur tonal, la session du conseil se déroule comme prévu... et tourne à la partie de combat de rue. Plusieurs représentants commencent à jouer des poings, d'autres sortent en claquant la porte, la plupart hurlent à s'en casser la voix. Les relations entre les tribus n'ont jamais été aussi tendues et le Conseil Salish-Shidhe paraît sur le point de s'effondrer.

Jesse est parvenu à son but. S'il réussit à s'en sortir vivant, il voit son indice de Danger augmenter de +1. Il quitte aussitôt Seattle, peut-être afin d'entamer une nouvelle phase de ses projets machiavéliques. Les Shadowrunners - s'ils ont survécu - ou leurs amis et héritiers peuvent se lancer à sa poursuite. Vous seul savez s'ils y parviendront.





RASSEMBLER LES MORCEAUX

Selon la façon dont ils se sont débrouillés tout au long de cette aventure, les Shadowrunners devront peut-être compter parmi leurs ennemis mortels un ou plusieurs des organismes suivants : le FBI, le policlub Humanis, Renraku, les Rangers Salish-Shidhe, la Council Island Police, le Service de Sécurité pueblo et la police ute (comme quoi ils n'ont pas chômé ces derniers temps). Si Jesse est parvenu à s'enfuir, il est très vraisemblable que lui aussi revienne un jour régler ses comptes avec les Shadowrunners - lorsqu'il sera devenu encore plus puissant, cela va sans dire.

La situation politique dans les NAO dépend de leur degré de réussite. S'ils n'ont pas réussi à empêcher l'intrusion dans le système pueblo, Sioux et Pueblos sont à couteaux tirés. Même chose s'ils n'ont pas réussi à empêcher le meurtre de Maureen Westlake. Enfin, s'ils ont été incapables de couper le générateur tonal avant que la réunion du Conseil ne dégénère en bagarre générale, le Conseil Salish-Shidhe entier est ébranlé. Pourtant, aussi désastreuse que puisse paraître la situation sur le moment, chacun reculera du bord de l'abîme. Malgré l'effondrement prédit par leurs détracteurs, les NAO fonctionnent.

Les pressions politiques et l'entremise diplomatique des autres NAO ramèneront les nations ennemies à de meilleurs sentiments - pas immédiatement, pas sans paroles acerbes - mais toutes les blessures finiront par se refermer. Les NAO sortiront peut-être même de cette crise plus fortes que jamais (le point de vue de Jesse était trop étroit pour qu'il puisse reconnaître la difficulté de détruire une fédération aussi complexe que celle des NAO). Ne révélez pas tout de suite cet heureux dénouement aux

Shadowrunners, pourtant. Jouez les instabilités gouvernementales à travers le continent et faites croire à tous que la situation se résoudra dans un effroyable bain de sang (un peu d'incertitude apporte du piment à la vie des Shadowrunners). Les aventures suivantes pourraient se développer autour de différents groupes cherchant à tirer avantage de cette période de confusion et de crainte.

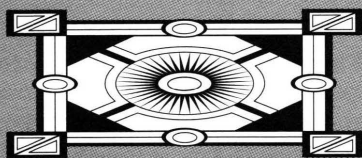
ATTRIBUER LE KARMA

Mis à part le salaire versé par Brackhaven, que l'équipe voudra peut-être refuser en apprenant sa véritable identité, cette aventure présente peu d'opportunités d'un quelconque gain financier. Ce désagrément est, cependant, compensé par la potentialité d'une pluie de Karma. Attribuez le Karma d'équipe comme suit :

Ram le decker est tué ou éjecté du système pueblo	2
Maureen Westlake échappe à l'attentat	2
Le générateur tonal est désactivé	2
Renraku ne récupère pas le générateur tonal	1
Jesse John est tué ou capturé	2
Aurora est tuée ou capturée	1
L'Agent Spécial Drummond est tué	-1
Joey (le jeune ork) est tué	-2

Pour l'attribution du Karma individuel, reportez-vous aux règles de **Shadowrun**, page 199.





CONTACTS

LES CONTACTS

Au cours de l'aventure, les indices ou l'absence d'indices conduisent les personnages à se renseigner sur certains lieux, personnes ou événements. Les contacts constituent toujours les meilleures sources d'information. Ce chapitre présente différentes Tables concernant les renseignements que les Shadowrunners peuvent se procurer auprès de leurs contacts.

Interroger un contact réclame habituellement un test d'Étiquette (la Rue) ou (Corporation) avec un seuil de réussite de 4. La quantité d'information disponible varie selon le nombre de succès obtenus par le Shadowrunner. S'il en obtient plus d'un, il accède aux renseignements correspondant à son niveau de succès mais aussi à ceux des niveaux inférieurs.

La discussion ne doit pas être réduite à un simple jet de dés ; faites jouer la rencontre. Les contacts sont des PNJ à part entière, avec leur vie, leurs opinions et leurs problèmes, et non de simples boutons qu'on presse en cas de besoin.

Le personnage doit faire son test d'Étiquette avant d'aller trouver son contact. Vous saurez ainsi exactement ce que ce dernier sait et ce qu'il est prêt à raconter au moment de jouer la rencontre. Celle-ci doit être adaptée à la personnalité de chacun. Certains aiment les rendez-vous en face à face en un lieu déterminé, d'autres préfèrent employer des moyens plus élaborés pour échanger des informations.

Les contacts sont généralement fiables tant qu'ils peuvent faire confiance au Shadowrunner. Il ne faut jamais les compromettre en laissant deviner trop facilement ses sources, ou bien en mentionnant un rendez-vous avec certaines personnes en relation avec eux. Vers qui se porterait leur loyauté ? Un bon Shadowrunner ne va pas tenter le sort en forçant ses contacts à choisir.

Pourquoi accepte-t-on de renseigner les Shadowrunners ? Certains le font pour le frisson qu'ils en retirent, mais la plupart ont de meilleures raisons. Peut-être ont-ils une dette envers les Shadowrunners, à moins qu'ils n'aient le son d'un créditube bien rempli.

Le personnage doit-il payer les renseignements qu'on lui fournit ? Par quel moyen ? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact ne réclame une faveur ou une information en retour ? Autant de questions pouvant ajouter une autre dimension à ces rencontres. Avec un contact, le courant passe dans les deux sens.

Les informations suivantes sont présentées dans l'ordre probable selon lequel les Shadowrunners seront amenés à s'y intéresser.

KARL BRACKHAVEN

La condition sine qua non pour se renseigner sur Brackhaven est de se procurer une photo de lui (peut-être grâce à la caméra d'un implant oculaire ?).

Contacts appropriés (Seuil 6)

Tout contact des rues, productrice, activiste des droits des métahumains

Succès	Résultat
0	"Jamais vu ce salopard de ma vie. Une sorte de corpo, hein ?"
1	"Karl... quelque chose. Blockhouse, Brackhouse... Brackhaven, c'est ça. Qu'est-ce que tu fricotes avec cette raclure de l'Humanis, bonhomme ?"
2-3	"Ouais, vu. Policlub Humanis, chapitre de Seattle Centre. Il en est le prez."
4	"On dit qu'il est modéré... pour un type de l'Humanis."
5+	"D'après ce que j'ai compris, le policlub est divisé. La fraction des tarés trouve Brackhaven trop coulant. Elle a décidé d'opérer de son côté."

AU POLICLUB HUMANIS

L'information suivante est disponible uniquement si les Shadowrunners ont un contact direct avec le policlub Humanis.

Contacts appropriés (Seuil 5)

Tout membre du policlub Humanis

Succès	Résultat
0	"Qu'equ'tu fabriques avec une photo d'M'sieur Brackhaven, sale ami des elfes ?"
1-2	"Ouais, c'est Karl Brackhaven. Le prez du chapitre de Seattle Centre. Un type droit. Un type qui pense juste."
3	"Il devient faible - plus de <i>cojones</i> . Serait temps qu'il passe le relais, si tu veux mon avis."
4-5	"Ouais, ah, tu sais que je crois que Brackhaven est pas si mal. Mais il y a ce groupe d'extrémistes, là, ils sont en train de monter un truc derrière son dos."
6+	"La fraction des cinglés, elle travaille sur un truc complètement tordu. Je crois que Brackhaven veut y mettre le holà."

JESSE JOHN

Mieux vaut ne rien avoir à faire avec Jesse ; même ceux qui approuvent son projet insensé s'accordent à le reconnaître. Ses origines amérindiennes ne l'empêchent pas de haïr tout ce que représentent les Nations des Américains d'Origine - et il se prépare à résoudre la question. Jesse est un chaman d'une puissance considérable, mais il y a en lui quelque chose de malsain...

Contacts appropriés (Seuil 6)

Marchande de talismans, chaman urbain, tout contact tribal

Succès	Résultat
0	"Jesse John ? Ah ouais, cet Indien complètement cinglé."
1	"Me demande pas comment ni pourquoi, mais il fait partie de ces enfoirés de l'Humanis."
2-3	"Hm. Un Indien qui déteste les Indiens - et qui veut se venger. Va comprendre."
4-5	"Il s'est brouillé avec la direction de l'Humanis, pour une question de politique je suppose. Il la trouvait trop modérée. T'imagines ?"
6+	"Le mec est un putain de chaman, mais il est complètement barjo, aussi. Toxique. Tu vois ce que je veux dire ?"

AU POLICLUB HUMANIS

L'information suivante est disponible uniquement si les Shadowrunners ont un contact direct avec le policlub Humanis.

Contacts appropriés (Seuil 5)

Tout membre du policlub Humanis

Succès	Résultat
0	"Un Indien ? Au policlub Humanis ? T'es en train de te payer ma tête, hein, c'est ça ?"
1	"Jesse ? Ouais, je l'ai rencontré. Il est comme un pion d'Othello, tu vois : noir sur une face, blanc sur l'autre."
2-3	"Il a un genre de projet en solo, je sais pas exactement quoi. Brackhaven a pas voulu en entendre parler. Maintenant que tu le dis, c'est vrai qu'on n'a pas vu Jesse depuis un bout de temps..."
4	"Je crois qu'il a quitté le policlub, a emmené quelques-uns des autres tarés avec lui."
5+	"Le prez cherche à le stopper, quoi qu'il fabrique."

LE FBI

Le Bureau Fédéral d'Investigation a appris que les Shadowrunners ont été engagés par Karl Brackhaven et pense, par conséquent, qu'ils travaillent pour le policlub Humanis. Convaincu également que Jesse opère avec la bénédiction du policlub, le FBI est parvenu à la conclusion logique (mais fausse) que les Shadowrunners constituent son équipe de soutien.

Contacts appropriés (Seuil 6)

Tout contact des rues, flic ou agent de la sécurité

Succès	Résultat
0	"Nan, y sont calmes en ce moment. On raconte que l'anti-gang du FBI aurait essayé de se faire les Anciens. Maintenant, les Fédéraux sont occupés à assister aux funérailles, hé ! hé !..."
1-2	"Les Fédés, hein ? Ouais, heu... c'est pas moi qui te l'ai raconté, mais ils mettent la pression sur le policlub Humanis. Les dingues de l'Humanis préparent un truc vraiment sérieux, et le Bureau veut les serrer."
3-4	"Tu m'interroges, moi, à propos des Fédés ? Bonhomme, il n'en ont pas après moi, alors qu'est-ce que tu veux que ça me foute ? Comment tu peux être de mèche avec ces enfoirés de l'Humanis, de toute façon ?"
5+	"Un peu, que les Fédés t'ont dans le colimateur. Si ça craint ? Bonhomme, je t'ai encore rien dit : c'est ce salopard de Drummond qui est chargé de l'affaire."

L'AGENT SPÉCIAL CLIVE DRUMMOND

La réputation de Drummond, celle d'un implacable chasseur de terroristes, est légendaire et pas uniquement au FBI. Dans le milieu, elle a pris des proportions quasiment mythiques. Drummond est le grand justicier : si vous travaillez du côté des gentils, il vous offre une franche poignée de main. Si vous êtes de l'autre côté de la barrière, tout ce que vous obtiendrez de lui c'est une migraine de 9mm.

Contacts appropriés (Seuil 6)

Tout contact des rues, flic ou agent de la sécurité

Succès	Résultat
0	"Drummond ? JAFF, bonhomme. Juste un Autre Fêlé de Fédéral."
1	"Holà. T'as Drummond aux fesses ? Qu'est-ce que t'as fabriqué, demandé une rançon pour épargner le Space Needle ?"
2	"Drummond est l'un des meilleurs, bonhomme. Quand il se lance après toi, il finit par te serrer, tôt ou tard. Il a sa propre équipe anti-terroriste et, en plus, c'est un mage hermétique. Ça fait beaucoup pour un seul homme."
3	"Ça m'ennuie de te dire, ça, bonhomme, mais t'es pour ainsi dire cuit. Si Drummond te met la main dessus, il te gardera au frais jusqu'à ce qu'il ait vérifié ton histoire. Et d'après ce que j'ai entendu, sa version est la bonne : tu travailles pour l'Humanis. Comment tu peux encore te regarder dans une glace ?"
4+	"Il a cette assistante, Cooper, je crois. C'est une sacrée garce ; elle a une dent contre les types de

l'Humanis et une tendance certaine à les flinguer à vue. Ce qui lui pose d'ailleurs aucun problème de conscience. Elle est meilleure magicienne que Drummond, et aussi plus coriace."

L'AGENT DELLA COOPER

L'Agent Cooper possède une réputation presque aussi étendue que celle de Drummond. Malheureusement, la sienne est loin d'être sans tache. Son attitude envers l'Humanis est bien connue. Lorsque des membres du policlub sont impliqués dans une de ses enquêtes, sa méthode consiste à dire : "tirez d'abord, on inventera les réponses aux questions après".

Contacts appropriés (Seuil 6)

Tout contact des rues, flic ou agent de la sécurité

Succès

Résultat

- | | |
|----|---|
| 0 | "Della Cooper ? Ouais, c'est le petit singe de Drummond." |
| 1 | "Pas commode. C'est une Fédé attirée, mais faut surtout pas lui marcher sur les pieds." |
| 2 | "Bonhomme, l'Agent Cooper te connaît pas, mais elle te déteste déjà. Tu parles seulement au policlub Humanis et elle met de côté une balle avec ton nom dessus. Et elle a pas la main qui tremble, si tu vois ce que je veux dire." |
| 3 | "Bonne tireuse, pas commode, avec un corps d'enfer et un caractère de chien. On l'appelle l'Ange de la Mort. Je crois qu'elle est magicienne, aussi, pour couronner le tout." |
| 4+ | "On raconte que son petit ami s'est fait descendre par une raclure de l'Humanis il y a quelques temps. Ce qui pourrait expliquer son attitude. Si ce que j'ai entendu dire sur ton employeur est vrai, pas la peine d'essayer de négocier avec elle." |

RAM

Ram est le nom de rue d'un decker-à-louer qui travaille en dehors de Denver. Quand il était plus jeune, il a passé beaucoup de temps à courir nu dans la Matrice. Deux ou trois accrochages avec des formes de CI particulièrement vicieuses lui ont cependant laissé des séquelles au cerveau. Si son intelligence et ses compétences demeurent aussi affûtées que jamais, c'est désormais un véritable sociopathe, convaincu que sa vie est la seule chose qui compte, que la souffrance et la mort des autres sont insignifiantes et qu'il est parfaitement justifié pour lui de mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour obtenir ce qu'il veut. Personne ne met en doute sa maîtrise consommée de l'informatique.

Contacts appropriés (Seuil 7)

Tout contact des rues (si le contact est un decker, le seuil de réussite tombe à 4)

Succès

Résultat

- | | |
|-----|--|
| 0 | "Ram ? Comment tu l'écris, Read After Memory ? On dirait un nom de decker, mais je connais pas." |
| 1 | "Un decker vraiment haut de gamme. Avec un Fairlight entre les mains, c'est le meilleur que tu verras jamais. Un peu nerveux quand il se débranche, quand même. J'ai entendu dire que quelqu'un lui avait proposé un nouveau job, un type extérieur à la ville. Jesse quelque chose." |
| 2 | "Ram est un sale bâtard. Il s'envoyait en l'air avec une pute, mais il l'a butée parce qu'elle avait utilisé son rasoir." |
| 3-4 | "Des tas de jeunes deckers voudraient lui ressembler. Tu sais qu'il avait l'habitude de courir nu dans le Réseau pueblo ? Je leur dis qu'ils sont dingues. Je veux dire, regarde-le : personnalité démolie, autant de chance pour qu'il te tue que pour qu'il pose les yeux sur toi. En fait, il y a même plus de chance qu'il te tue si tu poses les yeux sur lui en premier. Un modèle ? Lui ? Mon cul." |
| 5 | "Eh, le monde est p'tit. J'ai croisé Ram il y a une heure. Il a dit qu'il allait jouer un coup hors série pour un type du nom de Jesse, un gros truc en rapport avec le Réseau pueblo. Je l'envie pas." |
| 6+ | "Je me suis laissé dire que cette fois, il se lancerait pas tout nu. Un type - John quelque chose ? - l'a rencontré au Kokomo et lui a donné un code qui devrait lui permettre de craquer la GLACE." |



LE RÉSEAU PUEBLO

Bien qu'il soit raccordé au reste de la Matrice, le système informatique utilisé par le Conseil Corporatif Pueblo est suffisamment unique en son genre pour mériter son propre nom. Les gens l'appellent le Réseau (et le R majuscule s'entend nettement dans la prononciation). Chaque élément du Réseau pueblo est cinq fois plus sophistiqué que n'importe quoi d'autre dans la Matrice, et ça se voit. Les CI sont plus coriaces, l'architecture plus efficace, les algorithmes plus élégants... se déplacer à travers le Réseau est un rêve esthétique pour un decker - s'il en sort vivant.

Contacts appropriés (Seuil 10)

Tout contact des rues ou corporatiste (si le contact est un decker, le seuil de réussite est de 3)

Succès

Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | "Le Réseau, c'est comme ça que les deckers appellent ce coin de la Matrice. Et c'est pas une promenade de santé, tu ferais mieux de me croire." |
| 1-2 | "Ouais, j'ai essayé de m'introduire dans le Réseau, une fois. Je suis rentré dans le premier NA et je croyais avoir passé la GLACE, net et sans bavure. Je m'attendais à un message d'accueil, tu sais, le genre convivial. Tu sais ce que j'ai eu ? "Toi qui pénètres ici, abandonne toute espérance..." J'ai pas attendu la suite, j'ai cogné sur ESCAPE tellement fort que je me suis foulé un putain de doigt. Mec, ça savait que j'étais un decker, et ça savait que j'étais là en clandestin. C'est ça, le Réseau." |
| 3 | "Une merde foutrement sophistiquée, bonhomme. C'est quoi la GLACE standard là d'où tu viens ? La blanche, la grise peut-être ? La noire seulement quand tu te frottes aux grosses légumes ? Surpriiise ! La noire est la norme, ici, avec quelques améliorations vraiment vicieuses. C'est un genre de GLACE noire qui appelle en renfort les CI des autres nœuds. Terrible, hein ? On appelle ça la GLACE "cocktail". |
| 4+ | "La putain d'architecture évolue, mec. Le fin du fin du parallélisme adaptif, le hardware auto-programmable. Ça s'appelle CIASAP - Circuits Intégrés à Applications Spécifiques Auto-Programmables. Un truc proprement incroyable... en théorie. En pratique, tu débouches dans un nœud et tu rencontres une GLACE cocktail, alors tu essaies de repartir. Mais la ligne de transfert que t'as empruntée à l'arrivée a disparu, ou bien elle mène ailleurs - peut-être dans un endroit encore pire." |

PUEBLO-UNDER

C'est le nom donné à l'immense réseau de tunnels qui s'étend sous la ville de Pueblo. Bon nombre de ces tunnels ont été creusés au XXème siècle pour l'évacuation des eaux usées et des fortes pluies, mais ont été fermés dès que les techniques de génie civil ont été améliorées. Aujourd'hui, ils procurent un foyer sec et chaud pour une tribu d'orks et de trolls qui se donnent le nom d'Éveillés Clandestins.

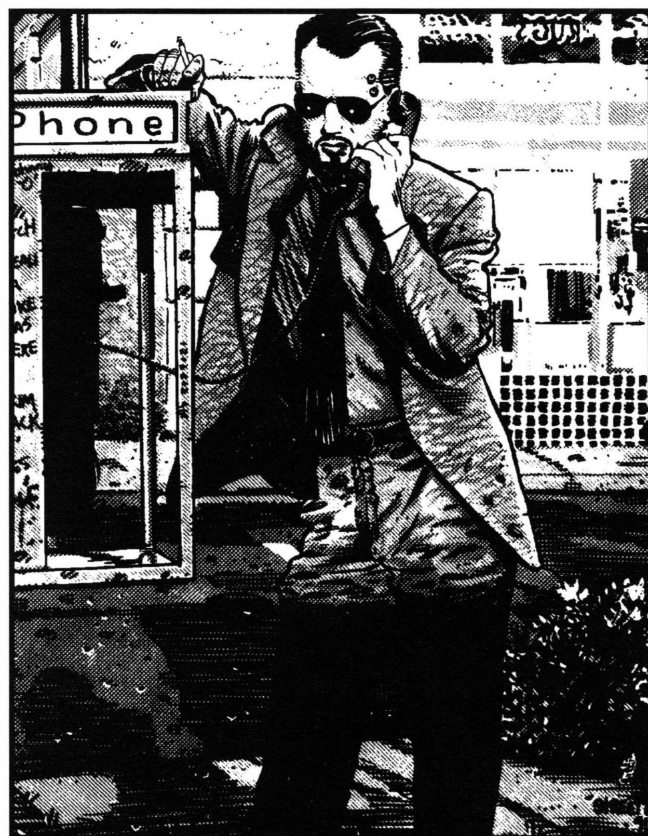
Contacts appropriés (Seuil 6)

Tout contact des rues

Succès

Résultat

- | | |
|----|---|
| 0 | "Pueblo quoi ? Whoa, bonhomme, on t'a raconté n'importe quoi. Il y a rien en dessous de Pueblo." |
| 1 | "Ben, j'en ai entendu parler, mais je sais pas grand-chose. C'est un genre de réseau de tunnels. Je sais pas ce qui vit là-dessous et j'ai pas envie de savoir." |
| 2 | "J'ai vu un jour des vieux plans de la ville - je te parle de truc pré-informatique, des vrais plans en papier - et mec, tu croirais pas tout ce qui s'étend sous la ville. Deux cents kilomètres de tunnels, des stations d'ascenseurs, de pompage, tout ce que tu veux. La majeure partie n'est plus utilisée. L'endroit rêvé pour disparaître, hein ?" |
| 3 | "La place est déjà prise. Orks, trolls - nos petits cousins crapaudeuses. Ils se donnent le nom d'Éveillés Clandestins..." |
| 4+ | Quelquefois, je me dis que ces types sont mieux lotis que nous. Certaines de nos tribus ont perdu leur dignité. Les Éveillés Clandestins pourraient bien être plus près de nos anciennes traditions qu'on l'est nous-même" |



LES ÉVEILLÉS CLANDESTINS

Après l'Éveil, plus d'un d'Amérindien gobelinisé a découvert qu'il lui était impossible de continuer à vivre dans son ancienne tribu. Beaucoup de ceux qui étaient devenus des elfes ont quitté les villes pour fonder des sous-tribus elfes. La majorité des orks et des trolls sont venus ou restés en ville - des "égarés" sans tribu. Mais certains parmi eux se sont réunis et ont formé leur propre groupe tribal, les Éveillés Clandestins. Ils ont élu domicile dans Pueblo-Under, un vaste réseau de galeries courant sous la ville de Pueblo. Ici, dans des conditions qui convenaient à leurs corps récemment transformés, ils ont développé une tribu forte et stable, observant fièrement les anciennes coutumes avec autant de rigueur que possible. Bien qu'ils regrettent encore les tribus de leur naissance auxquelles leur nouvelle apparence les a arrachés, les Éveillés Clandestins éprouvent un fort sentiment de communauté tribale.

Contacts appropriés (Seuil 8)

Tout contact des rues, tribal, flic ou agent de la sécurité (dans le cas de ces deux derniers, le seuil de réussite tombe à 6)

Succès	Résultat
0	"Désolé, bonhomme. Ça m'évoque le genre de nom que prendrait une bande d'orks, mais je sais rien sur un groupe en particulier."
1	"Ah, eux. Ouais, une poignée de crapauds qui vivent dans les égouts. Ça doit être gentil, chez eux."
2	"Ils se donnent le nom de tribu. En fait, c'est plus une bande criminelle organisée. Ils trempent principalement dans le trafic de BTL..."
3	"... du moins, c'est ce que racontent les rumeurs. Mais les rumeurs sont fausses. Okay, il y a quelques pommes pourries qui donnent dans le BTL, mais le conseil tribal des Éveillés Clandestins essaie de mettre un frein à cette histoire."
4+	"Le chef des Éveillés Clandestins s'appelle Mary Hawkmoon (ouais, une femelle. Je crois que ces types ont dû conserver les traditions qui leur convenaient et bazarder le reste). C'est la fille d'un important sous-chef ute, mais elle a dû quitter sa tribu quand elle s'est Éveillée en troll. Pas de bol, hein ? Mais c'est une brave fille, volontaire et honnête."



MAUREEN WESTLAKE

Maureen Westlake n'est pas une magicienne, mais elle possède un énorme pouvoir politique. D'âge moyen, elle a l'énergie de quelqu'un de deux fois plus jeune et l'utilise avec une efficacité redoutable dans sa guerre personnelle contre la corruption gouvernementale et le trafic de BTL. Sa tactique présente est de développer au sein de la communauté elle-même l'opposition aux trafiquants. "Si les habitants d'un quartier s'organisent," dit-elle souvent, "il ne peut pas y avoir de trafic de BTL dans ce quartier. Ne sous-estimez jamais le pouvoir du peuple."

Maureen est devenue un symbole pour tous les adversaires du trafic organisé. Son action gêne les barons du BTL, mais elle n'a pas à craindre leur vengeance : elle leur causerait encore plus de difficultés s'ils en faisaient une martyre.

Contacts appropriés (Seuil 4)

Tout habitant de Pueblo ou de Pueblo-Under

Succès	Résultat
0	"Une politicarde quelconque. Quelle importance ?"
1	"Maureen ? Sûr, j'en ai entendu parler, comme tout le monde. Elle est partie en croisade contre le BTL. À mon avis, elle joue avec le feu. Les dealers auront sa tête, un jour."
2	"Ces derniers temps elle est en campagne, elle fait des discours dans les quartiers pauvres de la ville. Elle attire toujours beaucoup de monde, et elle reçoit toujours une ovation debout quand elle a fini. Son prochain discours doit avoir lieu quelque part sur Center Street, près de la 4th, je crois. Aujourd'hui, ou demain, en tout cas bientôt."
3 +	"Je voudrais pas être dans les chaussures d'un de ses gardes du corps. Sûr, elle se déplace entourée de gorilles, mais elle leur interdit de monter sur l'estrade d'où elle prononce ses discours."

ACTIVITÉ PARTICULIÈRE SUR COUNCIL ISLAND

Le Conseil Salish-Shidhe tient habituellement ses réunions à Bellingham. Récemment, pourtant, certains de ses membres ont longuement insisté pour tenir des réunions en d'autres parties de la nation, afin de démontrer la bonne volonté du gouvernement à l'égard de l'ensemble de ses citoyens. Le prochain site choisi est Council Island, à Seattle. De toute évidence, une réunion de cette importance réclame un niveau de sécurité largement au-dessus et au-delà de ce qu'on trouve généralement sur l'île. La Council Island Police a demandé - et obtenu - l'aide des Rangers et de la Garde du Métroplex. On s'attend à ce que la réunion de Seattle soit plutôt animée, compte tenu des sujets sensibles inscrits à l'ordre du jour.

Contacts appropriés (Seuil 4)

Tout contact habitant Seattle (avec les membres des médias, les membres de tribus, les flics et les agents de la sécurité, le seuil de réussite est ramené à 3)

Succès	Résultat
0	"Le sujet de la réunion ? Bah, le même genre de baratin qu'ils font toujours. Qu'est-ce qu'on s'en fout !"
1	"Il se passe quelque chose, mais je ne sais pas exactement quoi. La sécurité sur Council Island bat tous les records. La Garde du Métroplex est là en force aux côtés de la CIP, et j'ai même vu quelques Rangers traîner dans le coin à la recherche de quelqu'un à descendre."
2	"T'as le cerveau qui part en gelée, ou quoi ? Bien sûr qu'il se passe quelque chose. Tout le putain de Conseil Salish-Shidhe tient une session spéciale sur l'île. Et c'est pas une session fermée. Si tu peux obtenir un passe de visiteur pour Council Island, tu peux y assister. Mais n'essaye pas de glisser une arme à l'intérieur."
3	"Ça va être du grand spectacle, bonhomme. Tu sais ce qu'il y a au programme ? Certaines tribus vont accuser les Orks des Cascades d'aider et d'encourager des raids de panzers clandestins. Les Sinsearach écumant de rage à propos d'une mine d'uranium à proximité de Cle Elum - encore les Orks des Cascades. Les Nookta veulent qu'on fasse quelque chose pour réduire l'industrie autour de Prince George. Et les UCAS ont envoyé un représentant pour gueuler à propos de la politique actuelle de faire transiter les cargaisons sales par le port de Seattle. Crois-moi, ça va pas être triste."
4+	"Jon Moses préside le truc, et tu sais quoi ? Je l'envie pas du tout. À moins qu'il parvienne à serrer la bride à tout le monde, la discussion risque de s'enflammer et de dégénérer méchant. Vraiment méchant. Je veux dire, VRAIMENT méchant, tu vois ?"

LE GÉNÉRATEUR TONAL

C'est l'appareil "acquis" par Jesse aux dépens de Renraku. Déterminer sa nature et sa fonction nécessite un test d'Électronique. Le seuil de réussite est de 5 pour une unité intacte, de 10 pour l'unité endommagée récupérée au chapitre **Kokomo**.

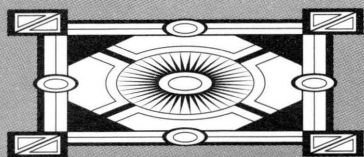
Succès	Résultat
0	C'est un appareil électronique (malheureusement, si le personnage est en train d'examiner l'unité endommagée, ce n'est plus grand-chose car elle a récemment stoppé un morceau de métal à haute-vélocité).
1-2	C'est une sorte de générateur de son.
3-5	Un circuit modulateur est relié à l'unité qui semble être conçue pour produire des harmoniques de n'importe quelle fréquence donnée.
6+	Tu te souviens vaguement avoir lu quelque part que certaines harmoniques pouvaient affecter les émotions.

Réparer le générateur endommagé nécessite de réussir un test d'Électronique C/R (15), ce qui est virtuellement impossible. Très peu d'informations circulent dans le milieu à son sujet. C'était l'un des projets top-secret de Renraku. Même les cendres des notes incinérées sont soumises à une haute surveillance (la façon dont Jesse a pu en entendre parler est un mystère). Les Shadowrunners doivent creuser vraiment profond pour déterrer le moindre renseignement.

Contacts appropriés (seuil 10)

Tout contact corporatiste (avec un contact appartenant à Renraku, le seuil descend à 8)

Succès	Résultat
0	"Un générateur tonal, tu dis ? Ça m'a pas l'air d'un truc susceptible d'intéresser une mégacorpo. T'es sûr que c'est pas un instrument de musique ?"
1	"Hm... J'ai entendu un truc, il y a quelques temps, c'était quoi... ? Ouais - La filiale de Renraku à Seattle a ouvert un nouveau département qu'ils appellent "la Boutique". Mais je sais qu'ils ont aussi braconné un type de MCT, une espèce d'expert dans le domaine du son, je sais plus trop."
2	"C'est bien ça, bonhomme, la "Boutique" à Renraku Seattle. Une chose en rapport avec les effets de certaines harmoniques sur les animaux..."
3	"... et pas seulement les animaux, si tu vois ce que je veux dire."
4	"Contrôle mental, bonhomme. Enfin, disons plutôt contrôle émotionnel. Et ce n'est pas moi qui t'ai mis au courant."
5	"À ce que je sais, quelqu'un s'est introduit à l'intérieur et s'est taillé avec deux unités prototypes. Renraku écume de rage."
6+	"Mais bordel, pourquoi est-ce que tu me poses la question, de toute façon ? D'après Renraku, c'est toi et tes potes qui avez étouffé les prototypes."



OMBRES PORTÉES

AGENT SPÉCIAL CLIVE DRUMMOND

L'Agent Spécial Clive Drummond est une légende au sein du FBI. Expert en contre-terrorisme, il a désamorcé plus de situations potentiellement explosives que quiconque n'est capable d'en compter, et en général avec un minimum surprenant d'effusions de sang. Occasionnellement, les circonstances imposent d'effacer complètement les terroristes. Drummond a démontré qu'il était capable de relever également ce défi. Il ressemble à tout sauf à un légendaire chasseur de terroristes. D'âge moyen, il commence à se dégarnir et paraît un peu ramolli. Son visage est gentil et porte généralement une expression quelque peu troublée, perplexe. Quand il ne porte pas son armure du FBI (qu'il préfère réserver aux occasions où la situation risque de devenir hautement volatile), il évoque plus un bon oncle velléitaire qu'un agent entraîné.

Il parle doucement quand il prend la peine de parler, ce qui ne se produit que lorsqu'il a quelque chose de vraiment important à dire. Il est droit comme un I, totalement incorruptible et exige le meilleur de lui-même et de son équipe. Bien qu'il connaisse tous les tours et détours du règlement, il est suffisamment intelligent pour savoir le jeter aux orties quand cela s'impose. C'est un homme dur, mais éminemment juste, généralement disposé à accorder le bénéfice du doute (mais une fois seulement).

Attributs

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

Compétences

Armes à Feu : 5
Combat à Mains Nues : 3
Combat Armé : 5
Étiquette (Corporations) : 5
Étiquette (Rue) : 6
Interrogation : 5
Négociation : 5
Leadership : 6
Sorcellerie : 1

Réserves de Dés

Astrale : 7
Combat : 7
Magie : 1

Cyberware

300 Mp de mémoire
Datajack
Interface d'armes
Radio

Équipement

Armure lourde partielle (6/4)
Ingram Smartgun [Mitrallette, 32 (chargeur), 7M]

Sorts

Détection

Analyse Technique : 2
Clairvoyance : 1
Détection des Ennemis : 1



AGENT DELLA COOPER

Della Cooper est plus proche de l'archétype de l'agent fédéral que ne l'est Drummond. Elle est âgée d'une petite trentaine d'années, dure comme l'acier et tranchante comme une lame. À l'instar de Drummond, elle est incorruptible, mais elle est beaucoup plus susceptible d'employer la "manière forte" dans n'importe quelle confrontation (son raisonnement est qu'on ne l'aurait pas envoyée si la situation avait présenté la moindre ambiguïté).

Cooper éprouve une haine viscérale envers le policlub Humanis. Lorsqu'elle était plus jeune, elle est tombée profondément amoureuse d'un elfe du nom de Derek Rosebower. Malheureusement, Rosebower s'est trouvé au mauvais endroit au mauvais moment et a été abattu dans la rue par un membre de l'Humanis qui passait en voiture. Le policlub a dénié toute responsabilité, attribuant le meurtre - à juste titre, comme l'a révélé l'enquête - à un individu dérangé qui se trouvait simplement être un membre de l'Humanis. Naturellement, Cooper a refusé cette explication et rejeté la faute sur le policlub. C'est cet événement qui a motivé son entrée au Bureau.

Cooper préférerait tuer les membres de l'Humanis d'abord et laisser tomber les questions après. Drummond parvient à serrer la bride à son enthousiasme, mais si elle opère seule - ou si, le Ciel nous en préserve, Drummond est mis hors-course ou tué - elle flinguera les membres de l'Humanis à la première opportunité.

Attributs

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

Compétences

Armes à Feu : 5
Combat à Mains Nues : 4
Combat Armé : 6
Étiquette (Corporations) : 4
Étiquette (Rue) : 4
Interrogation : 3
Négociation : 2
Sorcellerie : 2

Réserves de Dés

Astrale : 4
Combat : 5
Magie : 2

Cyberware

300 Mp de mémoire
Datajack
Interface d'armes
Lames digitales
Radio
Yeux cybernétiques (vision nocturne, anti-flash)

Équipement

1 grenade offensive (10G)
2 grenades à effet de choc (12M Étourdissement)
Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur, module d'interface, 9M)]
Armure lourde complète (8/6)
FN HAR [Fusil d'assaut, 35 (chargeur), 8M]

Sorts

Combat

Éclair de Force : 1

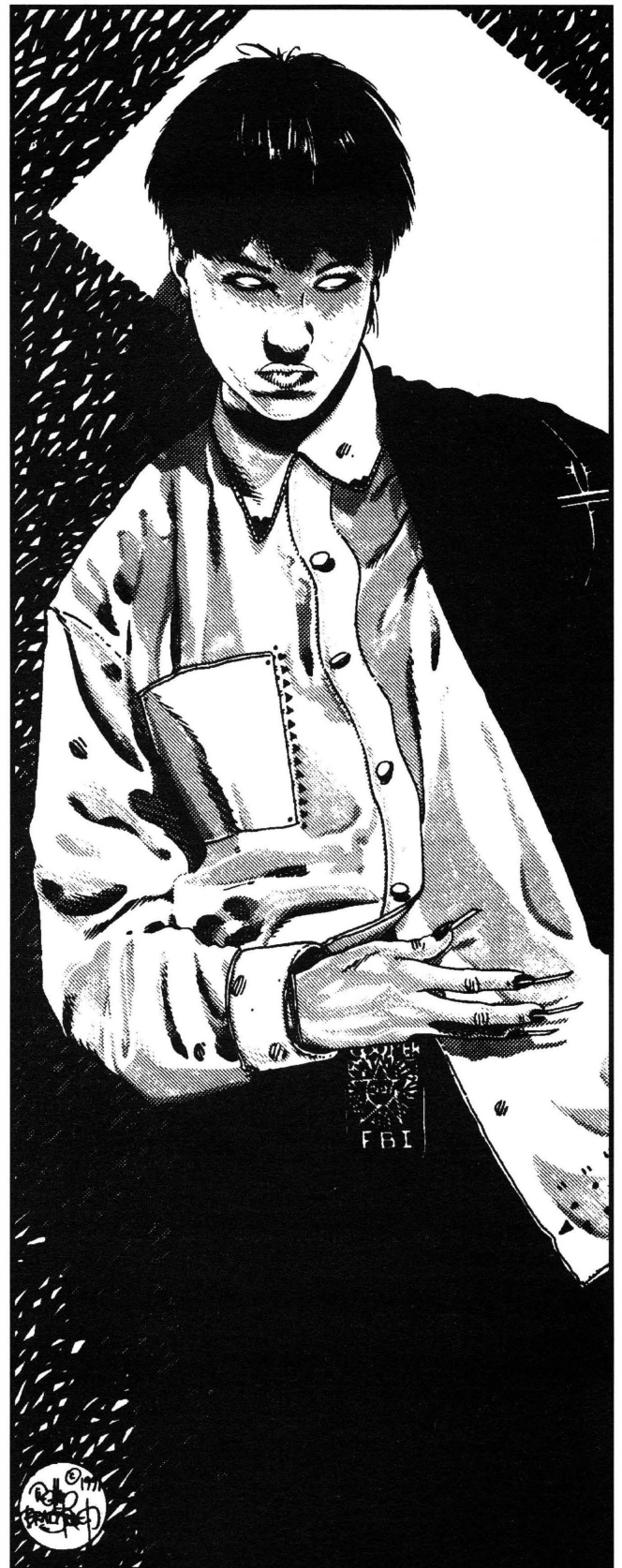
Détection

Détection des Ennemis : 1

Illusion

Invisibilité : 2

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Léger	Modéré	Grave	Fatal						



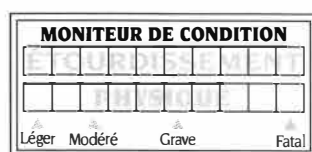
RAM

Âgé d'une trentaine d'années, Ram est un sacré fils de pute. Quand il était gosse, il a développé ses considérables talents d'informaticien en courant nu dans le Réseau du Conseil Corporatif Pueblo.

Deux ou trois accrochages avec des formes de CI particulièrement vicieuses lui ont laissé des séquelles au cerveau. Son intelligence et ses compétences demeurent aussi affûtées que jamais, mais sa personnalité est tordue. C'est désormais un sociopathe classique, convaincu que les autres ne sont que des outils dont on se sert et qu'on jette ensuite ou des obstacles à éliminer aussi rapidement et aussi brutalement que possible (lui et Jesse font la paire...). Il travaille à l'extérieur de Denver comme decker mercenaire et entretient une réputation de première classe. Au contraire de certains deckers, Ram est presque aussi formidable en dehors de la Matrice qu'au dedans.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 1
Intelligence : 5
Volonté : 3
Essence : 1,8
Réaction : 4



Réserves de Dés

Combat : 5
Matricielle : 14

Compétences

Armes à Feu : 3
Armes de Jet : 2
Combat à Mains Nues : 2
Combat Armé : 3
Électronique : 4
Étiquette (Rue) : 2
Informatique : 6
Informatique C/R : 3
Théorie Informatique : 4

Cyberware

300 Mp de mémoire
Datajack

Équipement

3 shurikens
Uzi III [Mitrallette, 24 (chargeur), 6M]
Fairlight Excalibur (avec Accroissement de Réponse 2)
Programmes Persona
Évasion : 6
Masque : 6
Senseurs : 6
Solidité : 6
Utilitaires
Attaque : 6
Bouclier : 4
Fumée : 5
Médic : 2
Miroir : 5

De plus, Ram possède également un utilitaire de 8 Mp lui donnant libre accès au NA 0010AF dans le Réseau pueblo (voir **Dans les flammes**, page 32). À la différence de l'utilitaire trouvé par les Shadowrunners, la version de Ram ne comporte pas le code qui l'identifie comme un produit de l'armée sioux (voir **Dans les flammes**).



Il dispose enfin d'un programme "clef" lui permettant de modifier l'architecture adaptive du Réseau. Plus spécifiquement, cette "clef" l'autorise à déplacer la ligne de transfert reliant l'UST-5 à l'UC-1 de façon à ce qu'elle relie l'UST-5 à l'UST-6 (l'opération est décrite en détails au chapitre **Dans les flammes**). Le programme "clef" ne prend que 1 Mp.

JESSE JOHN

Jesse a été élevé dans la tradition de la tribu Tsimshian. Il s'est détourné de ses origines, pourtant, et travaille depuis longtemps à la destruction des Nations des Américains d'Origine. Enfant déjà, il était légèrement perturbé et, au fil des ans, ce déséquilibre s'est développé en folie complète. Il a accepté une part suffisante de ses traditions pour tirer bénéfice du pouvoir qui lui est accessible en tant que chaman. À l'origine, il utilisait le totem Rat, mais il en a rapidement dénaturé les préceptes pour devenir un chaman toxique à part entière (voir **Le Grimoire**). Jesse combine une intelligence confinant au génie à une nature maléfique. Chacune de ses action est orientée vers son but ultime : l'effondrement des NAO en tant que puissance politique - et il est prêt à tuer ou à détruire sans aucune hésitation quiconque se dresse sur son chemin.

Attributs

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

Réserves de Dés

Astrale : 6
Combat : 7
Magie : 6

Cyberware

Aucun

Équipement

Colt America L36 [Pistolet léger, 11 (chargeur), 6L]
Couteau d'orichalque (Focus d'Arme 3, 2L)
Matériaux pour loge-médecine
Médikit
Pansement dermoactif stimulant (2)

Sorts

Combat

Choc Étourdissant : 2
Choc Mana : 3
Coup Mortel : 3
Éclair de Feu : 5
Éclair Mana : 4
Missile de Feu : 4
Missile de Force : 4
Ravalement : 5

Détection

Clairvoyance (Étendue) : 5
Sens du Combat : 3

Illusion

Hyperstimulation : 5
Monde Chaotique : 5

Manipulation

Influence : 3
Lévitiation d'Objet : 2

Totem

Rat (toxique)

Indice de Danger : 6*

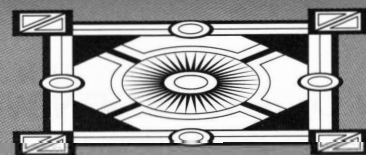
MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	



* L'indice de Danger de Jesse est de 6 au commencement de l'aventure. Il augmente de +1 à chaque victoire supplémentaire qu'il remporte (c'est-à-dire à chaque fois que les Shadowrunners ne parviennent pas à faire capoter ses plans). Les différents chapitres de l'aventure indiquent à quel moment procéder à cette augmentation. Les indices de Danger sont traités en détails dans **Le Grimoire**.



NOTES



NOTES

LES TITRES DU JOUR

INTERNATIONAL

- La région de la baie de San Francisco a été ébranlée par un tremblement de terre d'une intensité de 5,5 sur l'échelle de Richter. L'État Libre de Californie a déclaré que les dégâts n'étaient pas importants. Les autorités de San Francisco n'ont pas fait d'autre commentaire.

LOCAL

- Des cambrioleurs ont emporté neuf tableaux de Laubenstein exposés dans le hall d'accueil du Laubenstein Plaza, en fin de semaine dernière. Le vol a été découvert tôt dans la journée de dimanche, mais la direction de l'hôtel ne l'a pas déclaré immédiatement, espérant résoudre cette affaire de façon interne.

AFFAIRES

- Les actions d'Eurocar montent en flèche, portées par une vague de rumeurs selon lesquelles la firme devrait bientôt produire une voiture plus puissante et meilleure marché que la Westwind.
- Les mages corporatistes se cherchent une nouvelle image. Une nouvelle organisation professionnelle espère fixer les règles de conduite du comportement approprié.

LOISIRS

- Le Festival Sheakespearien de Seattell a annoncé son programme préliminaire de l'été prochain pour le Kingdome, où il espère donner *Macbeth*, *Coriolan* et *La Tempête*. La production comportera des scènes de bataille à grande échelle et des effets magiques spectaculaires.

SPORTS

- La saison de combat de rue débute la semaine prochaine. Les champions en titre, les Sprawl Scummers, ont annoncé qu'ils étaient prêts à affronter tous les challengers.
- Le manager des Mariners, Sludge Whittaker, a exprimé son indignation devant la possibilité de jouer du Shakespeare au Dome l'été prochain. "Je n'ai aucune confiance dans ces trucs magiques. Il pourrait rester quelques esprits mal embouchés dans le coin quand on reprendra les matchs" a dit Sludge.

DES CADAVRES DÉCOUVERTS DANS UN CIMETIÈRE

M. Pernetà

Les habitants du quartier du cimetière commémoratif Brando ont été réveillés la nuit dernière par une série d'explosions qui ont secoué le voisinage. Le petit matin a révélé de nombreux cadavres identifiés à l'heure où nous mettons sous presse comme étant ceux d'un vampire, d'un dzoo-noo-qua, de quatre banshees et d'un nombre indéterminé de goules à côté des corps démembrés de plusieurs membres de l'Église de la Terre Entière Inc. Une crypte des environs a été ouverte, peut-être forcée par magie, quoique le cadavre qu'elle renfermait n'ait pas été dérangé. On a retrouvé des traces de combat à l'intérieur.

La principale arme de destruction, selon la police, semble avoir été la grenade explosive. L'enquête suit son cours.

CASSURE IMMINENTE DES NAO ?

N. Findley

Les spécialistes politiques surveillent avec une grande attention - et non sans une certaine anxiété - la montée de la tension entre les membres des Nations des Américains d'Origine. "Nous n'avons jamais vu de dynamique négative à un si haut niveau" a déclaré aujourd'hui Jeanine Hormsley, professeur à l'Annacis Institute. "Plusieurs indicateurs sociométriques sortent déjà du tableau et la seconde dérivée augmente à une allure alarmante." Alexis Potter, du département des Relations Internationales de l'University of Washington, confirme : "Quoique les mathématiques soient certainement une indication, il n'est pas nécessaire d'être sociométricien pour comprendre ce qui est en train de se passer. Le Conseil Tribal Souverain est submergé par les querelles intestines et il y a toutes les chances pour que ça empire. À moins que quelqu'un n'invente un appareil à calmer les esprits, je m'attends à une cassure des NAO avant trois mois." Pour une analyse des conséquences sur Seattle, voyez "La cassure - avantage ou désastre ?".

CARNAGE AU POSTE DE DOWNTOWN

L. Erickson

Tard dans la nuit d'hier, un tireur non-identifié est entré dans le poste de la Lone Star de Downtown Seattle et a ouvert le feu avec un fusil d'assaut, tuant deux personnes et en blessant deux autres. L'agent Lucas Kidd a été abattu alors qu'il tentait de protéger Ken Shaker, la deuxième victime, du tireur. Shaker avait été déposé inconscient sur les marches du bâtiment de la Lone Star quelques heures seulement avant la fusillade. On ignore s'il y a eu des témoins de son arrivée. Nos sources ont appris que Shaker, technicien chez Renraku Corporation, avait été porté manquant par l'arcologie fin novembre dernier. Aucune information supplémentaire n'est disponible.

La fusillade et les faits et gestes de Shaker durant le mois de sa disparition font l'objet d'une enquête des autorités.

UNE EXPLOSION FRAPPE LA CONFRÉRIE

D. Fister

Cinq personnes ont été tuées ce matin dans l'explosion d'une bombe à la maison du chapitre de la Confrérie Universelle de Tacoma, Seattle.

Le commandant Sam McMillin de la Lone Star a déclaré : "Ce terrorisme contre la Confrérie doit prendre fin. La Confrérie Universelle est une organisation remarquable, irréprochable, qui apporte d'importantes contributions sociales à notre communauté, et nous ne tolérerons pas que des actes de ce genre soient perpétrés contre elle !" Une Westwind 2000 noire a été aperçue devant la maison du chapitre juste avant l'explosion.

À l'heure où nous mettons sous presse, nous n'avons pas pu joindre la Confrérie pour lui demander un commentaire.

LES TITRES DU JOUR

INTERNATIONAL

- La région de la baie de San Francisco a été ébranlée par un tremblement de terre d'une intensité de 5,5 sur l'échelle de Richter. L'État Libre de Californie a déclaré que les dégâts n'étaient pas importants. Les autorités de San Francisco n'ont pas fait d'autre commentaire.

LOCAL

- Des cambrioleurs ont emporté neuf tableaux de Laubenstein exposés dans le hall d'accueil du Laubenstein Plaza, en fin de semaine dernière. Le vol a été découvert tôt dans la journée de dimanche, mais la direction de l'hôtel ne l'a pas déclaré immédiatement, espérant résoudre cette affaire de façon interne.

AFFAIRES

- Les actions d'Eurocar montent en flèche, portées par une vague de rumeurs selon lesquelles la firme devrait bientôt produire une voiture plus puissante et meilleure marché que la Westwind.
- Les mages corporatistes se cherchent une nouvelle image. Une nouvelle organisation professionnelle espère fixer les règles de conduite du comportement approprié.

LOISIRS

- Le Festival Sheakespearien de Seattell a annoncé son programme préliminaire de l'été prochain pour le Kingdome, où il espère donner *Macbeth*, *Coriolan* et *La Tempête*. La production comportera des scènes de bataille à grande échelle et des effets magiques spectaculaires.

SPORTS

- La saison de combat de rue débute la semaine prochaine. Les champions en titre, les Sprawl Scummers, ont annoncé qu'ils étaient prêts à affronter tous les challengers.
- Le manager des Mariners, Sludge Whittaker, a exprimé son indignation devant la possibilité de jouer du Sheakespeare au Dome l'été prochain. "Je n'ai aucune confiance dans ces trucs magiques. Il pourrait rester quelques esprits mal embouchés dans le coin quand on reprendra les matchs" a dit Sludge.

DES CADAVRES DÉCOUVERTS DANS UN CIMETIÈRE

M. Perneta

Les habitants du quartier du cimetière commémoratif Brando ont été réveillés la nuit dernière par une série d'explosions qui ont secoué le voisinage. Le petit matin a révélé de nombreux cadavres identifiés à l'heure où nous mettons sous presse comme étant ceux d'un vampire, d'un dzoo-noo-qua, de quatre banshees et d'un nombre indéterminé de goules à côté des corps démembrés de plusieurs membres de l'Église de la Terre Entière Inc. Une crypte des environs a été ouverte, peut-être forcée par magie, quoique le cadavre qu'elle renfermait n'ait pas été dérangé. On a retrouvé des traces de combat à l'intérieur.

La principale arme de destruction, selon la police, semble avoir été la grenade explosive. L'enquête suit son cours.

FAUSSE ALERTE À LA GRANDE LOGE DU CONSEIL

N. Findley

Une cession spéciale du Conseil Salish-Shidhe a été perturbée hier lorsqu'un senseur défectueux dans la salle de contrôle de l'air conditionné a déclenché une alerte à l'incendie. L'Emergency Response Team de Council Island est arrivée sur place en un instant et a rapidement déterminé qu'il s'agissait d'une fausse alerte. "Le senseur s'est déclenché lorsque le roulement d'une pompe à chaleur s'est grippé" a expliqué un porte-parole de l'ERT. "Le mécanisme a été arraché assez violemment. Ça a dû résonner comme des coups de feu pour ceux qui se trouvaient à proximité" Une fois l'excitation de l'alerte retombée, la réunion du Conseil a pu se poursuivre dans le calme. Des accords ont été trouvés dans plusieurs domaines importants. La semaine prochaine, le Conseil enverra trois délégués à une réunion du Conseil Tribal Souverain. "Ceci marque le début d'une coopération plus étroite entre les membres des NAO," a déclaré Harold Gray Bear.

CARNAGE AU POSTE DE DOWNTOWN

L. Erickson

Tard dans la nuit d'hier, un tireur non-identifié est entré dans le poste de la Lone Star de Downtown Seattle et a ouvert le feu avec un fusil d'assaut, tuant deux personnes et en blessant deux autres. L'agent Lucas Kidd a été abattu alors qu'il tentait de protéger Ken Shaker, la deuxième victime, du tireur. Shaker avait été déposé inconscient sur les marches du bâtiment de la Lone Star quelques heures seulement avant la fusillade. On ignore s'il y a eu des témoins de son arrivée. Nos sources ont appris que Shaker, technicien chez Renraku Corporation, avait été porté manquant par l'arctologie fin novembre dernier. Aucune information supplémentaire n'est disponible.

La fusillade et les faits et gestes de Shaker durant le mois de sa disparition font l'objet d'une enquête des autorités.

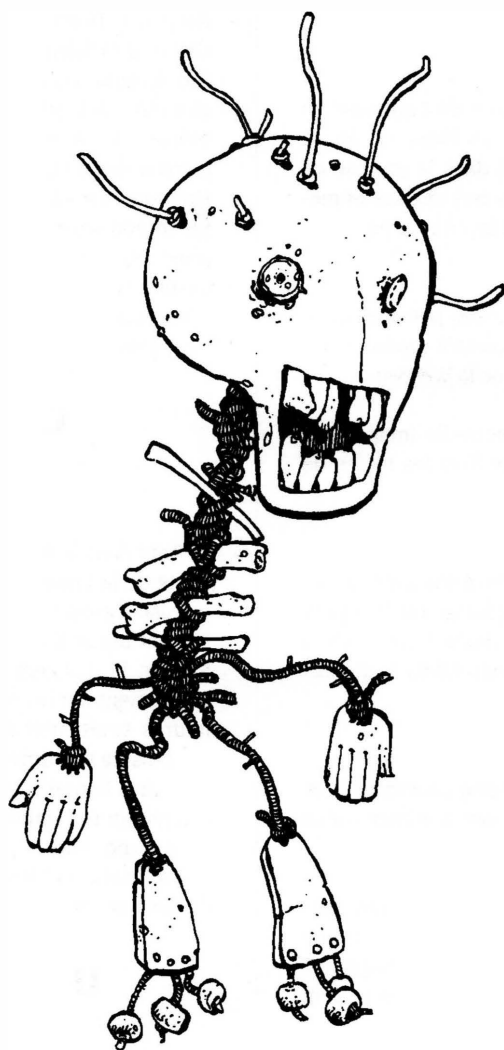
UNE EXPLOSION FRAPPE LA CONFRÉRIE

D. Fister

Cinq personnes ont été tuées ce matin dans l'explosion d'une bombe à la maison du chapitre de la Confrérie Universelle de Tacoma, Seattle.

Le commandant Sam McMillin de la Lone Star a déclaré : "Ce terrorisme contre la Confrérie doit prendre fin. La Confrérie Universelle est une organisation remarquable, irréprochable, qui apporte d'importantes contributions sociales à notre communauté, et nous ne tolérerons pas que des actes de ce genre soient perpétrés contre elle !" Une Westwind 2000 noire a été aperçue devant la maison du chapitre juste avant l'explosion.

À l'heure où nous mettons sous presse, nous n'avons pas pu joindre la Confrérie pour lui demander un commentaire.



fin



DESCARTES

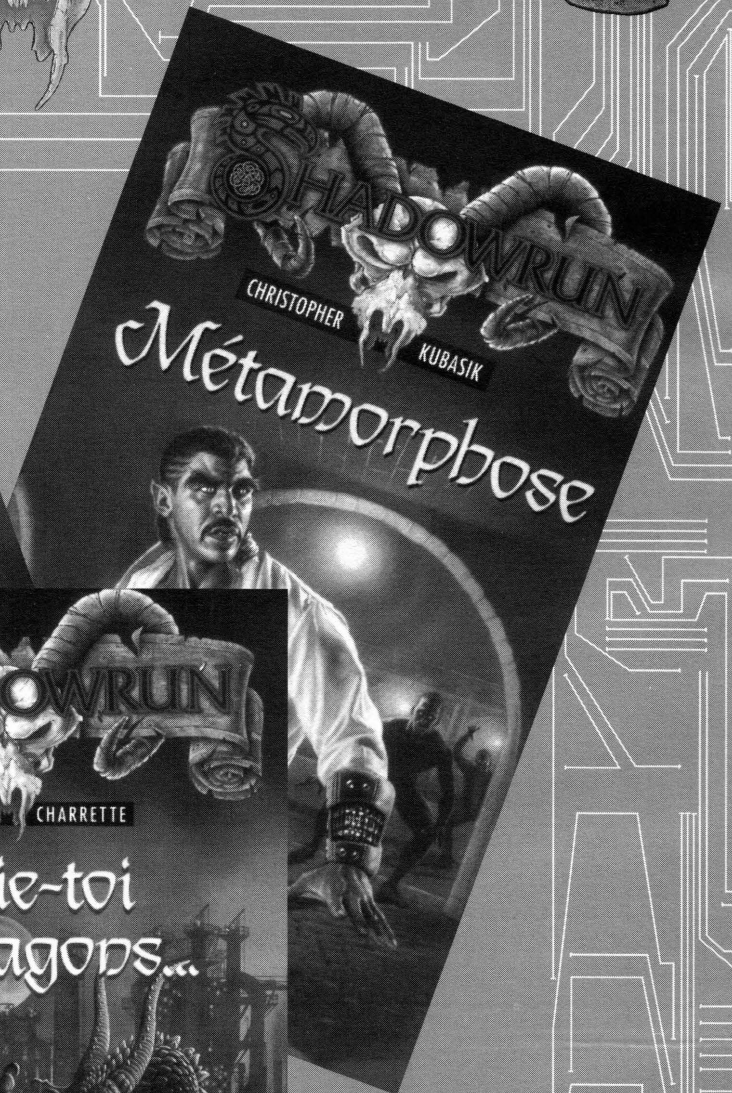
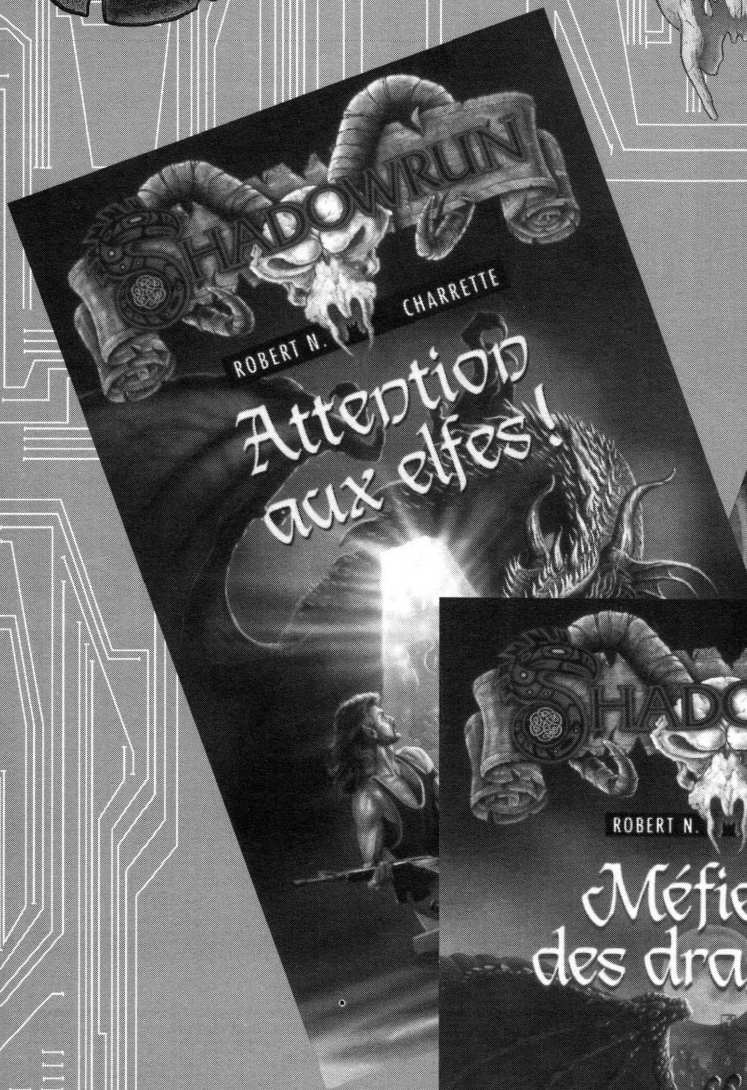
LE SUPPLEMENT

40 F
Dans votre
boutique
habituelle

SPECIAL

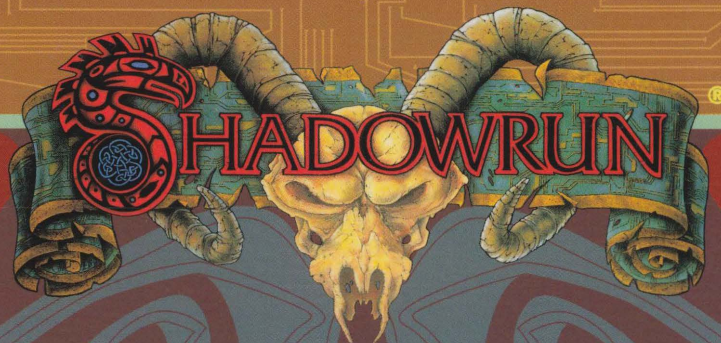


VOLUME 4



**Si tu évites
les Dragons,
les Mages et
la Glace, pas
de problème !**

**FLEUVE
NOIR**



**VOILÀ TRENTE ANS, LA
NAISSANCE TUMULTUEUSE
DES NATIONS DES
AMÉRICAINS D'ORIGINE
ÉBRANLAIT LES ÉTATS-UNIS
D'AMÉRIQUE ET
BOULEVERSAIT LES
FRONTIÈRES GÉO-POLITIQUES
DE L'AMÉRIQUE DU NORD.
AUJOURD'HUI, QUELQU'UN
QUI N'APPRÉCIE PAS CETTE
TOURNURE DES ÉVÉNEMENTS
TRAVAILLE À UN NOUVEAU
BOULEVERSEMENT DE SON
CRU. EST-CE UNE
VENGEANCE ? OU QUELQUE
CHOSE DE PLUS PROFOND ?
QUOIQU'IL EN SOIT, CETTE
SOMBRE HISTOIRE VOUS
ENTRAÎNE DANS UNE
LONGUE TRAQUE À TRAVERS
LES NATIONS TRIBALES.
MAIS SI VOUS ÊTES LES
CHASSEURS, POURQUOI
CETTE IMPRESSION QUE LES
MÂCHOIRES DU PIÈGE SE
REFERMENT SUR VOUS ?**

SHADOWRUN®, LA MATRICE® sont des marques déposées de FASA Corporation.

© 1990 et 1995 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Version française éditée sous licence par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

FASA
CORPORATION

109 F - S 512



9 782740 801123

ISBN : 2-7408-0112-2

