

Le seul crime que Jim Crull, alias Dark Angel, a commis contre le yakuza a été de leur résister, mais ce seul acte a scellé son destin.

Les ennuis de Jim ont commencé en 2043, lorsque son frère aîné, Edward, a cherché à obtenir une promotion au sein de la division de recherche hermétique de Mitsuhamu Computer Technologies. Personne, et surtout pas un gaijin, ne pouvait réaliser une telle ambition sans la bénédiction du yakuza local, la lieutenant Kat Akmura.

En échange de son approbation, Akmura a exigé un rite traditionnel de fidélité dans lequel le demandeur s'offre non seulement lui-même, mais aussi toute sa famille, au yakuza.

Malheureusement pour Edward, Jim Crull se prend pour un rebelle du rock'n'roll. Son identité elfique alimente un idéalisme féroce et un mépris tout aussi féroce pour le criminel et raciste yakuza. Jim a exprimé son mépris en sautant la cérémonie d'engagement des yakuza, horrifiant Edward et Akmura enragé. Au lieu de cela, il est parti dans la rue, guitare à la main, et s'est mis à chanter un peu plus de vérité qu'Akmura n'aimait l'entendre.

Se faisant appeler Dark Angel, il est devenu une légende musicale à Seattle. En dépit des critiques et des acclamations populaires dont sa musique a fait l'objet, il a vécu dans la rue, jouant dans des clubs bon marché et refusant de nombreuses offres lucratives de l'industrie du disque teintée de yakuza. En cours de route, il rencontre Lily Boyd, une fan de rock et une petite marchande de Talisman. Ils s'installent tous les deux dans leur propre squat. Les années passent et Dark Angel croit avoir trouvé sa place dans le monde.

Mais Akmura n'a jamais oublié l'insulte de Jim Crull. Elle a simplement attendu son heure, le surveillant et attendant de frapper au moment où cela lui permettrait de s'amuser le plus.

Elle lui a permis de se construire une réputation, de s'assurer de son amour pour Lili. Puis elle lui a arraché tout ce qu'il avait. D'abord, Akmura a fait enlever Angel, déguisant le crime en mettant en scène son suicide provoqué par la BTL.

Ensuite, elle a forcé Angel à enregistrer une série de puces musicales. Sous la contrainte, Angel a signé un testament laissant l'entièvre propriété de sa musique à Dynamo Blue, la propriétaire d'un studio musical de petite envergure connu pour ses pratiques commerciales peu scrupuleuses et sa morale laxiste. Naturellement, Dynamo verse aux yakuzas un pourcentage de ses revenus, mais sa vengeance contre Angel plaît beaucoup plus à Akmura que l'argent. Edward Crull a planifié et exécuté l'enlèvement d'Angel après qu'Akmura l'ait informé que la destruction progressive de son frère serait un pas de plus dans la hiérarchie de Mitsuhamu.

Le plan d'Akmura a laissé les admirateurs d'Angel croire que le chanteur était décédé d'une mort honteuse. La petite amie d'Angel, Lily, a conclu que son amant lui avait été infidèle, qu'il s'était disputé avec l'une des fêtardes les plus dévergondées de Seattle et qu'il avait même enfreint son célèbre code d'honneur en lui enregistrant des puces audios.

Akmura a fait en sorte qu'Angel sache à quel point sa réputation s'était effondrée. Dans sa cellule se trouvait des écrans holos lui montrant en boucle quelques extraits d

lui permettant d'avoir dans sa cellule des images d'actualité relatant toute. Aujourd'hui, Akmura retient Angel dans son quartier général flottant, où elle peut continuellement savourer le fier elfe.

Les shadowrunners entrent dans cette histoire lorsque la petite amie d'Angel, Lily, les engage. Bien que complètement désillusionnée par la mort ignominieuse de Dark Angel et le cœur brisé par son apparente trahison de leur amour, Lily maintient son sens pratique. **Elle croit avoir un droit légitime sur les revenus de Dark Angel et veut les bénéfices de la musique de Dark Angel.** Si quelqu'un peut prouver que Dynamo a assassiné Angel, le testament deviendrait invalide et Lili pourrait éventuellement récupérer les droits d'auteur du frère d'Angel. Cependant, Lili préfère une solution plus directe, et ne s'opposerait pas du tout à ce que les runner utilisent la violence pour obtenir de Dynamo qu'il renonce aux droits sur la musique. Ce sont les runners qui décident si le travail commence par un coup ou un chuchotement. S'ils décident d'attaquer Dynamo Blue, les joueurs sont entraînés dans une bataille qui leur assure un flux constant de combats jusqu'à ce qu'ils résolvent l'affaire. Tuer Dynamo ne résout rien, car elle n'est que le pion d'Akmura. Avant ou après la fusillade, les trafiquants d'ombre se mettent à la recherche d'informations.

Trois choix s'imposent :

- espionner Dynamo au lieu de l'attaquer, En enquêtant sur les studios Xanadu de Dynamo, les runners apprendre que Dynamo joue un rôle périphérique dans cette affaire. Ils pourraient même découvrir un lien entre Dynamo et les chercheurs hermétiques de Mitsuhamma. Inutile de dire que les runners qui poursuivent cet indice trop effrontément pourraient le regretter.

- consulter les fichiers sur Angel à Lone Star Security. Les joueurs peuvent trouver une autre piste à Lone Star. Personne ne devrait être surpris d'apprendre que la police a supprimé les enquêtes sur la mort de Dark Angel Les pots-de-vin ou les menaces appropriés révèlent qui a orchestré la dissimulation d'Edward Crull.

- se rendre sur les lieux de la mort d'Angel.Toujours un repaire pour les chipheads et les dealers, la mort d'un rock-and-roller a attiré les gangsters. culte, les fans et les médias dans le quartier. Si les runners parviennent à dépasser tout cela, ils peuvent trouver deux témoins qui savent que le corps d'Angel était en fait celui de quelqu'un d'autre. Si l'équipe parvient à faire parler les témoins et à suivre les indices, les shadowrunners pourront se faire une idée assez précise du sort d'Angel.

A un moment donné, les vieux amis d'Angel s'impliquent dans l'histoire. Plusieurs membres du groupe d'Angel s'interrogent également sur les circonstances de la mort du chanteur, et ils soupçonnent Lill Ice de jouer un rôle sinistre dans tout cela, un soupçon renforcé par une note cryptique plantée par les agents d'Akmura. Si les runners ne vont pas d'abord voir les membres du groupe, les musiciens commencent à harceler la dame, et elle exige que les personnages du joueur la protègent. Cet épisode peut se terminer avec beaucoup de rancune, mais probablement sans effusion de sang.

En discutant avec les membres du groupe, les personnages du joueur peuvent en apprendre un peu plus sur la vie et les habitudes de Dark Angel. Ils peuvent également trouver une piste d'indices qui les mèneront aux agents d'Akmura. Les Shadowrunners peuvent s'attendre à être en danger sur les lieux de la mort d'Angel.

Cependant, toutes les informations, sauf les plus subtiles, pointent vers le frère d'Angel, **Edward Crull**. À un moment donné, les yakuza apprendront les efforts de l'équipe. Edward Crull tente de corriger ce problème.

Si ses agents échouent, Akmura envoie sa propre équipe. Si le groupe a de la chance et qu'il capture et interroge ses éventuels agresseurs, la quantité d'informations révélées par les tueurs dépend du maître du jeu. En tout cas, la vie à Seattle devient beaucoup plus stimulante pour les runners. Finalement, l'équipe se rapproche d'Akmura ou de Crull.

Les shadowrunners apprennent enfin le vrai destin d'Angel et sa localisation actuelle. Pour récupérer les droits d'auteur de la musique d'Angel, l'équipe doit organiser un sauvetage.

Et pour éviter que quelque chose de semblable ne se reproduise, ils doivent l'aider à régler ses comptes avec Akmura, ce qui constitue en soi un défi d'un tout autre genre. Akmura, après tout, est un membre éminent des yakuza, une ancienne organisation criminelle japonaise avec de longues traditions de fraternité et de vengeance. Si les personnages du joueur tuent un membre haut placé du yakuza sans avoir posé les bases nécessaires, ils peuvent s'attendre à vivre dans la crainte d'être assassinés pour le reste de leur courte vie.

Heureusement pour les runners, les ennemis d'Akmura sont nombreux et ses amis sont inconstants. Si les shadowrunners parlent avec d'autres yakuza oyabuns, ils peuvent obtenir la permission de mettre Akmura sous glace. L'un ou l'autre des deux chefs du crime peut leur accorder l'autorisation de mener cette attaque : Shiro Usaka, l'un des perfides alliés d'Akmura ; ou Homatsu jinjoro, le principal oyabun du clan Sword Water de Seattle.

Akmura. En tuant l'oyabun, on élimine l'ennemi d'Angel et on le libère pour qu'il puisse poursuivre sa carrière. Cependant, une bataille n'est pas la seule façon de mettre fin à l'aventure. Si le maître de jeu et les joueurs souhaitent que les yakuza participent à de futures courses d'ombres, Akmura peut négocier avec les runners d'ombres. Angel ne constitue qu'une infime partie des ambitions globales d'Akmura à Seattle. Les trafiquants d'ombre pourraient lui offrir quelque chose - une influence, des informations ou, très

probablement, des services - en échange d'Angel. Quant à la nature exacte de ces services, eh bien, c'est une autre aventure.

Club Chiaroscuro, à trois blocs du Space Needle. AAA.

Demander IceLady, 20h30

Le club est au 2^{ème} et 3^{ème} sous-sol d'un immeuble d'affaires. Le décor néo-mystique du club est baigné de lumières noires et des néons colorés. L'electroslam est diffusé par de grands haut-parleurs au sol ; des affiches sur les murs annoncent un rocker appelé Dark Angel, mais il ne semble pas être sur scène.

En demandant IceLady au barman, il vous désigne une porte dans un angle du club noté « privé ».

Une petite pièce où se trouve une table métallique avec quelques chaises. Des armoires et des étagères encombrées de matériel et de caisse de boissons.

Une **petite femme à l'air sauvage**, menue, 25 ans, avec un enchevêtrement de cheveux noirs et des yeux sombres et étincelants. Le pourtour des yeux est maquillé de noir également. Un air d'oiseau.

Elle porte des vêtements de ville, branché. Sa voix aiguë révèle sa colère. IceLady est directe.

"Salut,

Vous avez déjà entendu parler de **Dark Angel** ? Peut-être pas. C'était un rockeur de rue, avec une carrière montante. S'il avait joué au jeu de l'enregistrement, ce serait devenu une nova.

En tout cas, j'étais... proche d'Angel. Vous scannez ?

Il y a 3 semaines, Angel s'est tué. La Lone Star a sorti ses restes grillés d'un endroit appelé **Heaven. C'est à Lowell, dans le sud d'Everett**. Le coroner a appelé ça un suicide et a mis ça sur le compte d'une mauvaise puce.

Les cendres d'Angel n'étaient même pas froides qu'une rumeur s'est répandue. Une rumeur qui s'est avérée vraie.

Une salope qui se fait appeler **Dynamo Blue** possède toute la musique d'Angel - elle a un testament signé et validé de Dark Angel qui lui donne les droits de toutes ses chansons !

Pendant que ce bouffeur de pissenlit me disait combien il m'aimait, il niquait une meuf derrière mon dos et signait avec elle.

Son studio, **Xanadu**, a déjà sorti un album-flash en quatre jours qui se trouve en 8^{ème} place de la musique rock depuis la semaine dernière.

Mas je ne scanne pas.

Angel a toujours refusé d'enregistrer ses chansons - il ne voulait même pas jouer dans les grands clubs. Pour lui, c'était se corrompre d'enregistrer son art avec de grands studios. C'était de figer quelque chose de vivant. Pour lui un enregistrement avait quelque chose de morbide.

Les seuls trucs qui circulent sur la matrice, ce sont des enregistrement pirates pendant des live.

Putain, j'étais sa meuf, je l'ai aidé pendant des années, je bosse comme une forcenée et je dois supporter l'idée qu'une connasse se fasse des couilles en or avec ses chansons. Pourquoi elle ?

Pourquoi pas moi ?

Ce suicide c'est bullshit. J'y crois pas, il a du se faire buter par cette mante religieuse qui l'a pompé jusqu'à la moelle.

Si les chansons d'Angel doivent appartenir à quelqu'un, c'est à moi. Je veux les bénéfices de la musique de Dark Angel. C'est là que vous entrez en jeu !

Si Dynamo a buté Angel et que vous parvenez à le prouver, le testament devient invalide et j'aurai toutes mes chances pour récupérer les droits. Je connais de bons avocats.

Si vous ne trouvez pas de preuves je suis certaine que vous pouvez toujours trouver une manière pour encourager la chica à renoncer aux chansons, vous scannez ?

Je vous préviens, je ne roule pas sur l'or. Mais j'ai quelques économies et je viens d'hypothéquer ma boutique : je fais le pari de votre réussite et de la mienne.

J'ai réuni 35.000 nuyens que je peux vous offrir pour ça. Pour l'équipe.

Si j'arrive à avoir les droits de Dark Angel, je vous verserai dès que je peux **50.000 nuyens** supplémentaires.

Ça me semble réglo.

Par contre je suis dans le business donc cherchez pas à m'entuber avec vos histoires de marchands de tapis. Et puis, c'est pas comme si vous étiez les seuls sur le marché ?

- Angel ne vivait jamais au même endroit. Il gardait ses affaires chez moi et passait la nuit quand il en avait envie.

- Il traînait avec d'autres rockers, et ils faisaient la fête où et quand ils le voulaient. Quand il a disparu, je ne l'avais pas vu depuis 3 jours. Pas de nouvelles d'ailleurs non plus.

- Le groupe de rockers d'Angel est une bande de Tacoma qui se fait appeler les **Fallen Heroes**. La bande avait un terrain vague, qu'ils appelaient la **Partyzone**, où ils allaient faire de la musique. Tous les types de rue locaux venaient les écouter. Deux des **Fallen Heroes** sont des frères, **Bryan et Drew**. Une chica appelée **Persan** et un gars appelé **Nolan** forment le reste du groupe. Leur musique est bien, mais ils n'iront nulle part sans Angel. Je n'ai pas la moindre idée de ce qui leur est arrivé.

- J'ai voulu organiser un concert ici ce soir mais. Il allait jouer ici, au Chiaroscuro. Tu vois, je connais un peu Wallace, la fille qui possède ce club. Je l'ai convaincue de faire venir Angel et je l'ai même convaincue d'accorder une petite promotion.

"Le concert est annulé, Wallace me fait chier avec ça aussi.

Icelady a l'intention de payer les runners avec les bénéfices du disque d'Angel. Elle ne dispose actuellement que de fonds modestes et n'offre que 1.000 nuyens par runner à l'avance.

Si l'équipe fait une bonne affaire, elle peut porter le montant final à 1 500 nuyens. Si l'équipe essaie de négocier les frais au-delà de ce niveau, Icelady se met en colère et insiste sur le fait qu'elle est à sa limite.

Icelady vit à Pinehurst, Everett. Si l'équipe recommande des précautions raisonnables pour sa sécurité, Lili accepte de s'y conformer. Elle n'accepte pas de se rendre sur le terrain tant que le groupe n'a pas gagné sa confiance. Cependant, face à un danger imminent, Lili se comporte de manière raisonnable.

Les runners commencent cette aventure avec cinq options principales.

- Ils peuvent **enquêter sur le Club Chiaroscuro**, le site prévu pour la dernière représentation d'Angel.
- Ou bien l'équipe peut choisir de visiter les **Xanadu Studios**
- Si les shadowrunners décident **de visiter la Lone Star**
- Allez à **Heaven** si les runners visitent la scène du "suicide" d'Angel
- **Fallen Heroes, Partyzone** s'ils choisissent d'enquêter sur l'ancien groupe d'Angel.

Club Chiaroscuro, Downtown

La propriétaire du Club Chiaroscuro, **Julie Wallace**

Bien qu'elle paie une protection à l'oyabun Shiro, ce qui fait partie du prix à payer pour faire des affaires, elle ne rapporte généralement pas aux yakuzas ce qui se passe dans son club. Au début du moins, l'équipe n'a rien à craindre de faire des affaires dans le club.

Oyabun ou Kyodai ? Quel lien avec le reste de l'histoire ?

Interrogée sur Dark Angel : Wallace mentionne

- Icelady s'est arrangée pour qu'il joue au club.
- Elle a dépensé plus de **3.000 nuyens** en promotion pour cette performance ostensiblement spontanée. Elle admet volontiers qu'elle se sent assez mal à l'aise d'avoir annulé le concert.

Les personnages du joueur doivent cependant l'approcher avec tact pour la persuader de le partager. Wallace peut également fournir des informations générales sur la politique des yakuza locaux.

Les yakuza protègent impitoyablement leur secret. Elle ne révèle des informations utiles à l'équipe que lorsqu'elle a confiance qu'ils ne feront rien de stupide et ne rendront pas furieux les oyabuns locaux.

Wallace attend également de l'argent pour révéler ce qu'elle sait. Elle ne demande jamais vraiment de paiement, mais garde ses informations près de sa poitrine jusqu'à ce que les personnages du joueur lui fassent un cadeau d'au moins 1 000 nuyens. Julie peut communiquer les informations suivantes aux personnages du joueur. :

"Nous avons affaire à 3 Lieutenants. Ils sont tous liés au clan du **Shigeda-gumi**, dirigé par l'oyabun **Takeo Shigeda** »

- **Kat Akmura et Shiro Usaka**. Tous deux ont entre 30 et 40 ans, sont ambitieux et cupides, ce qui a créé beaucoup de tensions entre eux ces dernières années.
- **Homatsu Jinjiro** est le *shatei-gashira* du clan. Plus âgé, il n'aime pas ces rivalités internes. Autrefois, les yakuzas présentaient un front uni.

Entre les deux yaks les plus jeunes, Akmura semble être au sommet. Elle a la main mise sur plusieurs entreprises et semble avoir amassé beaucoup d'argent.

Dans le passé, **Shiro Usaka** aurait cherché à lui nuire de toutes les manières possibles, d'autant que sa force de frappe est plus importante que Akmura. La situation semble s'être calmée depuis un an. Il est assez clair qu'ils ont une alliance, mais qui sait à quel point elle est durable ? Il gère ses affaires depuis un nightclub, appelé le *MindWarp*.

Homatsu Jinjiro est un vrai traditionaliste. Il est de notoriété publique qu'il vit à Marian Parks. On ignore ce qu'il pense des deux autres lieutenants. Peut-être qu'il est trop puissant pour s'en soucier, ou peut-être qu'il est trop vieux. En tant que Shatei-gashira, Jinjiro est le relais entre les rangs inférieurs et le numéro deux du clan, le waka-gashira Ogura Yoshinori, qui dirige les cadres importants de l'organisation.

CHEZ ICELADY

LiLy Ice vit dans un petit appartement au 6eme étage d'un immeuble de Pinehurst à Everett. Des tentures sont accrochées au mur, des tapis épais sont étalés au sol. Intérieur d'une marchande de talisman. Sculptures au mur, batiks.

FALLEN HEROES, PARTY ZONE, sud Tacoma

Ce coin est une zone neutre pour de nombreux gangs de Tacoma occupé par de vieux immeubles des friches et des parkings où végétent des voitures calcinées.

Où se trouve le groupe ?

Le groupe se trouve dans un building abandonné, véritable squat

- Bryan et Drew, des jumeaux elfes
- Sheera Persian, chanteuse humaine
- Nolan, un elfe de Tir Na Nog

Les membres du groupe parleront volontiers mais restent très méfiants.

- Ils ont appris que IceLady a loué les runners et veulent savoir pourquoi
- Ils refusent de croire qu'Angel s'est suicidé ou a vendu sa musique aux studios Xanadu, mais ils veulent une part des bénéfices des enregistrements de Dark Angel
- Le groupe n'a jamais fait confiance à Icelady, et ils croient qu'elle a planifié la mort d'Angel et vendu sa musique au studio.
- Ils sont impatients d'expliquer pourquoi ils détestent Icelady avec tant de véhémence : lorsque Drew et Bryan sont allés à Heaven après la mort d'Angel, un punk d'origine japonaise qui a manifestement reconnu les musiciens leur a refilé une puce de données montrant des transferts de plus de 1.000.000 de nuyens des studios Xanadu vers un compte Global Trust au nom de Lily Ice. Les membres du groupe considèrent cette puce comme une preuve indéniable du rôle de Lily Ice dans la mort d'Angel. Les données de la puce ne correspondent à aucun compte stocké dans les ordinateurs de Xanadu. La puce est une contrefaçon réalisée par un non-expert. Les runners peuvent partir à la recherche de ce punk japonais qui a été payé par Edward Krull
- Une rencontre avec un punk japonais peu après la disparition de Dark Angel a confirmé leurs soupçons. Le punk travaillait pour Kat Akmura, mais les copains de Dark Angel ne le savent pas.

Conséquences :

- Sheera contactera IceLady la menaçant. Les deux femmes se détestaient. IceLady est blessée par ces accusations et demandera aux runners de la protéger.

T'as fait une erreur en touchant à Angel. Global Trust, 22343-422110 : tu vois, on est au courant. Surveille tes arrières poufiasse, tu vas salement morfler.

- IceLady contacte les shadowrunners dès qu'elle reçoit cet appel. Elle est profondément blessée par l'accusation d'avoir tué son amant ; de plus, elle déteste Sheera autant que Sheera la déteste, et comme elle ne peut pas faire passer ses frustrations sur le groupe, elle les fait passer sur les shadowrunners. Elle veut les revoir au Chiaroscuro. Dès que

l'équipe arrive, Icelady demande à connaître les progrès qu'elle a réalisés jusqu'à présent. « Ok, vous pouvez passer à la vitesse supérieure là ? Le temps est contre nous !! » Si les runners répondent grossièrement, **Icelady s'enflamme de rage**. À moins que les personnages du joueur ne tentent d'apaiser leur employeur, ils ne découvriront pas ce qui l'a poussée à demander un rapport d'étape si tôt, et ne sauront certainement pas que le groupe a fait l'

- Si les runners parviennent à la calmer, elle leur expliquera l'appel qu'elle a eu. Icelady n'a jamais entendu parler de Global Trust. Elle demande aux runners d'accélérer leur enquête initiale et de produire des preuves de son innocence dans toute l'affaire.
- Sheera convainc éventuellement ses cohortes de malmenner Icelady. Cette attaque a lieu 2 jours après le début de l'aventure si rien ne se produit pour l'empêcher ou la retarder.

XANADU STUDIOS, Meredith, Renton

Xanadu loue des bureaux dans un petit centre industriel du quartier Meredith de Renton. Le studio d'enregistrement n'a même pas la moitié de l'immeuble - il appartient à une autre société, qui n'y accroche pas d'enseigne.

Le poème, vous pouvez le lire sur le petit écran d'affichage au-dessus de la porte, qui est recouvert d'une peinture brune écaillée.

Clifton Perkins, agent artistique

Les bureaux sont en plein travaux, ça sent l'enduis, de nouvelles cloisons sont en train d'être montées

--

Le yakuza siphonne la plupart de l'argent réel des chansons d'Angel et ce que le studio produit et l'état de délabrement de ces studios devrait donner aux runners un indice immédiat et surdimensionné que le destin d'Angel implique quelqu'un de plus puissant que Dynamo Blue.

Dynamo Blue emploie des gardes compétents, mais pas autant que les runners l'espèrent. Un vaste système de caméras de sécurité aide les gardiens à garder un œil sur les lieux. En cas de perturbation, un garde du poste de sécurité (C) vient enquêter.

Dynamo et ses supérieurs réagissent de deux façons à une perturbation dans le studio. Premièrement, Xanadu double le nombre de gardes à tous les postes. Ensuite, Edward Crull envoie une équipe de choc pour s'occuper des runners. Si l'une des caméras de sécurité de Xanadu a filmé les runners, les assassins de Crull ont un avantage supplémentaire.

Si les shadowrunners choisissent d'espionner cette installation en utilisant des esprits ou des micros électroniques, ils découvrent des informations plus utiles. Après six heures, Dynamo Blue téléphone à Edward Crull, lui adressant le "san" honorifique japonais et parlant en différé. Dynamo fait un rapport sur les ventes de *Flaming Wings*, l'album Dark Angel.

Toute personne qui examine la base de données de communication de Dynamo (voir ci-dessous) peut découvrir où habite Edward Crull (voir Frère d'un ange, p. 40).

- A. Hall : de faibles holos promotionnels illuminent les murs de cette pièce. Huit plexers en denim peint au pistolet vont et viennent, portant des chaînes et des tuyaux comme des bijoux. Dans un coin, un type de corps à la peau pâteuse en costume de citron vert est assis pour lire l'exemplaire de la semaine dernière de Rocker Born. Une secrétaire est assise au bureau de la réceptionniste, regardant de temps en temps un spectacle de tridos sur son télécopieur pour faire le tour de la pièce. Elle porte ses cheveux rose néon en chignon. Une épingle à cheveux bon marché accentue le surlignage blanc.
- B. Bureaux don celui de Clifton Perkins, agent artistique

- C. Poste de sécurité + système matriciel
- D. Studio
- E. Archive (enregistrement de Dark)
- F. Directeur du marketing : Mike Orduffer,
- G. Bureau du directeur : Dynamo blue
- H. Bureaux voisins d'une autre boite

- Dans le système matriciel, le decker peut trouver la trace de communication de Dynamo Blue, en particulier des appels répétés avec un certain M. Crull de MCT.
- Un compte de la Federated Funds Net attire votre attention : plusieurs versements sont effectués régulièrement sous des lignes budgétaires louches (don à la communauté ...) Il y en a pour plusieurs millions de nuyens.
- Sur place, les Pjs peuvent trouver des puces avec des enregistrements de Dark Angel mais ce ne sont pas les originaux.
- Bureau de Dynamo Blue, directrice : une bague de platine se trouve dans les tiroirs, elle appartient à Dark Angel que Ice Lady a acheté et a offert à Ice Lady

Federated Funds net, un service de banque à distance pour les petits versements.

Tout petit système, dans le jargon des decker, on appelle cela une tirelire. Mais les plus sages des deckers savent aussi qu'un système minuscule est capable de griller des intrus trop confiants. Ce sont de petites sommes qui sont déposées sur ces comptes habituellement.

Chaque compte est associé à une CI. C'est là que FFN conserve les infos concernant ses comptes. Chaque fichier est protégé par un programme brouillage qui isole le compte en cas de souci. Un échec contre la CI coupe le fichier du réseau. L'accès du dépositaire est alors bloqué jusqu'à ce que le compte soit remis en état.

Le decker peut apprendre que le compte est relié à un certain Edward Crull.

LONE STAR, Pinehurst, Everett

Angel est "mort" dans la 249^e division (precinct) de la Lone Star à Pinehurst, Everett

La version officielle de la disparition de Dark Angel sur les réseaux :

Les experts médico-légaux de Lone Star ont identifié un cadavre gravement brûlé comme étant Jim Crull alias Dark Angel, et ont noté que le corps présentait des signes de forte utilisation de BTL. Tous les éléments indiquent un suicide par brûlures auto-infligées.

Une petite station miteuse avec son enseigne au néon bleu ressemble à tous les autres bureaux de police. Une voiture de police passe de temps en temps, et vous vous dérobez instinctivement devant chacun d'eux. À l'intérieur, le magasin de flics a des sols éraflés et des murs gris. Des bips sonores constant des télécoms et des portes automatiques qui s'ouvrent et se ferment continuellement.

- L'équipe peut venir ici pour trouver des informations. Si les shadowrunners pensent avoir des preuves reliant **Dynamo Blue** à la mort d'Angel, ils doivent les montrer à l'officier de service et demander à parler à l'officier en charge de l'affaire. Dès que quelqu'un présente officiellement des preuves contre Dynamo Blue qui suggèrent son implication dans la mort d'Angel (comme la bague en platine de son bureau), la nouvelle parvient rapidement à Edward Crull, qui met immédiatement en œuvre des plans pour arrêter les shadowrunners. Pour plus d'informations, voir Brother to an Angel, p. 40.

- Le **Lieutenant Dolchev** est en charge de l'affaire du suicide de Dark Angel.

- le corps a été retrouvé par deux "bodyboys" (des citoyens défavorisés qui complètent leurs maigres revenus en remettant les corps récemment décédés à des cliniques médicales, qui paient une commission d'enquête et recyclent les parties du corps). Les rapports indiquent que les "bodyboys", dont le nom est **Hack and Slash**, opèrent depuis une tanière de **BTL** appelée **Heaven, à Lowell, Everett**.

Dolchev sait que le cadavre n'est pas Angel :

- Les experts médico-légaux de la police l'ont identifié en privé comme étant le corps d'un squatteur récemment assassiné, apparemment tué dans le cadre d'une opération de dissimulation ordonnée par un cadre de Lone Star.

- Le lieutenant a appris qu'un certain Edward Crull de MCT a demandé la falsification des preuves.

- Dolchev a accepté la fabrication sans poser de questions, il sait que Crull a des liens avec le yakuza local.

- le lieutenant Dolchev n'est pas un excellent serviteur de la loi et n'a aucune loyauté avec le yakuza. Il se considère comme un homme de son temps, capable de faire des affaires avec tous les vrais pouvoirs de Seattle. Pour apprendre quelque chose de lui, l'équipe doit mentionner des faits que le grand public n'aurait pas, comme le lien de Dynamo Blue avec Edward Crull et sa possession de la bague d'Angel. Si Dolchev accepte d'écouter les runners et peut-être de révéler un peu de ses propres connaissances, il s'attend à recevoir un pot-de-vin d'au moins 5 000 nuyens 2 Points d'Anarchy pour le « Fonds des veuves de la police » ou « l'association des amis des chiens de l'enfer » dont le dernier bâtiment a encore brûlé.

- Si les runners sont maladroits, Dolchev les arrête pour tentative de corruption d'un agent de la loi. Lone Star n'enquête jamais directement sur la disparition d'Angel, mais l'équipe peut utiliser Lone Star comme une feinte pour attirer ses ennemis au grand jour.

HEAVEN, Lowell, Everett

Angel a choisi un putain d'endroit charmant pour mourir. A côté de cet endroit une zone toxique a des allures d'aire de pique-nique.

Heaven c'était autrefois un bâtiment de 2 étages, une clinique de santé publique. Aujourd'hui, la moitié du bâtiment s'est effondrée. Des structures en plastique à moitié fondu jaillissent des ruines. Un feu gronde dans une benne à ordures et des graffitis couvrent chaque centimètre des murs encore debout. Tout le monde à Seattle a vu des reportages sur cette célèbre tanière de BTLs, et pour une fois, les reportages n'exagèrent pas.

La zone est plutôt fréquentée :

- Des « têtes à puces » aussi pâles que des zombies se faufilent dans l'obscurité intérieure, montrant parfois leur visage aux fenêtres brisées des restes de l'immeuble
- Des gangers font du porte à porte pour vendre leurs BTL, tout en guettant les alentours. Leurs vestes sont décorées d'une image d'un blason avec deux clés croisées et deux G majuscules imbriqués. Ils ne sont pas ravis de l'afflux de personnes dans le coin.
- La mort d'Angel a également attiré une toute nouvelle clientèle au Heaven et plusieurs autres véhicules. **Les fans de rock des alentours sont en pèlerinages à la tanière pour rendre hommage à leur idole.** Ces fans sont autant des individus de la rue, des classes sociales comme des plus huppées accompagnées de leur sécurité personnelle. Des filles aux mohawks couleur arc-en-ciel dansent sur le nouveau disque d'Angel tandis qu'un groupe se tapit dans les ruines, chacun étant un sinistre clone du chanteur décédé. Un journaliste et son drone enregistrent toute la scène.
- Les Golden Gators s'attaquent à tout runner qui crée du désordre ; Ils savent que H&S ont découvert le corps d'Angel.
- 2 espions yakuza traînent dans le secteur et écoutent avec leur cyber-oreilles toute personnes posant des questions sur Angel (les pjs ne doivent pas les rencontrer)
- Hack et Slash, deux trolls de petite taille (2m20) tentent de s'éclipser dès qu'ils entendent quelqu'un poser des questions sur les événements de la nuit de la mort d'Angel.

Les Golden Gators

Dirigés par Pete le Lézard, chaman alligator, ils se considèrent comme les propriétaires du Heaven. Ils contrôlent le commerce BTL, surveillent Lone Star et tiennent les autres gangs à l'écart. Ils attaquent immédiatement quiconque commence un combat au Heaven et ses alentours proches. Si les runners se font remarquer par leurs questions, les Golden Gators leur demandent de partir. Si l'équipe ignore la menace, les Golden Gators attaquent. Les Golden Gators engagent généralement leurs ennemis dans un combat au corps à corps, car la plupart de leurs combats se développent lors de disputes. Si les shadowrunners ouvrent le feu sur les Golden Gators à longue distance, le gang se précipite dans les sous-sols sous le ciel et s'y cache. Toute personne qui les suit en rampant rencontre le gang à bout portant.

Hack and slash

« BodyBoys » travaillant en freelance pour BBODS (BodyBits Organ Donation Service) . Ils sont rémunérés pour chaque corps non réclamé qu'ils apportent. Et il y a du boulot dans le quartier vu le nombre de combats de rue qui s'y déroulent.

Les deux trolls évitent les problèmes et bossent avec bonne humeur. Impressionnant dans leurs vêtements en synthétique noir, leurs rangers noirs mais sont en fait un peu timide.

Un humain (Edward Crull) les a payés pour qu'ils trouvent le corps brûlé d'un sinless avec certaines caractéristiques : les cheveux longs bruns, une cicatrice au menton. Le déguise selon une description que le mec leur a donnée et le rapporte à la police. Ils savent qu'il a des liens avec le yak et qu'il avait l'air d'un magicien. Ils en ont eu un peu peur. Ils ont été payés chacun 1500 nuyens et 1500 pour leur silence. Avec ils se sont achetés une Honda Viking d'occasion qui a des problèmes techniques.

MINDWARP, downtown

Le **Mindwarp** est un restaurant comprenant un nightclub en sous-sol et des bureaux et d'autres installations appartenant au lieutenant du Shigeda-gumi **Shiro Usaka**.

Un Yakuza craint pour sa cruauté

- On ne parle jamais d'affaires d'emblée, profitons du spectacle pour commencer.
- Vous vous cachez derrière (beaucoup) de beaux mots, et si on découvre que vous mentez ...

L'ambiance du restaurant est assez feutrée mais les basses du nightclub se font entendre au niveau de l'entrée

Une clientèle principalement d'origine japonaise assise mollement au bar, beaucoup de salariman

La musique est moins frénétique ici, assez douce pour que les gens puissent parler par-dessus.

Des hommes et des femmes sculptés dans des proportions incroyablement parfaites s'attardent au bar. Tout le monde dans le club porte les coupes rigides et anguleuses des dernières créations de Néo-Tokyo.

Des yakuzas en costumes sont en train de siroter des boissons dans les coins prêts à intervenir.

Des silhouettes épaisses, un cyberware très apparent, d'épais sourcils contrastent avec les beautés chirurgicales de la pièce.

Des murs en papier de riz sur lesquels sont projetés des anime du XXe siècle et des cloisons en bois créent différents espaces éclairés par des spots de couleurs en mouvement.

Une table basse en verre noir vous fait face. De nombreuses bouteilles, des sots de glace

Au centre, un japonais chauve d'une quarantaine d'années portant un costume Zoé et une cravate rouge est assis dans un canapé. Deux femmes se blottissent près de lui et jouent avec les plis de son costume. Il porte une longue balafre sur le visage et porte un œil cybernétique.

A gauche et à droite sur d'autres canapés, six autres personnes, caucasiennes et asiatiques discutent entre elles en murmurant. Derrière l'un des canapés, un peu en retrait un autre homme assez fin et grand se tient droit et immobile. Il porte dans chacune de ses mains, devant lui, deux grands portraits photographiques. Chacune d'eux montre le portrait d'un japonais en N&B

Dans un autre angle, un objet peu raccord avec la déco : une vulgaire glaciaire au plastique sale.

- à la recherche d'informations sur Angel,
- ou doivent essayer d'empêcher le yakuza de venger la mort de Kat Akmura.

Il est actuellement allié avec Akmura.

Comme l'organisation des yakuza ne permet pas aux étrangers de tuer ses membres sans autorisation, toute attaque non autorisée contre Shiro attire la colère **de Homatsu jinpro**, le senior oyabun local (voir Marian Parks, p. 37).

Préparation pour atteindre le Shio :

- lutter contre le sort détection des ennemis
- un médecin doit se rendre sur place.

MARIAN PARKS

Ce chapitre couvre la rencontre des runners avec Homatsu Jinjiro, l'oyabun

Regardez ça, les amis. La vie à la campagne à son meilleur ! Placez-vous devant la porte en acier inoxydable de l'allée et admirez la vue sur le lac Fantôme au nord, ou regardez vers l'est pour découvrir la silhouette du centre-ville de Seattle qui ressemble à un autre monde. Drek, ce type doit vraiment aimer son intimité - scannez la clôture de fer noir cachée dans la haie de neuf pieds qui entoure l'endroit.

À l'intérieur des Marian Parks, vous voyez des bâtiments bas avec des toits de tuiles, comme un village du Japon féodal. Des rideaux de conifères effilés séparent ces bâtiments, et à travers le parc, une limousine noire élégante est garée dans un garage blanc et moderne qui supporte trois antennes paraboliques sur son toit. À travers une clairière, on aperçoit un court de tennis. Ne manquez pas de faire signe aux petites caméras dans les arbres - souriez, vous êtes en trideo !

Le domaine de Homatsu ressemble à un jardin paysager japonais, conçu avec une incroyable habileté. On y voit trois êtres vermeils ressemblant à des paysans orientaux qui errent dans les allées du jardin, portant de larges chapeaux et portant des houes en feu. Une sérénité solennelle existe aux Marian Parks que l'on ne trouve pas près de Shiro Usaka, Edward Crull ou Kat Akmura. Homatsu Jinjiro respecte et vénère les anciennes coutumes et sa maison tranquille est un témoignage de sa puissance parmi les yakuzas.

Ce chapitre couvre la rencontre des runners avec Homatsu Jinjiro, l'oyabun supérieur du clan Sword Water. Ce chef du crime vieillissant est le supérieur nominal de Kat Akmura et Shiro Usaka, et il est prompt à venger une attaque de son peuple par des étrangers. Parce qu'il trouve l'audace d'Akmura dérangeante, si les runners lui font leur présentation de la bonne manière, il leur donne l'autorité nécessaire pour l'attaquer. Jinjiro peut aussi se lancer dans l'aventure d'une manière moins agréable. Si les runners tuent Akmura sans la permission de Jinjiro ou d'Usaka, la tradition des yakuzas veut que l'oyabun supérieur venge sa mort. L'équipe vient de s'attirer de gros ennuis.

Tout contact du Fixer ou du Yakuza Boss aura les relations nécessaires pour organiser une rencontre avec Jinjiro. Si les runners se présentent au Marian Parks pour une rencontre arrangée, Homatsu lui-même les rencontre à la porte avec un arc. Un homme âgé, vêtu d'un vêtement ample en coton, n'a pas l'air menaçant ; mais tout runner doté d'un demi-cerveau sait combien les apparences peuvent tromper. Il explique qu'il est de coutume que les invités enlèvent leurs armes et leurs chaussures. Une fois que les runners se conforment à cette demande, il les escorte vers une cour ouverte à l'ombre d'un énorme saule pleureur. Dans la cour, l'homatsu est assis sur un tatami de paille. Il semble être seul, mais cinq gardes du corps se cachent parmi les écrans environnants. Le ninja d'élite Chigo Akwe attend avec eux. Jinjiro offre aux runners des rafraîchissements japonais traditionnels dans un service à thé en porcelaine d'une valeur inestimable. Après avoir observé les cinq minutes de bavardage nécessaires, les runners peuvent se mettre à parler affaires. S'ils abordent le sujet de Kat Akmura, Jinjiro hausse les sourcils et écoute, mais ne dit rien. Homatsu considère Akmura comme un arriviste. Elle n'a pas le style et l'honneur de l'ancienne génération de yakuza et a beaucoup trop de pouvoir à son goût. Cela ne le dérangerait pas de la voir embarrassée ou même éliminée. Bien qu'il soit bien trop discret pour le suggérer lui-même, si les runners lui demandent la permission de l'attaquer, il la leur donne à une condition : les runners doivent faire un seul coup net. Jinjiro ne veut pas d'une guerre prolongée dans les rues de Seattle qui pourrait attirer l'attention indésirable des autorités civiles. La coopération avec Homatsu offre aux runners plusieurs avantages. Si l'équipe clarifie ses plans avec lui, ils ne doivent pas craindre les représailles des yakuzas pour avoir tué Akmura. Jinjiro garde le contrôle sur son peuple et ne manque pas à sa parole. Homatsu peut donner aux runners un plan de pont du navire d'Akmura, le Shio-Zuchi, et les avertit que les gardes du corps d'Akmura comprennent les Oni-do, une bande de trolls martiaux. Si les runners n'obtiennent pas la permission de Jinjiro ou d'Usaka avant de frapper Akmura, la tradition des yakuza veut que Jinjiro les punisse.

La section "Cast of Shadows" décrit Chigo Akwe, le chef ninja au service de Homatsu. Ce tueur traquera les runners jusqu'à ce qu'il trouve une occasion d'attaquer. Le maître du jeu doit concevoir les détails de cet assassinat en fonction de la situation. Selon toute vraisemblance, Chigo attaquera lors d'une future course d'ombre. Patient, ingénieux et impitoyable, le ninja emploie généralement des tactiques exotiques telles que le gaz empoisonné, le contact du poison avec le DMSO, le sabotage de l'équipement vital ou l'attente que d'autres ennemis aient capturé les runners, puis les tue en prison.

Edward Crull, Mapple Valley, Renton

Edward Crull vit dans un centre résidentiel de Mitsuhamu dans le quartier de Maple Valley à Renton "Mitsuhamu Modular Residential Facility" Un parc surveillé de 20 maisons de cadres de Mitsuhamu au style japonisant.

Crull est entouré de plusieurs assistants dans des appartements adjacents pour l'aider à remplir ses fonctions et qui lui servent de gardes du corps.

En journée, Crull se rend au bureau en centre-ville, Il quitte sa maison à 8 heures du matin et revient à 21 heures. Crull se déplace dans une Toyota Elite, avec un véhicule blindé de classe 7 accompagné de ses 3 assistants. Crull travaille comme analyste thaumaturgique pour Mitsuhamu Computer Technologies, une carrière qu'il doit au yakuza et à ses compétences. Les tours noires de Seattle s'élèvent autour de vous, leurs fenêtres scintillent de lumière tandis que les hommes sarri s'escriment pour leurs maîtres d'entreprise. Des gardes en armure encombrante font le tour du bâtiment. Mitsuhamu, leurs bottes en plastique éraflant l'asphalte.

En journée sa femme Sarah vit à la maison.

Le soir, l'équipe peut retrouver Crull à la maison, généralement dans son bureau ou sa chambre

- Il a fait donc le sale boulot d'Akmura, en organisant l'enlèvement d'Angel et en essayant d'éliminer toute personne qui interfère avec le plan.
- Il sait où se trouve Kat Akmura

Mitsuhamu offre à ses employés la meilleure protection possible. Un système de sécurité à ultrasons couvre toutes les portes et fenêtres extérieures

Le salon du Foyer (A) contient les meubles en plastique et l'art austère de la mode corporative. Les noirs et les blancs dominent le décor.

Bureau (B) Un maglock de classe 8 protège cette pièce. Comme toutes les autres serrures de la maison, il est relié au système d'alarme décrit dans Crull's Lifestyle. Un bureau en teck repose sur le sol d'ardoise nu du bureau. Un terminal d'ordinateur de couleur ivoire est posé sur le bureau. La pièce contient également un cercle hermétique pour conjurer les élémentaux.

L'ordinateur n'a pas de lien avec la matrice. Un runner qui veut scanner ses fichiers doit faire un Test de l'ordinateur (6). Si le runner réussit, il découvre des fichiers comptables révélant que Crull verse près d'un tiers de ses revenus sur un mystérieux compte bancaire. Les runners peuvent retrouver le propriétaire du compte. La propriétaire du compte vit à Seattle et peut se permettre des méthodes élaborées (et illégales) de dissimulation de son identité. Deux succès ou plus révèlent que Kat Akmura est le propriétaire du compte.

Salle de bain (C) Une salle de bain de base, cette pièce contient une cabine de douche au lieu d'une baignoire.

Kitchenette (D) Cette cabine se compose d'un évier et d'un comptoir en formica avec un micro-ondes posé dessus.

Chambre à coucher principale (E) Crull dort sur un matelas en mousse gris, sous une armoire en acier fixée au mur. Cependant, la chambre ne reflète pas complètement ses gots spartiates. Une table de nuit en bois contient un assortiment d'articles de toilette et une petite scène de montagne encadrée. Un masque peint est suspendu à un mur. Les runners qui ont un passé dans la tradition indienne reconnaissent le masque comme une relique non magique du peuple haïda. Le masque appartient à la femme de Crull, Sarah. Un maglock de classe 8 protège cette pièce.

Les unités Simsense du Entertainment Center (F) et les décors de trideo se pressent dans cette minuscule pièce, ne laissant aucune place pour les chaises. Sarah Crull passe beaucoup de temps ici, assise sur le tapis épais, à regarder le trideo pendant que son mari s'occupe des affaires.

Abri d'auto (G) contient une Toyota Elite et une Ford Americar. Une serrure de classe 6 protège la porte extérieure.

Maison d'hôtes (H) Dans cet appartement encombré, les vêtements sont suspendus à des chaises et des boîtes de pizza en carton reposent sur les tables. Les hommes de main de Crull vivent ici. À moins que les runner n'aient déjà attiré les gardes ailleurs, ils rencontrent ces tueurs ici.

Si les runners rôdent dans la maison de Crull, le maître du jeu doit suivre le temps réel et lancer 106 toutes les cinq minutes pour vérifier l'approche de Sarah Crull ou des gardes du corps en patrouille.

Si Sarah découvre l'équipe, elle tente naturellement de sauver sa peau et peut appeler les gardes. Cependant, si l'équipe fait preuve d'une intention amicale, Sarah peut se taire et devenir une source d'information inestimable.

Si l'équipe visite la maison ouvertement, Sarah, la femme de Crull, les accueille à la porte et les traite avec une courtoisie raisonnable, comme elle le fait pour tous les visiteurs. Si les runners arrivent sans armes visibles et présentent ce que le maître de jeu considère comme une raison commerciale ou sociale plausible pour leur visite, Sarah les laisse entrer.

Elle prend ce risque car elle sait qu'elle peut convoquer les gardes de la zone H en un seul appel. Les runners qui trouvent des excuses pour parler avec Sarah peuvent trouver la conversation enrichissante.

Sarah n'aime ni ne respecte son mari et a un sens aigu de l'aventure. La perspective d'une liaison, d'un gros bâton ou simplement le plaisir d'assister à une course d'ombre peut la tenter de révéler les secrets de son mari. Si les joueurs jouent cette conversation avec suffisamment de désinvolture, récompensez-les généreusement en leur donnant des informations. Les joueurs moins persuasifs doivent payer des pots-de-vin d'environ 5.000 nuyens.

SARAH CRULL

Sarah a des yeux larges et sombres et une peau couleur bronze. Ses cheveux lustrés brillent d'huile mais elle utilise peu d'autres produits cosmétiques. Sarah Cold-Stream-Water a grandi au sein de la tribu opprimée des Haida à Tsimshian. Sans autre atout que son physique, elle s'est inévitablement liée avec certains des membres les moins savoureux de la tribu. Sarah, bien plus intelligente que ce que la plupart des proxénètes lui attribuaient, a réussi à sortir de Tsimshian par le charme. Le yakuza l'a amenée à Seattle et l'a vendue à Edward Crull. Crull considérait Sarah comme l'épouse idéale. Son apparence étonnante impressionne ses collègues de travail. Elle n'avait aucun lien avec d'autres sociétés ou nations qui pourrait entraver sa carrière. Il pensait qu'elle resterait une épouse loyale, car elle n'avait nulle part où aller. Pousser Sarah semblait être une bonne décision pour sa carrière. Sur le plan matériel, Sarah n'a pas à se plaindre. En tant qu'épouse d'un homme d'affaires elle jouit de la sécurité, de la liberté et des jouets de la classe supérieure. Cependant, Sarah a un intellect actif, une imagination puissante et une ambition considérable. Elle se sent seule, agitée et peu appréciée et trouve la vie de femme de Crull ennuyeuse. Si l'équipe développe une relation avec elle, Sarah pourrait devenir un contact utile ou même un compagnon. Finalement, elle pourrait quitter Edward Crull et trouver un endroit à elle. Les runners peuvent décider de l'aider dans cet effort. Crull ne dit rien à Sarah de ses affaires, mais elle prend plaisir à l'espionner et connaît presque toute l'histoire de l'affaire Angel. Elle ne connaît cependant pas l'emplacement de la forteresse de Kat Akmura. Si les runners veulent l'aide de Sarah pour tendre une embuscade ou interroger son mari, elle n'accepte que dans certaines circonstances. Tout d'abord, elle doit être en bons termes avec l'équipe et les runners doivent l'impressionner comme étant à la fois capable et fringante. Deuxièmement, l'équipe doit la convaincre que son aide lui apportera de l'argent ou du pouvoir. Laissez les runners de l'ombre s'occuper des détails.

Le Shio-Zuchi

115 m, 4 ponts

Le bateau flotte placidement sur l'eau. Les vagues viennent s'écraser sur sa coque noire et profilée. Bien qu'énorme, ce navire a le nez en aiguille et le corps mince d'un bateau de course. Il ressemble plus à un avion qu'à un bateau.

Autour, une eau sombre. Une énorme forme serpentine crée des circonvolutions dans les eaux. Quelque chose de grand et de vivant.

Plusieurs esprits protègent le navire

LES COULISSES

Kat Akmura dirige son organisation de Seattle à partir d'un navire, le Shio-Zuchi, ancré loin à l'extérieur du port pour garantir la confidentialité. Pour libérer Angel et résoudre cette aventure, l'équipe doit vaincre Akmura sur le Shio-Zuchi. Vraisemblablement, lorsque les runners atteindront le navire, ils auront une idée approximative de ce qui est arrivé à Angel et de ce qu'ils doivent faire. Sinon, ils doivent le scanner rapidement. Deckers pourrait déduire ce qui est arrivé à Angel à partir des fichiers de Kat Akmura, ou la vue d'Angel enchaîné pourrait donner aux runners l'indice dont ils ont besoin. Kat garde Angel enchaîné dans ses quartiers (Zone H)

LES DÉFENSES D'AKMURA

- Akmura s'entoure de gardes du corps du culte guerrier Oni-do, la Voie du Gobelot. Ces maîtres du combat guettent les ennemis sous l'eau, sur la mer et dans le plan astral. Le mage Kachu garde un sort de détection des ennemis verrouillé sur Kat Akmura, donnant au chef yakuza une étrange capacité à sentir le danger. Ce sort a une portée de 60 mètres. Kachu a également une équipe de six observateurs qui circulent dans les eaux autour du bateau ; les observateurs informeront l'Oni-do de tout intrus qui s'approche à moins de 1 000 mètres du bateau.

Si les yakuza autorisent les runners à monter sur le bateau, les trois gardes Oni-do de la zone E les escortent partout où ils vont. Les deux guetteurs d'Akmura restent dans leur tour mais réagissent en quelques secondes à la vue ou au bruit de la bataille. Oni-do a les forces suivantes sur le navire. Le maître de jeu doit les utiliser ensemble dans le cadre d'un plan de défense coordonné. Vous trouverez ci-dessous des suggestions sur leurs tactiques. Un troll d'Oni-do et le mage Mushui montent la garde dans la zone D. Cette équipe observe les plans physique et astral. En cas de bataille, leur position élevée leur permet de voir clairement tous les points du pont et l'océan environnant. Si tous les attaquants montent à bord du navire, Mushui et le troll descendant de la tour pour engager un combat en mêlée. Trois gardes Oni-do sont postés dans la zone E.

Serpent malade à soigner (en fait un naga malade qui a un problème intestinal)

Un mini-sous-marin est attaché à la coque sous le bateau et permettra à l'Oyabun de s'enfuir.

Dark Angel enchaîné dans une pièce.

NAGA

<https://wiki.shadowrun-jdr.fr/index.php/Naga>

Sur DarkAngel

Fait sa carrière en chantant une musique engagée

Ecoeureé par l'industrie commerciale de la musique il a toujours refusé les enregistrements

Sa mort l'a transformé en héros pop avec son album Flaming Wings.

- Vient d'une famille corporatiste, les Crull qui travaillaient dans une filiale de MCT à Seattle. Lui ne se voyait pas devenir comme un salariman à un frère, Edward. J'ai entendu que LS avait récupéré le corps d'Angel par deux trolls appelés Hack and Slash. Ces mecs tournent sur Heaven
- Angel n'est pas mort ! J'ai entendu que quelqu'un l'avait vu depuis son soi-disant suicide !

Xanadu Studio

Un petit studio qui n'avait rien pour lui jusqu'à ce que sa proprio Dynamo blue

Obtiennnent les droits de la musique de Dark Angel. Pourtant elle n'avait aucune connexion avec Dark Angel. Blue devrait être beaucoup plus riche qu'elle ne l'est. Xanada a eu de petits succès par le passé

Dynamo Blue par son petit studio donnait une visibilité à de petits groupes mais elle n'a pas eu le choix que celui de s'asosier au yak. C'est une femme pourtant avec du caractère, lele sait se defendre elle-même et il parait qu'elle a déjà participé à des runs à une époque. Dynamo n'avait aucun rapport avec Dark Angel jusqu'à ce qu'Edward Crull lui ordonna de produire Flaming Wings. Le yakuza récupéra les profits des ventes. DB à l'intuition que DA est encore vivant

Edward Crull

Un ambitieux salariman ! Il fait carrière chez MCT dans la branche analyse thaumatruqique. Sa carrière s'est accélérée il y a plusieurs années. Je connais son adresse : Je sais que sa famille, son frère, est source d'embarras pour lui. Il a dû faire allégeance au yak pour pouvoir gravir les échelons.

Edward a découvert son aptitude à la magie et a rejoint le département thaumaturgique de Mitsuhama. Mais il a trouvé que ses promotions étaient lentes.

Enfant il a détesté avoir un elfe comme frère. Et les prétentions de son frère lui ont toujours semblé frivoles.

Kat Akmura

Une femme influente chez les yaks. Ne lui cherche pas de problème. Ses mains tirent les ficelles de partout, elle a un réseau vaste : politique, musique, milieu corporatiste. Elle aime la vengeance, on dit qu'elle se repait de la peur et du désespoir de ses victimes. Elle est agressive et très dangereuse même pour les standard yakuza. Mais elle s'est faite de gros ennemis aussi.

Shiro Usaka

C'est une étoile montante du yakuza. Tu connais le Mindwarp ? C'est son Club. Usaka avait une rivale mais il semble qu'ils ont enterré la hache de guerre avec elle.

Homatsu Kinjiro, c'est le Shatei-gashira.

Très discret, c'est l'un des plus anciens C'est un Oyabun du clan de la Sword Water. Il vit retiré dans un lieu qui s'appelle Marian Parks. Homatsu, c'est la vieille école. Le comportement de la jeune génération lui déplait énormément par leur manque de respect, leur violence gratuite