



# SHADOWRUN

# Une vie moins routinière

Ce scénario est directement lié au background « Shadowhunt » présenté p. 76. L'aventure, qui se conclut par la possibilité pour les PJ de devenir des shadowhunters, a pour objectif de les mettre nez à nez avec certains éléments du contexte, tout en testant leurs réactions et leur sens moral.

Seront-ils dignes de rejoindre la SEAL ? Le scénario prend pour cadre le domicile des shadowrunners (Seattle, par défaut), mais il peut se transposer très facilement dans n'importe quelle grande ville.

## Le portail de Seattle

Les dernières études de la SEAL ont conclu qu'un portail pourrait se trouver en plein cœur de la ville de Seattle, dans un ancien cimetière indien, lieu de très forte concentration magique. Pour vérifier sa présence et éventuellement le sceller, l'organisation a dépêché une équipe de trois shadowhunters sur le site, transformé en usine depuis 2054 et abandonné depuis. Arrivés sur place, les shadowhunters ont découvert la présence effective d'un portail, prêt à vomir ses hordes d'Abominations. Le hic, c'est que l'une d'elles, un éclaireur dénommé Shazz, était déjà là. L'affrontement qui s'ensuivit fut d'une rare violence. Des trois shadowhunters, seule la rouquine Diaz s'en est sortie. Ses compagnons, Liam, un troll, et Amy, une asiatique, ont péri sous les assauts d'une créature à la vitalité prodigieuse. Diaz n'a dû la vie sauve qu'à sa lucidité, qui l'a incitée à déguerpir quand il était encore temps. Dans sa fuite, elle a envoyé un signal au labocoptère, qui l'a rappelée aussi-tôt. Au vu de la situation critique, de nouvelles Abominations étant sur le point de se matérialiser dans la ville, la jeune femme a demandé l'autorisation de faire appel à des non-shadowhunters, pour la protéger le temps de sceller le portail. Comme le labocoptère se trouve très loin de Seattle et que les plus proches shadowhunters ne pourraient de toute manière pas arriver à temps, la SEAL a accepté sa proposition, sans omittre de faire les recommandations d'usage en matière de discrétion.



L'aventure commence au moment où, espérant rapidement trouver les individus idiotes, Diaz pénètre dans le bar le plus proche, le *Reno's*, à quelques pâtés de maison de l'usine désaffectée. Elle ignore que l'Abomination est déjà à ses trousses.

## Introduction

En ce soir printanier du 28 mars 2058, le thermomètre affiche une température relativement clément pour Seattle. Les PJ ont décidé d'occuper la soirée à ce qu'ils savent le mieux faire avec les runs : la tournée des bars ! Ils ont choisi de commencer par le *Reno's*, un bar souvent fréquenté par les shadowrunners. Situé à l'angle de Battery Street et de la 4th Avenue, à quelques blocs seulement du Space Needle, le *Reno's* est réputé pour ses délicieux plats d'origine sioux, pueblo et aztan... et pour ses margaritas ! Le propriétaire, un certain Reno Pyatt, est absent ce soir, et c'est un troll du nom de Buddy qui assure l'intérim... et le service d'ordre. Mis à part un petit groupe d'énergumènes brailards affalés au comptoir, l'ambiance est plutôt calme. Plus que d'ordinaire, en fait. La clientèle semble comme intimidée. Les PJ ont remarqué, par exemple, un homme d'âge mur, certainement un corpo si l'on juge par son impeccable costume trois pièces, lever la main à plusieurs reprises, depuis bientôt une demi-heure, sans être parvenu à passer sa commande. Il semble que les énergumènes en question soient la cause de cette timidité générale. À y regarder de plus près, les sept individus ne paraissent pas être des habi-

tués. Leurs dégaines de gangsters et leurs couleurs vert et or rappellent quelque chose aux PJ. Un test d'Étiquette (La Rue) de seuil 3 les conforte dans leurs soupçons : ces hommes font certainement partie du redoutable gang des Cutters, qui sévit dans le centre de Seattle. Apparemment, Buddy doit les connaître, car les gangsters ne sont pas admis dans l'établissement en temps ordinaire. Quoi qu'il en soit, eux ne semblent vraiment pas mal à l'aise, et il est clair qu'ils ont encore plus bu que les PJ.

## Entrée en matière

L'attention du groupe est déviée au moment où entre une sculpturale jeune femme rousse, tatouée de la tête aux pieds, aux vêtements quelque peu déchirés, et portant un katana dans le dos. Son bras gauche est en écharpe, le bandage laissant apparaître une tache rougeâtre qui ne peut être que du sang. Sans se soucier des regards étonnés qui la déshabillent littéralement, la jeune fille scrute attentivement la clientèle du bar. Elle cherche visiblement quelque chose, mais se fait très vite aborder par les loubards du comptoir. Sans s'attarder en préliminaires, deux d'entre eux se mettent à peloter la belle, qui se débat et réagit en faisant exploser le nez de l'un des goulots d'un vigoureux et surtout très rapide coup de tête. La réaction des gangsters ne se fait pas attendre. Ils se mettent à plusieurs pour la maîtriser et la tirer en direction des toilettes. Il serait peut-être temps que les PJ interviennent, car personne d'autre ne semble

décidé à venir en aide à la pauvre jeune femme. Qu'ils agissent ou pas, les PJ remarquent une petite fille qui entre dans le bar au moment même où la rouquine est entraînée dans les WC. Si les PJ rejoignent Diaz, l'altercation avec les Cutters a lieu dans les toilettes. S'ils restent attablés, ce qui n'est pas très noble, la femme tatouée réussit malgré tout à échapper provisoirement à ses agresseurs et se précipite vers la table des PJ, en leur disant : « Je vous engage ! Vous serez bien payés... Nous réglerons les détails plus tard, mais la mission est simple et elle commence tout de suite : il faut me protéger ! Et évitez de me poser de questions indiscrettes... ». Si les PJ acceptent de s'impliquer dans les problèmes de la demoiselle, l'altercation avec les gangsters semble inévitable, leurs arguments se limitant à un : « Eh, les gars, déconnez pas... On veut juste s'occuper de notre copine... »

Au cours du combat qui s'ensuit, deux Cutters sortent des pistolets. Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le Reno's est mis sens dessous. Au moment où les balles commencent à siffler, la plupart des clients se ruent vers la sortie, tandis que d'autres se couchent à terre. Buddy, qui s'est pris une balle perdue, n'est pas en état d'intervenir. L'affrontement prend fin d'une curieuse manière : un étrange projectile, sorte de chaise déformée et mélangée avec des morceaux de verres et de bouteilles, suit une trajectoire aérienne ellipsoïdale avant de se diriger droit sur la nuque de la jeune femme. Mais dans le feu de l'action, un Cutter s'interpose involontairement et se fait transpercer par le projectile. Cet événement impressionnant a pour conséquence d'interrompre immédiatement les attaques des gangsters, qui se précipitent dehors, dans la frénésie générale. Diaz, pour sa part, n'a rien vu, occupée qu'elle est à entraîner les PJ à quitter les lieux. Au moment de sortir, les shadowrunners ont juste le temps de remarquer (test d'intelligence de seuil 4) le cadavre de la petite fille, livide, les yeux révulsés. Ce n'est, bien sûr, pas la seule victime de la soirée, mais son aspect étrange, combiné au fait qu'il s'agisse d'une enfant, risque de troubler les PJ. S'ils font remarquer le corps à Diaz, ou s'ils lui parlent de l'attaque volante dont elle a failli être victime, elle se contente d'un : « Meeeeerde ! » peu évocateur. Diaz vient de comprendre que l'Abomination l'a suivie et qu'elle a changé de corps.

## Le parcours de Shazz

Shazz est une Abomination de la même famille que celle capturée par Doc Grayson. Sa particularité est de sentir la proximité de ses « cousines ». Du coup, Shazz peut détecter la présence de n'importe quel shadowhunter, qui, par l'intermédiaire de ses technotattoos, dispose de parties vivantes d'Abomination. Grâce à ce pouvoir (inconnu de Diaz), le monstre peut traquer sa proie très facilement. Shazz a ainsi volontairement pris le risque de s'éloigner du portail pour poursuivre la shadowhunter, car il a senti qu'il n'y avait pas d'autres ennemis dans les environs. Son espoir est d'éliminer Diaz, ce qui assurera au portail le délai nécessaire pour fonctionner jusqu'à l'arrivée de la prochaine fournée d'Abominations. Il sera temps, alors, de surveiller en permanence le passage magique, voire d'entamer un rituel d'agrandissement

qui le transformerait en un portail majeur, capable de laisser passer des créatures encore plus puissantes. Peu après le premier combat contre les shadowhunters, Shazz a investi le corps de la première personne qui passait à proximité de l'usine : une petite fille. C'est sous cette apparence que sa traque a commencé, l'amenant jusqu'au Reno's. Arrivée sur place, l'abomination a changé de corps au cours de la confusion qui régnait, prenant celui d'un des clients du bar, plus puissant et surtout plus passe-partout que celui d'une enfant. Juste après ce transfert, Shazz a aperçu Diaz prenant une nouvelle fois la fuite, cette fois accompagnée de plusieurs alliés. Ce changement de données l'a contraint à renoncer à la traque pour retourner au plus vite au portail, où l'arrivée de nouvelles Abominations est imminente. En s'y rendant, Shazz croise un groupe d'enquêteurs de Saeder Krupp, venu examiner les lieux du remue-ménage du Reno's. Les investigateurs de la corporation, toujours sur les traces de Grayson, ont eu vent d'un témoignage faisant état d'une très étrange manipulation télakinétique, et surtout, d'une fille recouverte de tatouages. Une nouvelle fois, Shazz a changé de corps, pour prendre celui de l'un des enquêteurs. Feignant de trouver des indices au Reno's, l'abomination a mis ses « collègues » sur la piste de l'usine désaffectée où se trouve le portail. Shazz s'attend à y retrouver Diaz et ses anges gardiens. Mais cette fois, il n'est plus seul ! Son objectif principal est d'empêcher la shadowrunner de fermer le portail, au moins jusqu'à l'arrivée des nouvelles Abominations.

## Denny Park

Plutôt que de se rendre immédiatement dans l'usine, où elle craint de retrouver l'Abomination, Diaz préfère s'arrêter au parc situé juste à côté, Denny Park, afin de faire le point avec les shadowrunners, se soigner et s'équiper. Denny Park est un espace vert admirablement bien entretenu. Des pins, des fleurs parfumées et même un petit bassin offrent aux visiteurs la possibilité de se détendre durant la journée, en essayant d'oublier le stress de la ville. S'asseyant sur un banc en thermoplastique, Diaz refait le bandage de son bras gauche, qu'elle avait visiblement appliquée à la va-vite. Puis, se tournant vers les PJ, elle leur explique exactement, si ce n'est déjà fait, ce qu'elle attend d'eux (voir plus haut). En gage de confiance, elle leur remet immédiatement la somme qu'elle se propose de leur offrir pour cette mission de protection rapprochée : un peu plus de 5 000 nuyens par personne. C'est tout ce que contient son créditube.

## Le calme...

Les moments qui suivent sont les premiers où les PJ peuvent un peu discuter avec leur mystérieux employeur. À partir de ce moment-là, votre talent « langue de bois » va être mis à rude épreuve ! Vous allez devoir répondre aux questions que ne manqueront pas de poser les PJ (malgré les recommandations de Diaz), sans révéler quoi que ce soit de compromettant pour la SEAL. Toute la difficulté sera d'y parvenir sans exaspérer les joueurs. Il ne faut rien leur révéler de fondamental,

et laisser au contraire leur imagination travailler. Diaz est consciente du problème, cela dit, et peut parfaitement lâcher un : « Croyez-moi, j'aimerais que vous n'ayez jamais à connaître le but de mes agissements. Cela signifierait que ma mission est terminée. Sachez, en tout cas, que je marche à la confiance. Et surtout, que je ne bosse pas pour une corpo ! »

Tout en parlant aux shadowrunners, Diaz continue à se préparer. Détachant un étrange coffret métallique qui était fixé sur son dos, dissimulé jusque-là par ses vêtements, elle compose un code (qu'elle cache aux PJ), qui déclenche son ouverture. Elle en sort des bottes et des gants massifs, qu'elle enfile délicatement. Si les PJ cherchent à savoir à quoi servent exactement ces accessoires, la rousse répond en souriant que, par chez elle, la mode est aux gros gants et aux grosses bottes. Le sourire est adressé à un PJ masculin, que vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement. Même si Diaz est une femme psychologiquement forte, les récents événements l'ont éprouvée nerveusement (on le serait à moins !), et elle ressent le besoin légitime de se reposer sur quelqu'un. L'attractivité qu'elle a pour l'un des PJ correspond sans doute à cet état de fait. Essayez, en tout cas, de la faire ressentir au cours des dia logues qui se nouent entre les PJ et leur mystérieuse commanditaire.

Il est déjà temps de repartir. Sur le chemin qui mène à l'usine désaffectée, en traversant Denny Way, les PJ repèrent un attroupement, un peu plus bas sur l'avenue. S'ils s'y rendent, ils découvrent un cordon établi par la Lone Star pour tenir à l'écart les badauds. Un cadavre git par terre. Un jet d'intelligence de seuil 5 rappelle aux PJ qu'il est déjà vu cet homme quelque part... Mais oui, c'est « le type qui n'arrivait pas à se faire servir au Reno's ». Le mort présente une attitude étrange, le visage figé dans un rictus horrible, les yeux révulsés et un filet de bave lui coule de la commissure des lèvres jusqu'au menton. Rapidement, la Lone Star disperse la foule.

Il est minuit et quart lorsque les shadowrunners et Diaz arrivent à la fameuse usine, à l'angle de Denny Way et de la 7th Avenue. Les PJ originaires de Seattle reconnaissent sans problème une ancienne usine de traitement de déchets, de recyclage et d'incinération. Elle avait été construite en plein centre ville, car elle était censée ne pas polluer et ne dégager aucune odeur. Mais comme, malheureusement, la théorie ne suit pas toujours la pratique, il s'est avéré que l'usine dégagait une épouvantable puanteur dans tout le voisinage, ce qui a entraîné sa reconstruction dans les Barrens (!). Après bientôt quatre ans, l'odeur persiste encore à l'intérieur du local. Même les squatteurs évitent les lieux. Un test d'Étiquette (Tribus) contre un seuil de 4 permet de se souvenir de ce que les Indiens de Salish-Shidhe racontent à ce sujet : les esprits se seraient arrangés pour éloigner les hommes du lieu sacré et lui rendre sa tranquillité.

En s'approchant du portail, invisible aux yeux des PJ, ces derniers constatent qu'une gemme incrustée sur le gant droit de Diaz se met à luire d'une lueur rouge de plus en plus intense. Mais surtout, les shadowrunners découvrent deux nouveaux cadavres ! Un troll et une asiatique gisent à terre. Décidément, il règne ce soir un parfum



photos des cadavres, et filment le groupe des shadowrunners. Apercevant Diaz, ils tentent aussitôt de s'en approcher. Si les PJ s'interposent, les corps de SK demandent à parler à la fille. Tous les investigateurs, sauf un, resté en arrière, semblent s'y intéresser. L'investigateur en retrait est bien entendu Shazz, qui se concentre sur une fusion télénkinésique. Pendant que les PJ sont occupés à discuter, il fait fusionner des tuyaux, des planches de bois et un vieil extincteur. L'étrange projectile effectue un demi-cercle dans l'air, prenant de la vitesse avant de se diriger droit sur Diaz. Les PJ ont une occasion chacun de tirer (et de détruire automatiquement) avant qu'il atteigne sa cible.

Juste après ces tirs, le combat éclate. Les investigateurs de SK sortent leurs armes. Au cours de l'affrontement qui suit, les PJ constatent vite qu'un de leurs adversaires n'est pas tout à fait ordinaire : premièrement, sa vitesse de réaction est fulgurante. Ensuite, il semble maîtriser des pouvoirs étranges, comme les déplacements aériens d'objets fusionnés. En plus de cela, il émane de lui une aura maléfique qui les glace au plus profond d'eux-mêmes. L'Abomination utilise son pouvoir Peur sur au moins deux PJ. N'oubliez pas non plus qu'elle est totalement immunisée contre la magie et que seules les armes ou les munitions en orichalque lui occasionnent des dégâts normaux, les autres armes voyant leur code de dégâts diminuer d'un niveau (G devenant M, par exemple).

À un moment donné, effectuez un test de Détection d'Abomination pour Diaz, contre un seuil de 7 (le Seuil de détection de Shazz). S'il est réussi, décrivez la shadowrunner qui pâlit, avant de se retourner et de continuer son rituel. S'adressant aux PJ, elle leur ordonne de concentrer toutes leurs attaques sur «l'homme de l'arrière».

Diaz ne combat pas tant qu'elle conserve l'espoir de refermer le portail. Si les PJ parviennent à tuer l'Abomination, la shadowrunner finit son rituel et scelle définitivement le portail avant l'arrivée des nouvelles créatures. Mais si, au cours de l'affrontement, elle est distraite par ses ennemis ou blessée, le rituel s'interrompt et tout est à recommencer. Comptez qu'il sera trop tard pour prévenir l'arrivée des Abominations, la rouquine se lance corps et âme dans la bataille, utilisant contre Shazz les 5 tirs de laser qui lui restent dans son gant droit. Ce soutien devrait permettre aux PJ d'en venir à bout.

Quant aux hommes de Saeder Krupp, arrangez-vous pour qu'ils périssent, l'Abomination pouvant, par exemple, leur régler leur compte au moment où ils réalisent que leur ami n'avait pas un comportement tout à fait normal. À l'issue du combat, si Diaz n'a pas pu fermer le portail, elle invite les PJ à quitter

les lieux au plus vite, surtout s'ils sont blessés. Elle prend même le temps de les prévenir que quelque chose de dangereux va se produire. Si les PJ restent malgré tout, ils voient apparaître trois nouvelles Abominations peu de temps après. À eux de voir s'ils essayent de les vaincre (inutile de dire que leurs chances sont minimales), ou s'ils préfèrent fuir. Reprenez les attributs de Shazz pour définir les Abominations, si besoin est. Quoi qu'il en soit, Diaz quitte les lieux après ce rude combat. Si le portail n'a pas été fermé, elle se fait une raison, estimant qu'il n'est pas réaliste de vouloir affronter une nouvelle vague d'Abominations. Mieux vaut revenir plus tard, avec une autre équipe de shadowhunters.

Avant de disparaître, elle veille à détruire les appareils photo, les caméras et les enregistreurs des investigateurs de SK, puis fait ses adieux aux PJ, en leur jurant de les recontacter un jour. Elle adresse un ultime clin d'œil au PJ qu'elle apprécie particulièrement.

## Epilogue

Les PJ ont marqué favorablement l'esprit de Diaz. Certains plus que d'autres, sans doute. Mais il reste pourtant une ultime épreuve pour vérifier s'ils sont vraiment dignes de devenir des shadowhunters. C'est ainsi que les PJ sont contactés, quelques heures à peine après ces événements, par un mystérieux M. Johnson, qui leur fixe rendez-vous au Tam's under the Needle, un restaurant très proche des lieux de leur dernier combat. Ils peuvent gagner beaucoup d'argent, leur promet-il. Si les PJ se rendent sur place, vous devrez prendre les joueurs un par un, séparément. Décrivez alors un nain (il s'agit de Grayson), entouré d'une dizaine de gorilles, revêtant tous exactement le



de mort... Cette nouvelle vision macabre n'est pas faite pour rassurer les PJ, qui remarquent que, contrairement à ceux précédemment aperçus, les cadavres présentent des plaies importantes, et que l'on ne distingue pas de rictus particulier sur leur visage. Ce qui frappe le plus, ce sont les brûlures qui recouvrent une grande partie de leur corps, épousant des formes tribales comme les tatouages de Diaz (les technotattoos des shadowhunters se désintègrent 20 minutes après leur mort). Sans perdre de temps, Diaz se penche sur eux et récupère une arme (hache de combat Wallacher en orichalque, dégâts (Force) G) et des munitions pour Ares Predator, qu'elle remet aux PJ (comptez 2 balles par PJ). Armes et munitions ont été forgées dans un métal doré.

«Si vous rencontrez un ennemi anormalement coriace, utilisez ces balles», leur dit-elle. Désignant son katana et la hache, elle ajoute : «Où ces armes... Prenez-les aussi, y compris mon katana. Je suis gauchère, et mon bras blessé ne me permet plus de l'utiliser efficacement.»

Puis, Diaz entame un singulier rituel, en dirigeant son gant droit vers le portail, toujours invisible. La gemme se met à luire de plus en plus, et alterne une lueur rouge avec une orange. Des gouttes de sueur perlent au front de la jeune femme, qui, visiblement, est très concentrée. Dans un ultime effort, elle demande aux shadowrunners de la protéger et de veiller à ce qu'elle ne soit en aucun cas interrompue. Après 12 minutes, le rituel est sur le point d'être achevé... lorsqu'arrivent les investigateurs de Saeder Krupp, au sein desquels l'Abomination s'est infiltrée.

## ... avant la tempête !

Les investigateurs ne cherchent visiblement pas à se cacher. Leurs uniformes exhibent ostensiblement le sigle «SK» de Saeder Krupp. Et leurs lunettes noires ne les rendent vraiment pas discrets. Aussitôt sur les lieux, ils prennent des

## Les Cutters

même uniforme que les investigateurs de Saeder Krupp. Sans perdre de temps, le nain s'adresse au PJ : « Merci d'être venu. Vous savez pour qui je travaille. Voilà, vous avez appris des choses qui nous intéressent. Nos agents sont morts dans cette enquête. Vous étiez nos ennemis, mais à présent que votre mission est terminée, il n'y a plus de raison que les ennemis d'hier soient les ennemis d'aujourd'hui. Je suis prêt à vous verser 150 000 nuyens si vous nous racontez tout ce que vous savez. »

Si le PJ parle, Diaz apparaît subitement, juste après les ultimes révélations, en disant : « Désolé, tu as raté le coche ! Je vous avais pourtant prévu que je vous recontacterais... »

## L'ESP NJ

### Pour Shadowrun

#### Diaz

23 ans, 1,75 m, 58 kilos.

Longiligne, Diaz est une superbe rouquine aux yeux verts, aux longs cheveux ondulés, dont le corps est recouverts de tatouages tribaux.

Constitution : 4/7/6/9 (\*)

Rapidité : 10 (\*\*)

Force : 4/6/10/12 (\*)

Charisme : 5

Intelligence : 4

Volonté : 6

Essence : 5

Réaction : 7

Initiative : 7+3d6.

Réserve de dés : Combat 10.

Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 4, Combat à mains nues 4, Combattu armé 6, Détection (Abomination) 3, Gants 5, Étiquette (La Rue) 3, Furtivité 4, Motos 2.

Cyberware : technotoos.

Équipement : Symbiosquelette, gants

(Balles 10M, Lasers 8G), bottes

et technotoos, katana en orichalque.

Remarque : Au début de l'aventure, il reste 4 balles en orichalque dans le gant droit de Diaz, et 5 rayons laser.

(\*) Le premier chiffre après la barre indique les attributs de Diaz lorsqu'elle revêt ses bottes, le second vaut lorsqu'elle a ses gants, et le troisième lorsqu'elle porte les deux.

(\*\*) Le score élevé de cet attribut est dû aux technotoos. Sans eux, la Rapidité de Diaz ne serait que de 5.

#### Les Cutters

Ils sont 7 dans le bar, au début de l'aventure.

Tous sont vêtus de gilets en synthécuir or, et de pantalon en jean vert. Ils exhalent une désagréable odeur d'alcool.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	5	5	3	3	4	(5,7)	4

Initiative : 4 + 1d6.

Réerves de dés : Combat 6.

Cyberware : Griffes rétractiles.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (La Rue) 5, Furtivité 4.

Équipement : synthécuir (0/1), couteau (5L), batte (7M étourd.), pistolet Ruger Super Warhawk (10M).

Si le PJ refuse de parler, ou ment, Diaz apparaît à la fin, en le félicitant : « Je savais que je pouvais te faire confiance ! ». Étant donné le nombre de shadowhounds présents sur les lieux, inutile pour les PJ de vouloir jouer les gros bras. Et faut-il préciser qu'ils ne gagneront, bien entendu, pas le moindre sou à l'issue de cette entrevue ?

Le scénario se conclut avec l'arrivée du laboco pître sur les docks de Seattle. Les PJ qui ont prouvé leur courage, leur efficacité au combat et leurs valeurs morales, sont invités à pénétrer dans la forteresse volante. Là, ils sont reçus par Doc Grayson, qui leur révèle en détail la menace des Abominations. Les shadowrunners obtiennent enfin les réponses aux questions qu'ils ont pu se poser, même si les plus perspicaces d'entre eux en auront certainement déjà deviné bien des aspects. Grayson leur propose ensuite de se joindre aux forces de la SEAL, et de les équiper gratuitement

de ce qui se fait de mieux en matériel high-tech actuellement : le symbiosquelette. Si les PJ acceptent, leur initiation commence dans les jours qui suivent. De nouveaux shadowhounds sont nés. Si certains d'entre eux sont des samouraïs trop cybernétisés, on leur ôte chirurgicalement tout leur cyberware, que l'on remplace par des tissus organiques reconstruits in vitro. Puis on procède à la cérémonie du tatouage, avant la remise de l'équipement spécial. Si certains PJ ont échoué au test de valeur morale, ils ne peuvent pas postuler pour devenir des shadowhunders. La seule solution, pour les joueurs concernés, consiste à créer un nouveau personnage, directement shadowhunter. Dans un cas, comme dans l'autre, c'est une nouvelle vie qui commence !

**Léonidas Vesperini**

Illustration : Alexis Santucci

Remarque : Seuls deux Cutters possèdent un pistolet. Les autres se servent de couteaux, de bâtons de base-ball, voire de leurs griffes rétractiles.



#### Les investigateurs de Saeder Krupp

Mesurant entre 1,80m et 1,90m, ils ne quittent presque jamais leurs lunettes noires, et portent des uniformes bleu nuit, dont l'insigne SK, au niveau du cœur, ne passe pas inaperçu. À leur grosse ceinture pendent des appareils photo et un pistolet. Comptez un investigator par PJ.

Co	R	F	Ch	V	E	R
6 (8)	6	5	3	4	(2)	5 (7)

Initiative : 7 + 2d6.

Réerves de dés : Combat 7.

Cyberware : Armure dermale 2, Compétences câblées (5) de niveau 5, Réflexes câblés 1.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Furtivité 5, Combat armé 4,

Interrogation 5, Négociation 5, Psychologie 3, Voitures 5.

Compétences câblées : Étiquette (Corporations) 5, Étiquette (La Rue) 5, Étiquette (Matrice) 5, Étiquette (Médias) 5, Étiquette (Tribus) 5.

Équipement : appareil photographique 3D, caméra tridéo, enregistreur vocal, pistolet Browning Ultra-Power (9M), vêtements renforcés (3/1).

#### Shazz

Sous sa forme originelle, Shazz offre l'aspect d'une masse gélatineuse, comportant plusieurs

orifices dotés de crocs, des yeux éparpillés un peu partout, ainsi qu'une multitude de tentacules capables d'enlacer ses victimes. Quand il a pris possession d'un corps, son apparence devient exactement identique à celle de l'hôte durant (Essence x 10) jours. Au-delà de ce délai, le corps d'accueil s'use au rythme d'1 point d'Essence perdu par jour. Quand l'Essence tombe à zéro, l'Abomination est éjectée du corps de l'ancien hôte, qui meurt instantanément. Shazz doit alors trouver une nouvelle enveloppe physique dans les 15 minutes qui suivent, sous peine de se désagréger.

Attributs (Forme originelle / Forme habitée)

Constitution : 12 / X + 5

Rapidité : 8x4 / X + 3

Force : 20 / X + 10

Charisme : 7 / X + (Essence hôte - 6)

Intelligence : 7 / 7

Volonté : 7 / 7

Essence : (6)A / (6)

Réaction : 7 / 7

(X = attributs de l'hôte avant incarnation).

Initiative : 15 + 3d6.

Indice de danger : 8.

Pouvoirs : Absorption d'émotions,

Camouflage astral, Compulsion,

Fusion télékinétique, Immunité (Magie), Peur, Possession de corps.

Faiblesses : Vulnérabilité (orichalque), Vulnérabilité (laser).

Compétences : Celles du corps de l'hôte (voir les enquêteurs de Saeder Krupp pour la troisième incarnation). La Fusion télékinétique est maîtrisée à 4.

#### Les hôtes successifs de Shazz

##### La petite fille

Co	R	F	Ch	V
2	3	1	4	2

##### Le client du Reno's

Co	R	F	Ch	V
4	3	3	3	3

##### L'enquêteur de Saeder Krupp

Co	R	F	Ch	I	V
6 (8)	6	5	4	5	4