

ECLIPSE TOTALE™



Une aventure de William Tracy pour Shadowrun 2^{ème} édition

F959
CORPORATION





ECLIPSE TOTALE

● Une aventure pour Shadowrun 2^{ème} édition ●



SOMMAIRE

CLAIR-OBSCUR : prologue4

INTRODUCTION7

Notes au Maître de Jeu7

Comment utiliser ce supplément.....7

Synopsis8

Suggestions de jeu.....10

Commencer l'aventure10

L'AVENTURE

Une musique enlevée11

Étoiles filantes13

La maison du vent.....15

Un bonus pour l'elfe, Mec17

Suivez le troll20

Les joyeux terrains de chasse.....24

Distribution de crédits.....26

Strangers in the night28

Devine qui est là ?30

Des ombres dans la forêt33

Un coin surpeuplé.....35

Le grand nettoyage.....38

Concert nocturne40

CONTACTS.....42

OMBRES PORTÉES

Eclipse.....45

Twilight46

Whispering Wind47

Wildfire.....48

Bambi49

Coyote50

RASSEMBLER LES MORCEAUX51

NOTES.....52

ÉCLIPSE TOTALE

VERSION AMÉRICAINE

Rédaction

William Tracy

Développement

Tom Dowd

Édition

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur assistant

Sharon Turner Mulvihill

Production

Directeur artistique

Dana Knutson

Illustration de couverture

Roger Motzkus

Illustration

Joel Biske

Rick Harris

Tony Szczudlo

Sean Cannon

VERSION FRANÇAISE

Éditeur :

Jeux Descartes

1 rue du colonel Pierre Avia

75503 PARIS Cedex 15

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Corrections et relecture

Henri et Dominique Balczesak

Réalisation technique, maquette

Guillaume Rohmer

Avec la collaboration de la SARL InÉdit

SHADOWRUN ©, TM et ® 1993 FASA Corporation.

ÉCLIPSE TOTALE ©, TM 1993 FASA Corporation.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA Corporation

ISBN : 2-7408-0066-5

Imprimé au Portugal par : SIG 2685 Camarate

Edition et dépôt légal Aout 1993

Version française éditée par

Jeux Descartes,

1 rue du Colonel Pierre Avia

75503 Paris Cedex 15

CLAIR-OBSCUR : Prologue

Les Redmond Barrens sont assurément un coin dangereux, même pendant la journée. C'est le repaire des squatters et des gangs de motards les plus vicieux. Mais quelques individus privilégiés peuvent s'y promener impunément, comme partout ailleurs dans Seattle, sans craindre les mauvaises rencontres avec les truands de seconde zone.

Protégés par une réputation qui les précède partout, ces gens dégagent une aura menaçante qui tient à l'écart les petits voyous.

L'une de ces personnes arpente rageusement les rues des Redmond Barrens par une chaude journée d'été, sous le ciel invariablement gris de Seattle. L'homme est grand et mince, son visage est buriné et ridé par des années d'exposition au vent et au soleil. D'âge moyen, il marche avec l'énergie d'un homme beaucoup plus jeune. Ses yeux noirs flamboient tandis qu'il dépasse les loques humaines jonchant le trottoir. Sa longue chevelure noire, semée de fils blancs, flotte librement dans la brise humide.

Son costume serait banal s'il n'était fait de daim frangé. Des motifs de perles décorent sa veste et ses mocassins, formant un entrelacement chaotique d'araignées de toute sorte, allant de l'innoffensive araignée domestique à la sinistre veuve noire.

La touche finale de cet ensemble unique est constituée d'un chapeau haut-de-forme noir, orné de quelques plumes d'aigle. Une grosse tarentule se tient perchée sur le rebord de l'élégant couvre-chef. Au premier regard, elle semble fausse ou empaillée, mais elle bouge de temps en temps pour conserver son équilibre.

Son teint mat, ses traits de faucon et le style de vêtements qu'il porte désignent l'homme comme un Amérindien et, peut-être, comme un chaman. Quand bien même il serait inconnu dans les Redmond Barrens, la simple éventualité qu'il puisse être un chaman indien raffolant des insectes et, plus précisément, des araignées, suffirait à éloigner de son chemin le plus embrumé des punks.

Les chamans ayant des totems insectes ont la réputation d'être de beaux enfants de salauds, dangereux, vindicatifs et presque toujours maléfiques. Les vieux runners le répètent volontiers : "Tiens-toi à l'écart des chamans insectes, à moins d'être absolument sûr de pouvoir leur éclater la tête !"

Ce chaman-là, connu sous le nom de Face of the Eclipse, fulmine à voix basse en marchant le long des rues crasseuses des Barrens. Eclipse en veut à la fois au monde physique et au monde spirituel, toujours prêts à se liguer contre lui, semble-t-il. En approchant du Pink Pitbull, une boîte à strip-tease locale, ses bougonnements deviennent brièvement intelligibles. Un câblé au bout du rouleau l'entend marmonner : "Cinq mois perdus pour de la drek !" et hasarde timidement : "Moi aussi, brother !". Eclipse lui décoche un coup de pied au passage, mais la tête-de-câblé parvient à rassembler assez de jugement pour rouler hors de portée.

Eclipse traverse et manque de se faire renverser par un Crimson Crush solitaire dévalant la rue sur sa Rapier. Il se glisse à l'intérieur du Pink Pitbull et s'installe à sa table habituelle, juste devant la scène où Wood Nymph est en train d'exécuter une danse lascive. La jeune elfe se serait bien passée de le voir.

Ce n'est pas que l'Indien soit un mauvais payeur. En fait, il peut même faire preuve d'une générosité extravagante. Non, c'est la façon dont il l'observe qui rend Wood Nymph nerveuse. Habitée à éveiller la concupiscence dans l'œil des hommes, c'est toujours

autre chose qu'elle lit dans le regard d'Eclipse, quelque chose de sombre et d'inquiétant.

Et puis, il y a l'araignée. Eclipse n'ôte jamais son chapeau et, quand il se penche pour glisser quelques nuyen dans la ficelle du string d'une danseuse, le haut-de-forme vient pratiquement toucher le ventre de la fille. L'araignée s'approche en conséquence, beaucoup trop près pour la tranquillité des esprits.

Eclipse ne semble pas remarquer l'effet de son animal de compagnie sur les danseuses, mais il eut un léger sourire le jour où, l'araignée ayant effleuré l'estomac d'une des filles, celle-ci s'écroula raide sur les planches.

Wood Nymph a de la chance aujourd'hui. Eclipse reste perdu dans ses pensées et ne lui prête aucune attention. Tout en biberonnant ce cocktail qu'on appelle un Fraggin'Dragon, il réfléchit aux cinq années écoulées.

Il y a cinq ans, Eclipse tenait le haut du pavé dans le milieu secret des Shadowrunners. Il avait réussi plusieurs affaires très risquées et très lucratives, et s'en était sorti indemne. Les vieux runners lui prédisaient une longue et brillante carrière, mais le chaman ressentait comme un manque. Tout au fond, il brûlait de posséder un pouvoir tel qu'aucun Shadowrunner en fin de parcours n'en connaîtrait jamais.

Après un dernier coup particulièrement payant, Eclipse se rangea des voitures et investit son capital dans plusieurs affaires, certaines honnêtes et d'autres non. Son avenir était assuré, mais il éprouvait toujours un sentiment de vide.

Les choses changèrent voilà cinq mois quand Eclipse fut contacté par un Esprit du nom de Twilight. Cet Esprit errant avait échappé à ses invocateurs des siècles auparavant, durant le dernier cycle de magie. Il avait ensuite parcouru le monde, causant partout désordre et destruction, obéissant ainsi à sa nature maléfique.

Finalement, traqué au fin fond de l'Australie par quatre puissants chamans, il fut piégé dans un ancien lieu de pouvoir et emprisonné rituellement dans une grotte spéciale avec d'autres Esprits malfaisants.

Twilight y séjourna pendant des siècles. Cinq mois plus tôt, les scellés magiques obstruant la grotte furent brièvement rompus. L'Esprit s'échappa et retourna sur les lieux de sa première invocation. Cependant, sa longue captivité l'avait grandement affaibli. Il lui fallait désespérément quelqu'un pour célébrer le rituel de soins qui lui rendrait toute sa puissance.

Projetant une sonde mentale à partir de son lieu de repos en territoire NAO, près de Seattle, Twilight fit la rencontre de l'esprit d'Eclipse. Il se découvrit une affinité immédiate avec le chaman, peut-être parce que sa forme physique était celle d'une gigantesque araignée. Ainsi donc, Eclipse et Twilight passèrent un accord, utilisant les termes des anciens pactes qui ne peuvent être rompus. Eclipse promettait de tout faire pour soigner Twilight ; en retour, ce dernier s'engageait à le servir. Le marché fut conclu et les préparations s'entamèrent.

Pendant cinq mois, Eclipse travailla sur la cérémonie indispensable à la guérison de Twilight. Mais les anciennes traditions magiques ont disparu depuis des siècles et il ne découvrit aucune trace d'un rituel de soins capable de restaurer la force de l'Esprit.

La frustration d'Eclipse atteignit finalement son point de rupture. Ignorant les faibles protestations mentales de Twilight le suppliant de poursuivre les recherches, il quitta sa loge-médecine pour se rendre au Pink Pitbull. Son instinct lui soufflait qu'il avait besoin de détente.

Le subconscient d'Eclipse l'arrache soudainement au passé pour le projeter dans le présent. Sur scène, une femelle troll au corps passable (d'un point de vue troll) se déhanche laborieusement en tâchant de prendre un air sexy. Mais ce n'est pas la danseuse qui a retenu l'attention du chaman, c'est la musique, une chanson de heavy metal qui résonne dans son crâne en y allumant toute une série de voyants d'alerte.

Eclipse se dresse brusquement et marche jusqu'au boxe du disc jockey.

"C'est de qui, ce morceau ?" Le DJ elfe, apparemment sous l'effet d'un pissenlit plutôt corsé, parvient à focaliser son regard sur le chaman bouillant d'impatience.

"Ça décoiffe, hein ? C'est une maquette des Elementals. Ça s'appelle 'Healing the Spirit', la guérison de l'esprit, quoi."

"Où l'as-tu trouvé ?"

"Ben, il semblerait qu'un des musicos ait touché un gros paquet, alors ils ont fondé leur propre studio et ils parlent de sortir un album." L'elfe roule les yeux. "Cinglés, si tu veux mon avis. Je veux dire, se lancer comme ça, sans même avoir une corpo derrière soi..."

"Où l'as-tu trouvé, bon sang de bordel ?"

"Hé, man, doucement ! Tu fais du mal à ton karma ! Leur studio est pas loin, alors ils ont distribué la maquette à un maximum de boîtes du coin."

"Voilà cent nuyen. Donne-moi l'enregistrement."

"Tu te payes ma tête ou quoi ? Je veux dire, cent nuyen ? T'es pas un genre de chasseur de têtes ou un agent recruteur ?"

"Si tu ne te décides pas tout de suite, je t'arrache ton âme insignifiante et je la jette en pâture à mon araignée !" Quelque chose dans le ton du chaman dégrise brusquement l'elfe, qui finit par remarquer ses yeux hallucinés et se tourne précipitamment pour couper la musique.

Fourrant les cent nuyen dans la main de l'elfe qui en reste comme deux ronds de flan, Eclipse arrache l'enregistrement hors du lecteur et sort en coup de vent du Pink Pitbull. Son regard flamboyant décourage le videur de s'interposer.

Il regagne son appartement, à quelques blocs de là, en un temps record. Les neuf étages de son immeuble dominent les autres ruines qui jalonnent cette partie des Barrens. En tenant compte de la décrépitude ambiante, le bâtiment est encore en bon état. Il l'a acheté pour une bouchée de pain. Dans ce quartier misérable, l'immobilier ne rapporte pas lourd.

Il désactive rapidement toute une série de défenses magiques et mécaniques avant de pénétrer dans son immeuble, et les réactive derrière lui sur le chemin de l'unique ascenseur encore en fonctionnement. Il ronge son frein tandis que la cabine l'emporte lentement jusqu'à son appartement en terrasse. Arrivé en haut, il rentre chez lui comme une tornade et adresse un bref signe de tête à son garde du corps, un elfe basané que l'on surnomme Dusk.

Les portes vitrées s'écartent devant lui et Eclipse débouche dans le jardin, la principale raison qui lui ait fait choisir cet immeuble. Attrapant au passage un lecteur portable, il marche vers le centre de la terrasse et se glisse à l'intérieur d'un magnifique tipi : sa loge-médecine.





Il effectue le court rituel qui lui permet d'ouvrir son esprit, assez pour entendre les murmures de Twilight. Le contact s'établit presque aussitôt.

"En as-tu fini avec ta colère puérile ?" La voix de Twilight crisse comme des feuilles mortes sur du papier.

"Silence ! Écoute ce morceau," ordonne mentalement Eclipse.

Il met en marche le lecteur. Twilight entend l'enregistrement par l'intermédiaire de leur liaison mentale. Dès le début du morceau, cette liaison devient plus nette et plus forte que jamais, et le chaman comprend que son intuition dans le bar était la bonne.

"C'est incroyable," siffle Twilight. "Cette chanson évoque une version abâtardie d'un ancien rituel de guérison. Où l'as-tu découverte ?"

"Le Où est sans importance. Ce qui compte, c'est le Qui. Ce morceau provient de la maquette d'un groupe de rock qui doit bientôt sortir son premier album. Quand je l'ai entendu, j'ai tout de suite senti qu'il pouvait y avoir un lien avec nos recherches."

"L'as-tu analysé ?"

"Non. L'attendais de pouvoir le faire en privé." Twilight devient silencieux, sachant que le chaman a besoin d'une concentration complète pour passer dans le monde astral. Comme toujours, Eclipse éprouve une brève douleur/extase en arrachant/retirant doucement son âme de son corps, cette expérience que les mages cultivés décrivent à la fois comme une mort et une naissance.

Abandonnant son corps et pénétrant dans le plan astral, son âme prend la forme d'un grand humanoïde brillant à la tête arachnéenne. Sa loge-médecine lui apparaît comme une énorme toile d'araignée. Il fixe son attention sur l'enregistrement mais, dans le monde astral, il ne sent que la froideur du métal. La technologie ne suffira pas ; il doit trouver les musiciens.

Eclipse quitte le plan astral et retourne dans son corps. Il doit raconter à Twilight ce qu'il a vu, car l'Esprit est totalement coupé du plan astral.

"Il faut te renseigner sur ce groupe aussi vite que possible. Peut-être ont-ils connaissance de la cérémonie dans son ensemble. Hâte-toi, Eclipse, mon heure approche. Je m'affaiblis de jour en jour." L'Esprit semble agité. Eclipse acquiesce mentalement et rompt le contact.

Il retourne à nouveau dans la rue, cette fois accompagné de son garde du corps. Il sait qu'il doit faire vite. Twilight sera bientôt au-delà de tout espoir de guérison et lui-même perdra les avantages qu'il compte bien retirer de l'asservissement d'un Esprit si puissant.

Eclipse passe les jours suivants à reformer son ancien réseau de contacts. Après une semaine d'enquête et de dessous-de-table, il a réuni des fichiers complets et des photos sur chacun des Elementals.

Dans l'obscurité de sa loge-médecine, il contacte l'Esprit anxieux. Twilight assimile rapidement les informations concernant les membres du groupe, et Eclipse utilise leur liaison mentale pour lui montrer les photos.

Le premier cliché présente la chanteuse et leader du groupe, une beauté fatale appelée Whispering Wind, moulée dans une mini robe de cuir rouge, avec de grands yeux bruns moqueurs.

L'énergie du guitariste elfe semble littéralement jaillir de la seconde photo. Il est vêtu d'un cuir rouge de motard qui s'accorde avec ses cheveux écarlates. Ses yeux verts rient silencieusement à une plaisanterie qu'il est seul à comprendre. Il s'appelle Wildfire.

Le troisième cliché montre un guerrier indien solennel et sévère, en habits traditionnels, jouant de la basse. Sa longue chevelure noire est maintenue par un magnifique bandeau de cuir artisanal. Il porte le nom de son totem, Coyote.

Le dernier membre du groupe est l'un des trolls les plus laids de l'univers. Surnommé Bambi, il est photographié en train de faire tourner ses baguettes derrière une batterie acoustique.

"Je me moque de savoir qui ils sont" chuchote l'Esprit, "ou comment ils ont pu découvrir la cérémonie. Tu dois t'emparer d'eux et apprendre ce qu'ils savent exactement. En cas de nécessité, force-les à t'aider pour célébrer le rituel qui me rendra ma force. Tu dois te dépêcher, Eclipse."

"Des arrangements sont pris à l'instant où je te parle. J'ai organisé une expédition discrète en territoire indien, où tu te trouves. Je rencontre une équipe d'intervention ce soir. Ils nous livreront les Elementals."

"Fais attention à toi, Eclipse ! En regagnant ma pleine puissance, je serai pris d'une faim dévorante. Je n'aimerais pas t'engloutir par erreur..." Le ton sifflant de l'Esprit arachnoïde renferme à la fois un avertissement et une menace.

"Je crois que je n'aimerais pas ça moi non plus, mon ami," répond l'Indien d'un ton sarcastique. "Tu devras te contenter des membres du groupe et de l'équipe d'intervention." Un rire maléfique résonne à travers l'appartement. Un ricanement sinistre lui fait mentalement écho. Errant à travers les ruines au pied de l'immeuble, un squatter sent un froid glacial le traverser de part en part. Il presse le pas et s'éloigne rapidement, serrant le col de son pardessus crasseux. Pourtant, un chaud soleil d'été darde ses rayons à travers la couverture nuageuse de Seattle.

Mais les ombres de la ville forment une éclipse de l'âme, et amorcent déjà le crépuscule.

INTRODUCTION

Éclipse Totale 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 retrouvé leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. 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 se déroule dans les ruelles sordides du métroplexe de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée, couvrant plus de 4 000 kilomètres carrés. Le mégaplexe n'est qu'une enclave au milieu d'une portion de l'Amérique du Nord dirigée par une coalition de tribus amérindiennes. Différentes nations de métahumains et autres créatures éveillées ont également creusé leur trou dans la région. L'aventure trouve une conclusion épique à l'extérieur de Seattle, au cœur des territoires indiens interdits, en un très ancien lieu de pouvoir.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Éclipse Totale est construit sur le modèle d'un arbre de choix, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières selon leurs actions antérieures.

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.

Les joueurs peuvent choisir comme personnage n'importe quel archétype présenté dans les règles de **Shadowrun** ou dans les suppléments, à moins qu'ils ne préfèrent en créer de nouveaux.

Leur équipe devrait receler une palette équilibrée de talents d'investigation, de combat et de magie. Un decker est pratiquement inutile dans cette aventure. Les joueurs pourront toujours embaucher un decker PNJ s'ils désirent effectuer quelques recherches dans la Matrice.

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'informations 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.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Éclipse Totale** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Un exemplaire du **Catalogue du Samouraï des Rues** et de **NAO : Volume Un** (pour davantage de renseignements concernant le Conseil Salish-Sidhe) peuvent s'avérer utiles, mais pas indispensables. 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.

Le scénario essaie de couvrir toutes les actions les plus probables des personnages, comme celles qui le sont moins. Mais un bon Maître de jeu sait bien que ses joueurs parviennent toujours à le surprendre. Le **Guide de Seattle** peut l'aider à improviser des rencontres particulières pour les Shadowrunners qui s'écarteraient des sentiers battus.

L'aventure commence par **Une musique enlevée**, où les personnages sont engagés par Mr. Johnson (dans ce cas précis, Eclipse). La première moitié de l'aventure est constituée d'une série d'enlèvements plutôt linéaire. Ensuite, les personnages reçoivent leur salaire et se voient proposer un nouveau contrat qui complète le premier. Même s'ils refusent ce job, les événements se liguent pour leur faire retrouver le fil de l'aventure, laquelle se termine par une grande confrontation finale en plein territoire NAO.

Le scénario est divisé en chapitres, qui présentent les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun d'eux 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. Les déclarations importantes des PNJ y sont données. Les passages en **gras** sont des instructions à l'intention du Maître de jeu, qui devra procéder aux ajustements éventuels rendus nécessaires par les actions antérieures des Shadowrunners.

L'envers du décor expose au Maître de jeu le déroulement probable de la rencontre. Les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés. Les plans éventuels sont fournis, avec les caractéristiques des PNJ, quoiqu'en certaines occasions le Maître de jeu soit simplement renvoyé à un archétype ou un contact détaillé dans **Shadowrun** ou avec **l'Écran**. Enfin, cette partie peut comporter des conseils sur la façon de mener la rencontre.

Antivirus émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails au cas où les choses tourneraient mal. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Les derniers chapitres regroupent différentes informations essentielles au bon déroulement du scénario. **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts. **Ombres portées** fournit les statistiques des principaux PNJ. **Rassembler les morceaux** propose

un barème pour attribuer le Karma aux personnages survivants et expose les conséquences de leurs actions au cours du scénario. Les **Notes** permettent aux joueurs de mesurer l'influence de leurs exploits sur leur univers quotidien et laissent présager certains développements futurs.

SYNOPSIS

Il y a bien longtemps, à une époque aujourd'hui presque oubliée, des Esprits errants maléfiques furent emprisonnés magiquement dans une grotte du fin fond de l'Australie. Récemment, un chaman inexpérimenté relâcha accidentellement et sans le savoir plusieurs de ces Esprits.

L'un d'eux, **Twilight**, revint sur les lieux de sa première invocation, un endroit de pouvoir sur les terres de l'actuel Conseil Salish-Sidhe. Affaibli par sa longue captivité, épuisé par l'effort que réclamait un voyage sur une telle distance malgré le sort d'emprisonnement, il se trouvait au bord de l'annihilation. Il avait besoin d'être soigné rapidement par un rituel de revitalisation, faute de quoi il disparaîtrait à tout jamais.

Comme il est raconté dans le **Prologue**, **Twilight** entra en contact mental avec **Eclipse**, un chaman de Seattle. Ils passèrent un marché les liant tous les deux selon des conditions précises, après quoi **Eclipse** se mit en quête du rituel de soins. Après cinq mois de vaines recherches, il découvrit enfin un indice en entendant, par hasard, une chanson dans un bar du quartier.

Il s'agissait de l'extrait d'une maquette d'un groupe local, les **Elementals**, qui commençait à trouver un public et des crédits. Plusieurs mois auparavant, **Whispering Wind**, la chanteuse du groupe, s'était aventurée dans une librairie d'occasions. Elle y avait fait la découverte d'un livre relié de cuir, *Le Cinquième Monde du Troisième Œil*, écrit plusieurs décennies avant le retour de la magie.

L'auteur de cette compilation d'informations concernant divers cultes et rituels était le professeur **Erik Vonen**, un anthropologue de troisième ordre. Cet homme financièrement aux abois décida d'exploiter le courant de mysticisme new-age qui faisait fureur à cette époque, et prétendit fonder ses livres sur des sources historiques et archéologiques rigoureusement authentiques. En fait, il les inventait de toutes pièces à partir de quelques légendes et de découvertes mineures.

Le livre de **Vonen** arriva entre les mains de **Whispering Wind** était, de toute évidence, un manuel d'invocation de plusieurs Esprits et autres créatures provenant de différents plans d'existence. Étrangement fascinée par l'ouvrage, **Whispering Wind** l'acheta et retourna le lire chez elle. Elle se mit bientôt à composer des chansons en s'inspirant des rituels et des symboles présentés par **Vonen**. Le contenu du livre, comme dans presque tous les ouvrages de cet auteur, ne valait pas grand-chose. Mais certains des rituels décrits provenaient de sources anciennes, transmettant l'héritage racial d'une époque oubliée, vérités fondamentales issues du savoir des chamans du précédent cycle de magie.



Whispering Wind ne pouvait pas savoir qu'elle possédait des bribes de cet héritage racial. En lisant les rituels, elle en ressentait les rythmes. L'association de son savoir subconscient et du symbolisme plus profond retranscrit par Vonen au hasard de ses élucubrations fumeuses firent le reste. Elle composa des chansons imprégnées de pouvoir.

Les Elementals, grâce aux nouvelles compositions de Whispering Wind, entamèrent une ascension rapide. Ils se produisirent dans les meilleures boîtes de Seattle et firent salle comble à l'Underworld 93. Ils ne voulurent pas attendre une éventuelle proposition d'une corpo d'édition ; ils souhaitaient réussir seuls. Leurs cachets financèrent l'achat et la rénovation d'un local dans un endroit relativement sûr des Redmond Barrens, ainsi que l'acquisition du meilleur équipement d'enregistrement d'occasion qu'ils puissent s'offrir. Tout en travaillant la version finale de leur album, ils sortirent la maquette de "Healing the Spirit" et en distribuèrent des copies à différentes boîtes de Seattle. La chanson suscita un vif engouement, et les amateurs de heavy metal guettèrent avec impatience la sortie de l'album complet.

Eclipse entendit la chanson presque tout de suite et reconnut les fragments de rituel qu'elle renfermait. Lui et Twilight comprirent que les Elementals avaient découvert un rituel de soins capable de rendre sa puissance à l'Esprit en passe de disparaître. Ils décidèrent donc de les kidnapper pour les emmener jouer leur morceau à l'endroit où se cache Twilight. C'est ici que commence le scénario.



Eclipse engage les Shadowrunners pour enlever les musiciens du groupe, prétendant représenter une importante corpo d'édition qui désire conserver l'anonymat. Il explique que les Elementals avaient un contrat avec sa corpo, mais que leur tempérament d'artistes ayant entraîné un désaccord, ils ont rompu leur contrat pour partir avec l'unique exemplaire de leur maquette. Eclipse demande aux Shadowrunners de lui "arranger" une rencontre avec les musiciens et de lui rapporter aussi toutes les copies de l'enregistrement qu'ils pourront trouver. Il ne mentionne pas le nom de sa prétendue corpo, et l'étiquette du milieu interdit aux personnages de l'interroger à ce sujet.

Eclipse insiste sur la nécessité d'un travail discret. Une mauvaise publicité serait préjudiciable aux ventes de l'album. Si les Shadowrunners acceptent cette mission, il leur donne l'adresse du studio d'enregistrement. Il ne connaît pas les adresses personnelles des musiciens.

En arrivant sur les lieux indiqués par Mr. Johnson, les Shadowrunners voient les Elementals quitter le studio et partir chacun de son côté. A eux de jouer !

Whispering Wind regagne sa maison ultra protégée à Bellevue. Wildfire rentre à son appartement au-dessus d'une salle de jeux tridéo/simsens fréquentée par les motards. L'appartement de Bambi est à l'arrière d'un supermarché pour trolls, où il travaille comme veilleur de nuit. Quant à Coyote, il rejoint le campement d'un petit groupe d'Indiens sur le terrain d'un ancien hôtel de luxe en bordure des Barrens.

Si les Shadowrunners enlèvent les Elementals l'un après l'autre, les deux derniers ont vent de l'affaire et se préparent à les recevoir. Si, au contraire, tous les membres du groupe sont kidnappés en bloc, ils opposent moins de résistance, mais encore faut-il les prendre vivants et plus ou moins intacts.

Suivant les instructions de Mr. Johnson, les Shadowrunners livrent les musiciens à son appartement. Eclipse leur attache des amulettes - des Focalisateurs de Sort les plaçant sous son contrôle - grâce auxquelles il leur fait dire tout ce qu'ils savent.

Eclipse raconte ensuite aux personnages qu'il a convaincu les musiciens de rejoindre les rangs de la corpo. Il leur paie la somme convenue et leur offre un nouveau job.

L'accord des Elementals relance, en effet, toute la stratégie publicitaire de la corpo. Celle-ci désire produire un clip de la chanson "Healing the Spirit", qui sortirait en même temps que l'album. Lupus, le fameux metteur en scène de clips tridéo, a accepté de le filmer à condition de pouvoir choisir le lieu du tournage.

L'endroit arrêté se situe en plein cœur des territoires Salish-Sidhe. Malheureusement, la durée de validité des autorisations obtenues par la corpo a expiré pendant la période de désaccord avec le groupe.

L'obtention d'une seconde autorisation auprès de l'administration rouge réclamerait au moins six mois, ce qui pourrait briser le groupe dans son élan et réduire la marge bénéficiaire de la corpo.

Eclipse demande donc aux Shadowrunners de les escorter, lui, Lupus et les musiciens du groupe, sur les terres du Conseil Salish-Sidhe. Il leur offre une forte somme d'argent, mais sans insister outre mesure.

Au cas où les personnages déclinent son offre, Eclipse charge un assassin de les faire disparaître.

En s'occupant du tueur, les Shadowrunners découvrent qu'il est envoyé par leur ex-employeur. Bien décidés à régler leurs comptes, ils s'introduisent dans son appartement, mais l'endroit est désert. Eclipse est parti, laissant assez d'indices pour conduire les personnages sur sa piste. La colère et la curiosité font probablement le reste, d'autant que les personnages doivent commencer à se douter que l'enjeu est beaucoup plus important qu'un simple clip tridéo.

Pendant ce temps, avec ou sans les personnages, Eclipse et son groupe se fauillent en territoire NAO. Si les Shadowrunners ont refusé de l'accompagner, Eclipse a engagé une autre équipe de

mercenaires pour se garder des patrouilles NAO et des animaux sauvages.

Une fois parvenus à destination, Eclipse et ses compagnons découvrent un vieux tertre funéraire indien occupé par une Banshee et une bande de Goules.

Si les personnages suivent Eclipse à la trace, ils rencontrent les Goules, mises en fuite par les mercenaires.

Les instruments et le matériel des Elementals sont déballés sur le "lieu de tournage", et le groupe entame "Healing the Spirit". S'ils jouent assez longtemps, le rituel restaure les forces de Twilight. Si les Shadowrunners escortent Eclipse, ils comprennent que quelque chose va de travers au moment précis où Eclipse et ses hommes leur tombent dessus pour les empêcher d'interrompre la cérémonie. Eclipse compte les jeter en pâture à Twilight après sa guérison. Les personnages parviennent probablement à se libérer et à reprendre le dessus.

S'ils suivent Eclipse, ils arrivent sur place quand la cérémonie touche à son terme. S'ils attaquent d'abord Eclipse et ses gardes du corps au lieu d'interrompre les musiciens, Twilight est soigné, aussi doivent-ils compter avec lui.

Enfin, s'ils perturbent la cérémonie avant son achèvement, ils se retrouvent aux prises avec un Eclipse fou de rage et ses mercenaires. Au cas où les choses tournent mal, une patrouille NAO comprenant un chaman arrive à la rescousse. Au moment où plus personne ne l'attendait, comme la cavalerie.

SUGGESTIONS DE JEU

Les protagonistes de cette aventure sont des personnages aux personnalités bien spécifiques. Lisez attentivement les fiches individuelles pour pouvoir restituer chaque méchant dans toute sa saveur.

L'intérêt de l'aventure repose sur la découverte des véritables intentions d'Eclipse. Laissez planer le mystère aussi longtemps que possible, jusqu'au moment où la vérité viendra frapper les personnages en pleine figure.

Le but du jeu, autant pour vous que pour les joueurs, consiste avant tout à passer une bonne soirée. Pas à vous noyer dans les règles et les statistiques des PNI. Maintenez un rythme alerte. N'allez pas perdre du temps à fouiller dans les règles pour rechercher un point précis, improvisez et continuez l'aventure. La tension et l'intérêt doivent se maintenir sans interruption, jusqu'à la confrontation finale.

COMMENCER L'AVENTURE

Les Shadowrunners entendent parler du job par leur arrangeur habituel, qui le décrit comme un enlèvement banal et bien payé. S'ils n'ont pas encore d'arrangeur attitré, c'est un de leurs contacts qui en parle. S'ils sont intéressés, dites-leur de rencontrer le client cet après-midi au Pink Pitbull, une boîte à strip-tease douteuse dans les Redmond Barrens. L'arrangeur ou le contact précise que le client est un Amérindien d'âge moyen.

Si les personnages font la fine bouche, rappelez-leur que vous parlez d'argent et de réputation. S'ils renâclent encore, calculez leurs dépenses mensuelles en ajoutant quelques factures de réparations diverses pour faire bonne mesure, et déduisez le total de leurs crédits. Rappelez-leur cette virée d'enfer qu'ils ont faite la semaine dernière. Leurs crédits doivent être pratiquement à sec.

S'ils refusent toujours de s'impliquer, envoyez-leur l'assassin engagé par Eclipse. Le chaman veut s'assurer qu'on ne pourra jamais remonter jusqu'à lui et que toute personne ayant seulement entendu parler de ce job se taira... définitivement. S'ils parviennent à s'en sortir, la piste de l'assassin les mène jusqu'à Eclipse et ils prennent ainsi le scénario en marche.

Enfin, s'ils acceptent le job sans faire d'histoire, rendez-vous au chapitre **Une musique enlevée**.



UNE MUSIQUE ENLEVÉE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Devant la façade rosâtre du bâtiment décrépi qui se dresse de l'autre côté de la rue, vous songez une nouvelle fois que vous auriez mieux fait de devenir entrepreneur de pompes funèbres, comme vous l'a si souvent répété votre maman. [Nom de l'arrangeur ou du contact] vous a dégotté un nouveau job, et vous et vos amis Shadowrunners êtes censés rencontrer Mr. Johnson dans cette boîte douteuse en face de vous.

Le néon rose proclame qu'il s'agit du Pink Pitbull, établissement à peu près inconnu au bataillon situé au cœur de cette partie si pittoresque des Redmond Barrens. Un minable holoprojecteur huit couleurs projette l'image d'une elfe complètement nue se trémoussant langoureusement dans les airs au-dessus de l'entrée. Au cas où vous vous seriez fait des idées...

Haussant des épaules résignées, vous franchissez le seuil crasseux, résistant à l'impulsion de lever les yeux une dernière fois avant d'entrer. La décoration correspond à ce que vous imaginiez, dans le plus pur style néo-vulgaire tardif. La salle entière comme pratiquement tout ce que s'y trouve est d'un rose abominable. La boîte est dominée d'un côté par un bar et de l'autre par une scène. Entre les deux, la lumière tamisée révèle des petites tables et des chaises serrées sur la moquette rose.

Tout d'abord, vous ne remarquez pas de danseuse. Mais ensuite, une naine fait son entrée sur scène. Apparemment, cette boîte s'adresse à tous les publics. En parcourant la salle du regard, vous notez un homme dont le signallement correspond à la description de votre contact, un grand Amérindien d'âge moyen vêtu comme un costard.

Il est installé dans une des alcôves encastrées dans le mur. Quand il vous aperçoit, le sarariman vous retourne votre regard et acquiesce brièvement. Vous rameutez vos compagnons d'un signe de tête et vous commencez à rouler des mécaniques vers votre client, tout en gardant un œil sur la salle. Un costard japonais est installé devant la scène, en train de s'envoyer un petit dîner de cadre moyen. Le seul autre client est un elfe à l'air mauvais assis au bar. Il vous dévisage froidement quand vous passez devant lui. Un razorpunk, de toute évidence. Probablement le garde du corps de Mr. Johnson, mais mieux vaut tout de même rester vigilant. D'autant qu'un paquet est posé sur le comptoir à portée de sa main, détail qui vous rend particulièrement nerveux.

Quand vous parvenez à la table de l'Amérindien, ce dernier prend la parole.

"Je crois que nous avons un ami commun, cet inestimable [Nom de l'arrangeur ou du contact]."

L'Indien se présente simplement sous le nom de Johnson. Il invite les Shadowrunners à s'asseoir et à prendre un verre. Après l'arrivée des boissons et l'inévitable échange de plaisanteries, il passe directement aux choses sérieuses.

"Gentlemen, je représente une corporation d'édition réputée qui préfère conserver l'anonymat pour le moment. J'ai besoin de votre concours pour ramener quelques musiciens égarés dans le giron de la compagnie.

Il s'agit d'un groupe appelé les Elementals. Ma compagnie doit produire leur premier album.

Malheureusement, certaines suggestions les ont fait bondir. Vous savez comment sont les artistes... Ils ont quitté le studio d'enregistrement sans rien vouloir entendre, emportant avec eux l'unique exemplaire de leur maquette. Ils menacent d'engager une procédure légale et de rompre notre contrat.

Depuis, ils ont aménagé leur propre studio d'enregistrement pour mettre la touche finale à leur album. Ils veulent le produire en indépendants.

Le groupe a sorti une première chanson qu'il a distribuée à différentes boîtes de Seattle. Le succès de ce morceau, "Healing the Spirit", est phénoménal. Pendant ce temps, les procédures engagées traînent en longueur, à cause d'un vice de forme dans le contrat qui avait échappé à nos avocats. L'album sortira probablement avant que nous ne puissions légalement nous y opposer. Ma compagnie perdra la face, sans compter les crédits engagés. Par ailleurs, *notre* deadline pour la production de l'album approche rapidement. Toute cette affaire risque d'apporter une mauvaise publicité à la compagnie comme à l'album.

Je crois sincèrement que si je pouvais discuter en privé avec les membres du groupe, nous pourrions parvenir à un compromis - enterrer la hache de guerre, pour ainsi dire. Je souhaite donc vous engager pour persuader gentiment les Elementals de venir me retrouver chez moi. Jusqu'à maintenant, ils s'y sont toujours refusés. J'aimerais aussi que vous m'apportiez les copies de la version finale de l'enregistrement, de façon à posséder un moyen de pression si le groupe s'obstinaient dans son refus de coopérer.

Je dois insister sur la nécessité d'un travail aussi discret que possible. Nous avons déjà eu assez de publicité comme ça. Le temps presse ; il me faut la marchandise chez moi avant ce soir, minuit.

Si ça vous intéresse et si vous pensez que c'est dans vos cordes, il ne nous reste plus qu'à discuter du tarif."

L'ENVERS DU DÉCOR

Mr. Johnson est le chaman connu sous le nom d'Eclipse. Il veut s'emparer des Elementals parce qu'ils semblent connaître un rituel qui pourrait soigner Twilight, comme expliqué dans le **Synopsis**, page 8.

Eclipse propose aux Shadowrunners 5 000 nuyen par musicien livré à son appartement avant minuit. Il offre 5 000 nuyen de mieux par personne si on lui rapporte aussi une version complète de l'enregistrement. Les personnages peuvent tenter de marchander ; chaque partie fait alors un test de Négociation en utilisant la Volonté de l'autre partie comme seuil. Chaque succès obtenu par les Shadowrunners augmente le tarif original de 1 000 nuyen, tandis que chaque succès d'Eclipse le diminue d'autant.

Après avoir trouvé un accord sur le salaire, Eclipse leur décrit brièvement les membres du groupe, photos à l'appui (voir **Ombres Portées**, page 44, pour une description des musiciens). Il leur fournit également l'adresse de leur studio d'enregistrement en bordure des Redmond Barrens. Il ne connaît pas leurs

adresses personnelles ("Ils ont déménagé après avoir coupé les ponts avec la compagnie").

Eclipse insiste une nouvelle fois sur la nécessité d'une opération discrète et sans publicité. Il suggère aux Shadowrunners de ne pas se montrer avec les musiciens à proximité du studio d'enregistrement. Celui-ci se trouve, en effet, dans une partie des Barrens assez fréquentée, relativement sûre et bien patrouillée, qui longe le district de Bellevue.

Eclipse demande aussi aux personnages de lui livrer les musiciens intacts. Une marchandise endommagée ne leur rapportera rien. Eclipse espère qu'ils ne se formaliseront pas s'il leur fait un petit cadeau pour les aider dans cette tâche délicate. Sur un signe de sa main, le razorpunk elfe assis au bar rejoint souplement son employeur et dépose le paquet sur la table de l'alcôve. Il fixe froidement chacun des personnages avant de retourner au comptoir.

Le paquet renferme un pistolet Narcojet et une recharge pour chaque personnage. C'est un cadeau, ils pourront les conserver une fois le travail effectué.

Dès le marché conclu, les personnages avertis et les pistolets distribués, Eclipse prend congé en rappelant qu'il attend les Shadowrunners avant minuit. L'elfe quitte le bar sur ses talons.

Si les personnages interrogent le serveur ou l'une des danseuses à propos de leur nouvel employeur, demandez-leur un test d'Étiquette (La Rue) (5). Utilisez la Table ci-dessous pour déterminer ce qu'on leur répond.

Succès	Résultat
0	"Lui ? Il est pas avec vous ?"
1-2	"Sûr, il vient souvent ici. Ça fait marrante de le voir habillé comme ça. Jecrois bien que c'est la première fois que je le vois sans son espèce de chapeau."
3	"Ce cinglé me fout les jetons. On raconte que c'est un chaman et un sacrément bon runner, en plus. Mais il s'est rangé des voitures, il y a cinq ans. C'est un taré qui raffole des araignées. Il a toujours une grosse tarentule pechée sur son chapeau."
4+	"Ouais, je le connais, il s'appelle Eclipse. Il y a deux jours, il est venu ici en tirant une gueule de ver de terre constipé. Il s'est assis, il a commandé comme d'habitude et, deux minutes plus tard, il a piqué sa crise en entendant une chanson. Il a terrorisé le DJ, il s'est emparé de l'enregistrement et il s'est débiné comme quelqu'un qui a oublié de fermer le gaz. Personne a rien osé dire. Ici, on évite de le contrarier. On tient à notre peau."

S'ils posent des questions sur le DJ elfe, ils apprennent qu'il a quitté la boîte après son algarade avec Eclipse. Personne ne sait où il habite, il était simplement de passage. Personne ne se souvient du titre de la chanson qu'il a emportée, ni du groupe qui la jouait.

Si les personnages veulent faire appel à leurs contacts pour en découvrir davantage à propos d'Eclipse (à condition qu'ils aient appris son vrai nom) ou des Elementals, rendez-vous au chapitre **Contacts**, page 42. Accordez-leur très peu de temps pour des recherches de ce genre. Ils doivent commencer le plus vite possible la surveillance du groupe. Chaque personnage n'a droit qu'à un contact. S'il lui faut arranger un rendez-vous ou encore s'il doit passer par une messagerie, il ne dispose pas du temps nécessaire.

En d'autres termes, les seuls contacts accessibles aux Shadowrunners sont ceux qu'ils peuvent joindre au téléphone ou rencontrer immédiatement.

Quand l'équipe est prête à se rendre au studio d'enregistrement des Elementals, allez au chapitre **Étoiles filantes**.

ANTIVIRUS

Au cas où les personnages déclinent l'offre d'Eclipse pour une raison ou pour une autre, l'aventure continue. Rendez-vous directement à **Strangers in the night**, page 28. Eclipse veut empêcher qu'on puisse remonter jusqu'à lui et engage un assassin pour faire taire les personnages.



ÉTOILES FILANTES

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse fournie par votre employeur vous conduit à l'un des rares endroits prospères du district de Redmond, le Redmond Center Mall. Cette structure massive de chrome, de néon, d'acier et de plexiglas abrite plus de deux cents commerces et magasins.

Le studio d'enregistrement des Elementals se situe au rez-de-chaussée d'un immeuble de quatre étages juste en face du centre commercial.

Au fait. Votre employeur avait raison. La foule et le nombre de patrouilles du Lone Star interdisent de tenter quoi que ce soit dans le coin. Ce serait du suicide pur et simple, pas très malin pour des Shadowrunners.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le studio d'enregistrement est situé dans un immeuble de bureau récemment rénové. Le rez-de-chaussée, appelé le Redmond Business Nest, accueille également les commerces suivants : Sam Sprawl's real Estate, Chachi's Hair Styles, et une petite succursale de la banque Federated Salish Savings & Loan.

Ce secteur de Redmond est placé sous surveillance étroite par le Lone Star. Au moindre incident, des hordes de ses agents Star tombent sur le dos des personnages (Utilisez le **Flic des Rues**, *Shadowrun* page 207).

S'ils commettent la bêtise de traîner autour du bâtiment, une patrouille du Lone Star s'arrête et commence à leur chercher des puces. Si les personnages transportent du matériel lourd, ils se font probablement embarquer.

Heureusement, l'immeuble de bureaux est encadré par une petite galerie marchande comprenant une salle de jeux tridés, un Stuffer Shack™, un Busy Bee Soyburger et un restaurant, le Moon Blossom, où l'on sert une authentique cuisine thaï éveillée, de sorte que les personnages ont une bonne chance de passer inaperçus. Ils ne disposent que de quelques minutes avant que les quatre musiciens ne quittent l'immeuble et ne s'en aillent chacun sur sa moto.

(Notez que si les personnages tentent de s'introduire dans l'immeuble après l'heure de fermeture des bureaux, l'entrée principale et les portes de chaque société sont protégées par un verrou magnétique (Indice 7). Un gardien passe la nuit dans la banque).

L'Indien (Coyote) et l'elfe (Wildfire) ont tous deux des Rapiers Yamaha, tandis que la fille (Whispering Wind) possède le tout dernier modèle de compétition Aurora. Le troll (Bambi) enfourche une Honda Viking spécialement modifiée pour supporter son poids.

Ils se disent au revoir et partent chacun de son côté. Les personnages doivent trouver un moyen de les suivre tous les quatre. Les motos étaient garées devant l'immeuble, et si les Shadowrunners possèdent des émetteurs de signaux, ils ont eu le temps de les fixer dessus.

Pour suivre un des musiciens sans se faire remarquer, un personnage doit réussir trois tests d'Opposition successifs en prenant pour seuil l'indice le plus élevé des Compétences de Furtivité ou de Pilotage du musicien. Si ce dernier obtient davantage de succès que son suiveur, il le repère et tente de le semer.

La poursuite est alors résolue selon les règles du **Combat de Véhicules**, pages 105-109 de *Shadowrun*. Si le Shadowrunner est lâché par le musicien, il le perd définitivement. S'il parvient à s'accrocher, le musicien rentre chez lui avec suffisamment d'avance pour organiser sa défense.

Une fois en possession d'une ou plusieurs adresses, les Shadowrunners doivent décider de la façon de procéder. Ils peuvent s'occuper chacun de la personne qu'il a suivie ou, au contraire, se regrouper pour enlever les Elementals l'un après l'autre.

Les quatre chapitres suivants décrivent les appartements de chaque musicien. Utilisez la première description si la personne ne se doute de rien et la seconde si elle a repéré ses poursuivants mais sans parvenir à les semer. Lisez la troisième description si le musicien a eu vent de la série d'enlèvements. C'est ce qui se produit si les personnages kidnappent les Elementals successivement : des amis avertissent les musiciens restants. Si l'un d'entre eux leur glissent entre les doigts, on le retrouve chez le prochain sur la liste, attendant les Shadowrunners de pied ferme.

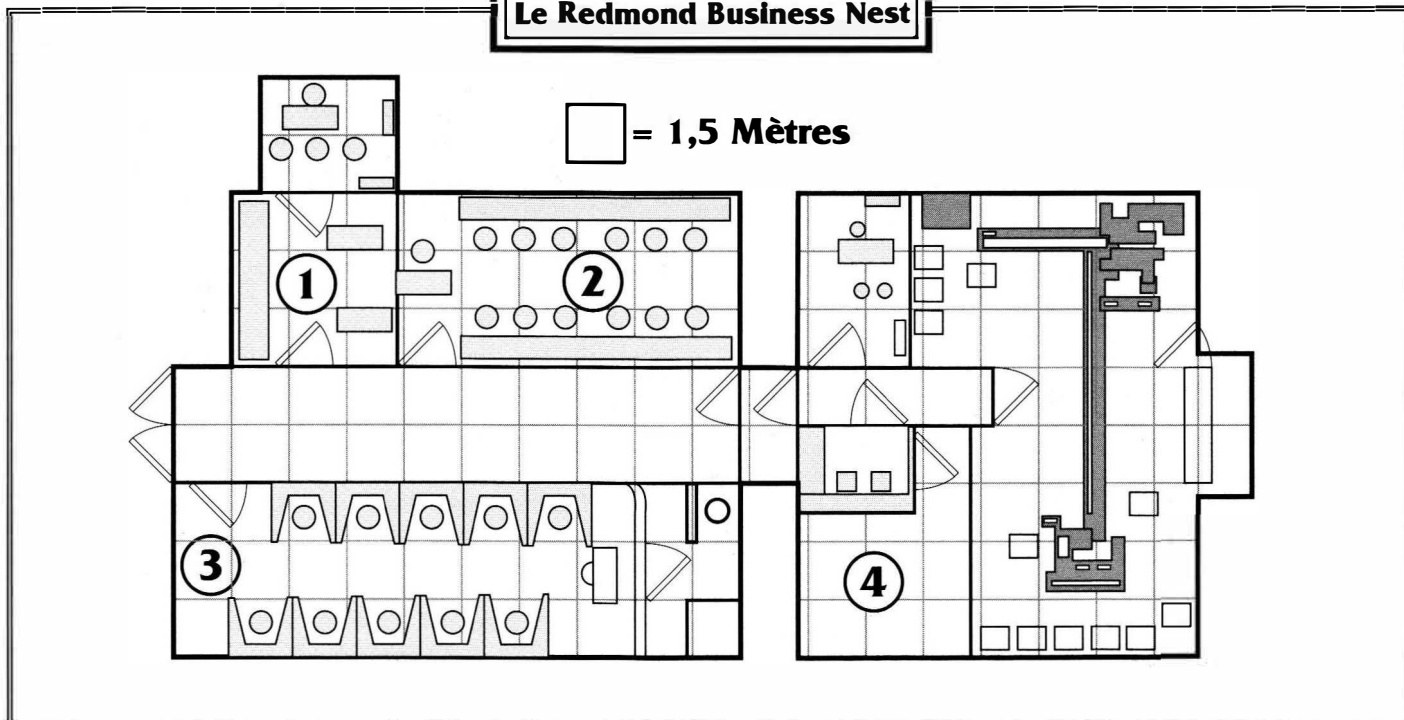
Si un personnage se fait repérer au cours de sa filature, mais parvient à garder le contact, la personne suivie peut prévenir ses compagnons par vidphone en arrivant chez elle. Selon le temps qui s'écoule alors avant l'intervention des Shadowrunners, vous utiliserez la seconde ou la troisième description.

C'est à vous de décider du degré de préparation de chaque Elemental au moment de son enlèvement.



ÉTOILES FILANTES

Le Redmond Business Nest



PLAN DU REDMOND BUSINESS NEST

Sam Sprawl's Real Estate (1)

Cette agence immobilière comporte un espace d'accueil et un bureau. L'accueil permet de faire patienter les clients, avec un divan et une table basse couverte de magazines en papier glacé. Lola, la secrétaire de Sam (utilisez la **Secrétaire Corporatiste** de **Shadowrun**, page 211), fait office de réceptionniste. Elle est installée derrière un petit bureau.

Le bureau du fond est celui de l'agent immobilier Sam Sprawl (utilisez le **Bureaucrate Corporatiste** de **l'Écran**). Sa décoration fade est celle du bureau type des jeunes cadres américains.

Les ordinateurs de l'agence ne renferment que des données immobilières sans intérêt.

Chachi's Hair Style (2)

Ce salon de coiffure est tout en longueur, avec une rangée de fauteuils et de miroirs disposés de chaque côté. Le bureau de la réception se trouve juste à l'entrée, laquelle ne comporte pas de véritable espace d'accueil car le Chachi's ne coiffe que sur rendez-vous. Le salon dispose de plusieurs équipements de haute technologie.

L'ordinateur de la réception ne contient rien d'intéressant, à moins que l'on ne s'intéresse aux différents styles de coiffure de chaque client.

Chachi est un ancien squatter qui a réussi à s'en sortir (utilisez le **Squatter** de **Shadowrun**, page 212, avec la Compétence Spéciale de Coiffure 6). Il dissimule son passé malheureux en parlant avec un accent latin très prononcé. En revanche, sa galanterie n'est pas feinte et il fait de son mieux pour pimenter l'existence terne des bourgeoises suralimentées qui forment l'essentiel de sa clientèle.

Chachi se fait assister par cinq coiffeuses, anciennes squatters comme lui (utilisez le **Squatter**, avec la Compétence Spéciale de Coiffure 4). Il les a formées lui-même.

Federated Salish Savings & Loan (3)

Cette petite banque ne comporte en tout et pour tout que dix guichets automatiques. Au fond, dans un petit bureau, se trouve un technicien (utilisez le **Technicien** de **l'Écran**, avec Négociation

4 et Étiquette (Corporations) 4) pourvu d'une formation de guichetier et de gérant. Derrière le bureau s'ouvre une chambre forte contenant 40 coffres-forts. Un agent de la sécurité veille sur la chambre forte (utilisez le **Garde de Sécurité Corporatiste**, **Shadowrun** page 207).

The Elementals Recording Company (4)

Le studio d'enregistrement des Elementals occupe la majeure partie de ce petit immeuble de bureaux. N'étant pas encore officiellement ouvert au public, il est protégé par un verrou magnétique d'indice 5.

La réception, de taille modeste, comporte un canapé, une table basse et un bureau. Rarement utilisé, l'endroit est plutôt froid.

Derrière la réception s'ouvre un couloir. La porte de gauche mène à un grand bureau vide.

La porte de droite donne sur la petite pièce du preneur de son, adjacente au studio proprement dit. Les deux pièces contiennent tout l'équipement nécessaire à l'enregistrement d'un album. Il s'agit visiblement de matériel d'occasion, mais encore en bon état. Une fouille minutieuse du studio ne rapporte rien. Aucun signe de la maquette réclamée par Eclipse.

Depuis peu, les membres du groupe redoutent qu'une corpo d'édition ne tente de voler leurs chansons. Ils ont donc réparti l'unique enregistrement de leur album sur quatre puces distinctes, qu'ils se sont partagées. Les puces sont codées de telle sorte que leur enregistrement simultané doit être décrypté pour être intelligible.

La porte au fond du couloir débouche sur une grande pièce encombrée de machines, notamment une chaîne de montage informatisée qui permet de presser et d'emballer des disques audio.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners font preuve d'incompétence ou d'une incroyable malchance et qu'ils ne parviennent à suivre aucun des musiciens, ils peuvent toujours chercher leurs adresses dans l'ordinateur du studio d'enregistrement. Le code de sécurité du système est Vert 6, avec une malheureuse Barrière 7 comme seule contre-mesure.

LA MAISON DU VENT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si Whispering Wind n'a pas remarqué qu'elle était suivie, lisez ceci :

Whispering Wind habite à Bellevue, dans un quartier où toutes les maisons se ressemblent. Les Redmond Barrens ne sont pas loin, aussi est-il préférable de rester discret - le coin doit grouiller de flics du Lone Star. Il y a de la lumière chez elle, mais on n'aperçoit aucun mouvement derrière les rideaux.

Si Whispering Wind a été prévenue suffisamment à l'avance pour s'être préparée à recevoir les Shadowrunners ; ou si ceux-ci enlèvent les musiciens successivement et qu'elle est l'une des deux dernières à être agressée ; ou si elle a repéré ses suiveurs et qu'elle est arrivée chez elle avec un peu d'avance, lisez ceci :

Whispering Wind habite à Bellevue, dans un quartier où toutes les maisons se ressemblent. Les Redmond Barrens ne sont pas loin, aussi est-il préférable de rester discret - le coin doit grouiller de flics du Lone Star. Sa maison est sombre et silencieuse.

L'ENVERS DU DÉCOR

La maison de Whispering Wind n'a pas d'étage. Sa chambre à coucher comporte une trappe qui débouche sur le toit. On y accède par une échelle de corde.

Les fenêtres de la maison et le verrou magnétique de la porte d'entrée sont équipés d'un système de sécurité dernier cri. Il faut un test d'Électronique (5) pour les fracturer sans déclencher l'alarme. Reportez-vous à la Table ci-dessous pour en connaître le résultat.

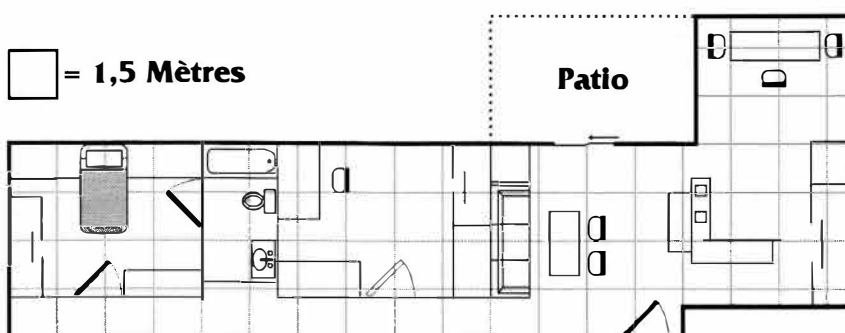
Succès	Résultat
0	Raté, pauvre abruti ! Des alarmes se déclenchent un peu partout. Une patrouille du Lone Star survient en 1-6 minutes.

Succès	Résultat
0	Les Shadowrunners peuvent tenter le coup malgré tout, quitte à faire le coup de feu avec les flics. A moins qu'ils n'aient le temps de s'emparer de la fille, auquel cas la patrouille du Lone Star les poursuit à bord d'une Chrysler-Nissan Patrol-I. La première chose que font les flics en arrivant sur les lieux, c'est une demande de renforts. Le Maître de Jeu peut en tenir compte en cas de poursuite en voiture.
1	Tu ne parviens pas à forcer la serrure, mais au moins, tu n'as pas déclenché le système d'alarme (Les tentatives suivantes se font avec un seuil de 9).
2+	Bingo ! Tu désactives l'alarme et tu ouvres la porte (ou la fenêtre) sans faire de bruit.

Si Whispering Wind ne se doute de rien, elle est en train de se laver les cheveux quand les Shadowrunners tentent de s'introduire à l'intérieur. S'ils y parviennent sans déclencher le système d'alarme, ils doivent encore réussir chacun un test de Furtivité (4). En cas d'échec, l'un d'eux renverse quelque chose par accident. S'ils déclenchent l'alarme ou font du bruit, Whispering Wind enroule une serviette autour de ses cheveux et s'abrite derrière son lit, son pistolet dans une main et sa puce audio dans l'autre. Enfin, si les Shadowrunners sont parfaitement silencieux, ils la surprennent la tête sous le robinet. La puce audio est posée à côté du livre de Vonen, sur la coiffeuse dans la chambre à coucher.

Au cas où elle aurait remarqué les Shadowrunners qui l'ont suivie, ou si elle est alertée avant leur arrivée, elle va droit à sa chambre et grimpe l'échelle de corde qui l'amène sur le toit. Elle s'embusque là, laissant la trappe ouverte pour surprendre les personnages quand ils entreront dans la chambre. Si l'affaire semble trop risquée, elle se contente de jeter une grenade à concussion au milieu des agresseurs avant de prendre la fuite. Elle garde sa puce audio dans la poche de sa veste.

Appartement Moyen





Si elle a été prévenue suffisamment à l'avance, elle attend les personnages sur le toit avec son Light Fire 70 et une grenade à concussion, en compagnie de deux mercenaires qui ont une dette envers son défunt père.

Whispering Wind jette sa grenade au milieu des Shadowrunners quand ils pénètrent dans la chambre, puis elle et les deux mercenaires sautent à l'intérieur pour les achever.

Une patrouille du Lone Star fonce sur place dès les premiers bruits de fusillade. Quand ils se montrent, Whispering Wind et ses mercenaires prennent la tangente.

Les Mercenaires (2)

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

Initiative : 4 (+1D6)

Réserves de Dés: Combat 5

Compétences: Armes à Feu 6, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Explosifs 3, Furtivité 3, Hélicoptères 3, Théorie Militaire 2, Voitures 4

Cyberware: Implants oculaires (vision nocturne), radio

Équipement: Ares Predator [Pistolet Lourd, 15 (chargeur), plus 3 chargeurs, 9M], Ingram Valiant [Mitraillette Légère, 50 (chargeur), plus 5 chargeurs, interface, 7G], Couteau (5L), Armure Lourde Partielle (6/4), Lunettes Connectées, Couteau de Lancer (5L)

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère		Etourd. Léger	
Blessure Modérée		Etourd. Modéré	
Blessure Grave		Etourd. Grave	
Blessure Fatale		Etourd. Fatal	

Les flics du Lone Star (4+)

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

Initiative : 3 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 5

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

Compétence Spéciale : Procédure Policière 4

Équipement : Ares Predator [Pistolet Lourd, 15 (chargeur), plus 3 chargeurs, 9M], Veste Pare-Balles (5/3), Ford Americar, Electro-Matraque (+1 d'Allonge, 6G Étourdissement)

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère		Etourd. Léger	
Blessure Modérée		Etourd. Modéré	
Blessure Grave		Etourd. Grave	
Blessure Fatale		Etourd. Fatal	

Le Maître de Jeu peut éventuellement augmenter le nombre de flics du Lone Star en fonction des Compétences et de la puissance de feu des Shadowrunners.

Si ces derniers prennent le temps de fouiller la maison de Whispering Wind, un test d'Intelligence (4) leur permet de découvrir le livre de Vonen sur la coiffeuse. Un mage qui réussit un test d'Invocation (7) ou de Théorie Magique (5) se souvient que cet auteur a écrit quelques best-sellers traitant d'occultisme et de magie, bien des années avant l'Éveil. S'il obtient plusieurs succès, il se souvient également que les magiciens modernes considèrent Vonen comme un charlatan.

Si un mage feuillette l'ouvrage, faites secrètement un test d'Invocation (10) ou de Théorie Magique (15). Deux succès ou plus lui permettent de comprendre que, même si Vonen était un charlatan, certains de ses textes renferment une parcelle de vérité et contiennent même quelques fragments d'authentiques rituels. Mais sans l'héritage racial de Whispering Wind, il est impossible de reconstituer les cérémonies originales.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners salopent le travail et tuent Whispering Wind, Eclipse devient furieux. Il est contraint d'engager une chanteuse au pied levé pour interpréter le rituel de soins. La cérémonie peut réussir sans Whispering Wind, mais la guérison de Twilight sera plus lente.

Si Whispering Wind parvient à s'échapper, elle rejoint Wildfire avec ses mercenaires. Ils se préparent alors à recevoir les Shadowrunners comme il convient. Au cas où Wildfire aurait déjà été enlevé, la chanteuse va trouver un autre membre du groupe.

Si Whispering Wind remarque qu'elle est filée et rentre chez elle avec un peu d'avance, elle téléphone aussitôt aux autres musiciens.

UN BONUS POUR L'ELFE, MEC

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce passage au cas où Wildfire rentre chez lui sans rien soupçonner, ou encore s'il est alerté quelques minutes seulement avant l'arrivée des Shadowrunners (par exemple, en remarquant qu'il est suivi) :

Wildfire s'enfonce au cœur des Redmond Barrens, dans le secteur contrôlé par les gangs de motards. Vous le suivez à une distance que vous jugez suffisante pour éviter d'être repérés. Il s'arrête finalement devant un bâtiment en briques à un étage, environné de ruines.

Il gare sa Rapier au bout d'une longue file de motos et l'attache à une barre de plexaciel qui court au ras du trottoir. Les deux extrémités de la barre sont profondément incrustées dans le béton.

Plusieurs véhicules désossés et modifiés sont également garés devant l'immeuble, portant les couleurs et les devises de différents gangs. La variété des gangs représentés ne déclenchant aucune bataille rangée, vous supposez qu'il s'agit d'un des rares établissements qu'ils considèrent comme terrain neutre.



A l'extérieur du bâtiment, une enseigne au néon indique "Wildfire Fantasy Arcade."

Si les personnages capturent les musiciens l'un après l'autre et que Wildfire se trouve dans les deux derniers de la liste, ou s'il a été averti d'une façon ou d'une autre, lisez ce passage :

Wildfire s'enfonce au cœur des Redmond Barrens, dans le secteur contrôlé par les gangs de motards. Vous le suivez à une distance que vous jugez suffisante pour éviter d'être repérés. Il s'arrête finalement devant un bâtiment en briques à un étage environné de ruines.

Il gare sa Rapier au bout d'une longue file de motos et l'attache à une barre de plexaciel qui court au ras du trottoir. Les deux extrémités de la barre sont profondément incrustées dans le béton.

Parmi les véhicules garés devant l'entrée se trouve une Ford Americar désossée et modifiée, peinte aux couleurs des Crimson Crush. Les autres véhicules portent les couleurs et les devises de différents gangs. La variété des gangs représentés ne déclenchant aucune bataille rangée, vous supposez qu'il s'agit d'un des rares établissements qu'ils considèrent comme terrain neutre.

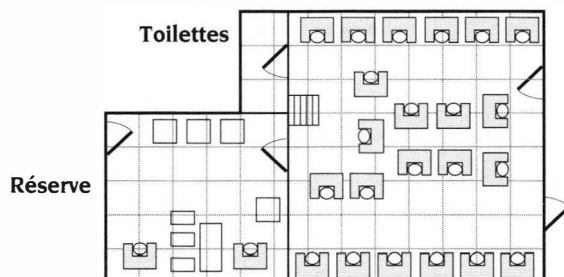
A l'extérieur du bâtiment, une enseigne au néon indique "Wildfire's Fantasy Arcade."

L'ENVERS DU DÉCOR

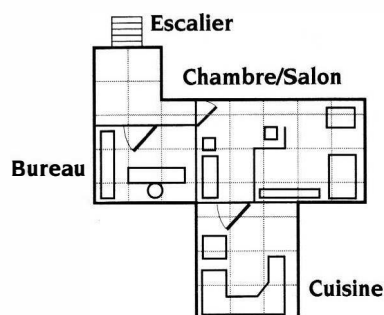
Situé au cœur du quartier le plus dangereux des Redmond Barrens, le bâtiment abrite une petite salle de jeux électroniques appartenant à Wildfire. Le fougueux guitariste a clairement fait comprendre aux gangs qu'il s'agit d'un terrain neutre, où aucune violence ne saurait être tolérée. Le quartier général du premier et dernier gang à ignorer ces consignes s'est volatilisé sous un missile. Wildfire organise souvent des rencontres entre chefs de bandes rivales dans son arrière-salle.

La salle regorge de jeux tridéo électroniques. Ils se présentent comme des tables au pied massif, avec un à quatre fauteuils. Les circuits imprimés et les fils électriques sont visibles à travers le plateau transparent.

Wildfire's Fantasy Arcade : rez-de-chaussée



Wildfire's Fantasy Arcade : premier étage



Les joueurs de tridéo achètent des jetons à un distributeur automatique au fond de la salle. Ils peuvent ensuite se brancher directement sur le jeu par l'intermédiaire d'un datajack ou se servir des joysticks placés en bord de table. La tridéo crée une surface de jeu en trois dimensions au-dessus de la table. La description et les règles de chaque jeu sont laissées à l'imagination du Maître de Jeu. Il peut aussi s'appuyer sur les noms de jeux suivants :

Street Samurai Showdown (Le choc des Samouraïs des Rues)

Mage Fire (Zone de feu magique)

Dragon Wars (Les guerres draconiques)

Corp Wars (La guerre des Corps)

Nuked Pre-Pubescent Samurai Dragon (L'atomisation du Dragon Samouraï pré-pubère)

Panzer Hunt (La chasse aux panzers)

Unicorn Nights (La nuit de la Licorne)

La salle comporte aussi des jeux simsens (dont on raconte qu'ils entraînent une dépendance comparable à celle des puces BTL) tels que "Super Mareno Brothers LXXX" ou "SINless City 2053". Ces jeux se présentent comme des fauteuils gyroscopiques avec des électrodes sortant de l'appui-tête.

Les toilettes, mixtes, se trouvent au fond de la salle de jeux. La porte à gauche de l'escalier conduit à la réserve, où l'on répare le matériel. La réserve contient tout un fouillis de composants électroniques, un établi, une petite table en plastique et plusieurs chaises. Une porte blindée fermée à clef donne sur l'arrière du bâtiment. Cette porte n'a qu'une poignée intérieure, et il n'y a aucun moyen de la forcer de l'extérieur.

Au-dessus de la porte des toilettes, un escalier étroit mène au bureau spartiate de Wildfire ainsi qu'à son studio. Wildfire gère sa boîte avec l'aide de Micro, un technicien nain. Deux trolls jumeaux assurent la sécurité, Thud et Blunder.

Micro

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	2	6	2	6	4	3,8	-	4	(2/1)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère		Etourd. Léger	
Blessure Modérée		Etourd. Modéré	
Blessure Grave		Etourd. Grave	
Blessure Fatale		Etourd. Fatal	

Initiative : 4 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 6

Compétences : Combat Armé 5, Électronique 6, Étiquette (La Rue) 3, Informatique (C/R) 6, Théorie Informatique 6

Cyberware : Datajack avec 200 Mp de mémoire

Équipement : Gilet Pare-Balles (2/1), Hache Laser (+1 d'Allonge, 6G), Trousse à Outils

Thud et Blunder

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
9	3	9	1	4	2	6	-	2	(3/0)

Initiative : 2 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 2, Combat Armé 4, Combat à Mains Nues 6, Étiquette (La Rue) 5

Équipement : Vêtements Pare-Balles (3/0), Beretta 200 ST [Pistolet Léger, 26 (chargeur), plus 3 chargeurs, 6L], Gants Electrochocs (7G Étourdissement)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère		Etourd. Léger	
Blessure Modérée		Etourd. Modéré	
Blessure Grave		Etourd. Grave	
Blessure Fatale		Etourd. Fatal	

Si Wildfire n'a pas de raison de craindre une agression, il compile la recette de la journée dans son petit bureau au premier étage. Micro et Thud jouent aux cartes dans la réserve. Quant à Blunder, il déambule au milieu des joueurs, prêt à ramener l'ordre si nécessaire.

L'endroit reste tranquille tant que les Shadowrunners ne se font pas remarquer. Quand ils pénètrent dans la salle, Blunder commence par les surveiller d'un œil méfiant, comme toujours avec les nouvelles têtes, mais finit par les ignorer. Le premier problème qui se pose aux personnages est que Wildfire ne se trouve pas au rez-de-chaussée.

L'éclairage médiocre de la salle les autorise pourtant à tenter un test de Furtivité (3) (3 étant l'Intelligence moyenne des motards qui fréquentent cet endroit) pour enfiler discrètement l'escalier. Un succès leur permet de parvenir devant le bureau de Wildfire sans attirer l'attention. Avec un second succès, ils parviennent à surprendre Wildfire, ce qui leur donne une bonne chance de parvenir à le maîtriser sans faire trop de bruit.

Si le groupe échoue à son test de Furtivité, Blunder les aperçoit et se précipite vers eux en gueulant. A moins d'inventer une histoire plausible et de la faire passer en réussissant un test d'Étiquette (La Rue) (2) ou de Négociation (4), les Shadowrunners se font jeter dehors. S'ils résistent, Blunder appelle son frère, qui le rejoint le tour suivant.

Quand bien même l'équipe parvient à se saisir de Wildfire, il lui reste à le faire sortir de la salle de jeux. Il n'y a aucune fenêtre à l'étage, aussi les personnages doivent-ils créer une diversion ou essayer d'embobiner Blunder.

Au premier accrochage, les motards s'imaginent aussitôt que certains gangs rivaux violent la neutralité de l'établissement. Une bagarre générale se déclenche alors, ignorant les Shadowrunners (qui ne sont pas pour autant à l'abri d'un mauvais coup).

Si les Shadowrunners portent les couleurs ou les symboles d'un gang, intentionnellement ou par accident, les gangs rivaux s'en prennent directement à eux. Chaque personnage pouvant être pris pour un gangster se fait tirer dessus deux fois par tour.

Thud et Blunder convergent immédiatement vers les Shadowrunners, enfilant leurs gants électrochocs et se frayant un chemin jusqu'à eux. Si Micro entend le raffut, il saisit sa hache laser posée sur l'établi et se jette dans la mêlée en faisant de grands moulinets. Si un des jeux est endommagé par accident, le nain est pris d'une fureur meurtrière.

Au cas où Wildfire aurait repéré les Shadowrunners, il réunit ses employés dès son arrivée et les poste au pied de l'escalier. En voyant arriver ses suiveurs, il hurle : "Les flics ! C'est une descente !". La plupart des clients prennent la fuite, par habitude. Les Shadowrunners risquent de se faire piétiner dans la bousculade. Quelques motards particulièrement braves ou stupides restent en arrière et se jettent sur eux. Tandis que les personnages tentent de se dégager tant bien que mal, Wildfire et ses employés se mettent en position pour les cueillir.

Si Wildfire a été averti quelques minutes avant leur arrivée, il organise la même défense. Mais ne sachant pas à quoi ils ressemblent, il ne peut pas faire passer les Shadowrunners pour des flics, à moins que l'un d'entre eux ne lui paraisse suspect.

Si les personnages enlèvent les membres du groupe l'un après l'autre, et que Wildfire est l'un des deux derniers sur la liste, il est alerté et prêt à les recevoir. Il prévient ses clients qu'il a des ennuis et qu'il s'attend à une attaque.

Soucieux de maintenir les gangs à l'écart de la bataille, Wildfire leur demande de partir. Mais six motard provenant de bandes diverses se portent volontaires pour lui donner un coup de main. Ils font semblant de jouer à différents jeux tridéo quand les personnages font leur entrée.

Les deux trolls arpentent la salle, mains dans les poches pour dissimuler leurs gants électrochocs. Le nain est absorbé dans un jeu tridéo, sa hache laser coincée entre les genoux. Wildfire est accoudé négligemment au plateau de jeu et discute tranquillement avec le nain. Son katana est caché par la table.

Si Whispering Wind a échappé à la tentative d'enlèvement, et si elle a disposé de suffisamment de temps, elle est également présente, postée sur le balcon qui surplombe la salle de jeux.



Ce soir, tous les étrangers qui pénètrent dans l'établissement font l'objet d'une surveillance étroite. Le premier qui fait un mouvement de travers déclenche une fusillade générale.

Wildfire n'essaie pas de s'échapper, mais se défend farouchement jusqu'au bout. Il conserve sa puce audio dans la poche de son blouson.

Les motards (6)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	6	5	6	5	4	5,7	-	5	(0/1)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Trait 3, Combat Armé 5, Combat à Mains Nues 5, Étiquette (La Rue) 4, Furtivité 5, Motos 4

Cyberware : Lames Digitales (5L), Implants Oculaires (Vision Nocturne)

Équipement : Couteau (5L), Cuir Synthétique (0/1), Tiffani Self-Defender [Petit Calibre, 4 (chargeur), plus 2 chargeurs, 4L], Rapier Yamaha

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

ANTIVIRUS

Si Wildfire est tué par accident, Eclipse n'a plus qu'à trouver un autre guitariste. Naturellement, les personnages ne seront pas payés pour cette partie du travail. Si Eclipse doit faire appel à un remplaçant, la guérison de Twilight sera plus lente.

SUIVEZ LE TROLL

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si Bambi n'a pas remarqué qu'il était suivi, lisez ceci :

Voilà plusieurs minutes que vous vous enfoncez dans les Redmond Barrens à la suite de Bambi. Le grand troll est facile à repérer avec son énorme moto, mais le trafic est plutôt clairsemé dans ce quartier et de nombreux immeubles sont écroulés ou sur le point de s'effondrer. Vous devez redoubler de précautions pour éviter de vous faire voir.

Vous envisagez de tomber sur le dos de Bambi avant qu'il n'ait eu le temps d'arriver chez lui, mais le troll a déjà croisé plusieurs groupes de motards qui lui ont tous adressé un signe amical au passage. On dirait que les Elementals comptent pas mal de fans dans le coin. Sans compter que Bambi conserve peut-être une copie de l'enregistrement à son domicile. Non, il vaut mieux attendre.

Si les Shadowrunners décident d'attaquer Bambi avant qu'il ne soit rentré chez lui, rendez-vous immédiatement à L'envers du décor.

Bambi parvient enfin à sa destination, un supermarché en briques plongé dans l'ombre. L'enseigne éteinte indique qu'il est fermé pour la nuit. Vous arrivez à peine à déchiffrer : "Bloom's Troll Emporium."

Le bâtiment se dresse au fond d'une impasse, avec une ruelle qui part sur la droite. Bambi dirige sa Viking vers l'arrière du supermarché, le long de la rampe menant au quai de déchargement des camions de livraison. Le rideau de métal se soulève devant lui et retombe dans son dos avec un bruit de chaînes.

Si les personnages enlèvent les Elementals l'un après l'autre, lisez ceci (cette scène se déroule quel que soit l'ordre des enlèvements) :

Vous vous enfoncez dans les Redmond Barrens à la suite de Bambi. Le grand troll est facile à repérer avec son énorme moto, mais le trafic est plutôt clairsemé dans ce quartier et de nombreux immeubles sont écroulés ou sur le point de s'effondrer. Vous devez redoubler de précautions pour éviter de vous faire voir.

Vous envisagez de tomber sur le dos de Bambi avant qu'il n'ait eu le temps d'arriver chez lui, mais le troll a déjà croisé plusieurs groupes de motards qui lui ont tous adressé un signe amical au passage. On dirait que les Elementals comptent pas mal de fans dans le coin. Sans compter que Bambi conserve peut-être une copie de l'enregistrement à son domicile. Non, il vaut mieux attendre.

Si les Shadowrunners décident d'attaquer Bambi avant qu'il ne soit rentré chez lui, rendez-vous immédiatement à L'envers du décor.

Bambi parvient enfin à sa destination, un supermarché en briques plongé dans l'ombre. L'enseigne éteinte indique qu'il est fermé pour la nuit. Vous arrivez à peine à déchiffrer : "Bloom's Troll Emporium".

Le bâtiment se dresse au fond d'une impasse, avec une ruelle qui part sur la droite. Bambi dirige sa Viking vers l'arrière du supermarché, le long de la rampe menant au quai de déchargement des camions de livraison. Le rideau de métal se soulève devant lui et retombe dans son dos avec un bruit de chaînes.

Tout se déroule comme prévu. Vous voilà à pied d'œuvre, et vous allez ouvrir le bal !

Lisez ceci au cas où Bambi repère ses suiveurs :

Vous vous enfoncez dans les Redmond Barrens à la suite de Bambi. Le grand troll est facile à repérer avec son énorme moto, mais le trafic est plutôt clairsemé dans ce quartier et de nombreux immeubles sont écroulés ou sur le point de s'effondrer. Vous devez redoubler de précautions pour éviter de vous faire voir.

Vous envisagez de tomber sur le dos de Bambi avant qu'il n'ait eu le temps d'arriver chez lui, mais le troll a déjà croisé plusieurs groupes de motards qui lui ont tous adressé un signe amical au passage. On dirait que les Elementals comptent pas mal de fans dans le coin. Sans compter que Bambi conserve peut-être une copie de l'enregistrement à son domicile. Non, il vaut mieux attendre.

Soudain, Bambi accélère. Il jette un coup d'œil par-dessus son épaule, et vous vous rendez compte qu'il vous a repérés. Mais vous parvenez à rester en contact. La rue dans laquelle il vous entraîne se termine en cul-de-sac. La moitié des lampadaires ne fonctionnent pas, et vous parvenez tout juste à déchiffrer l'enseigne du supermarché au bout de la rue, le "Bloom's Troll Emporium". Bambi s'engage dans une ruelle étroite qui passe derrière le bâtiment.

Il baisse brusquement la tête, puis bloque ses freins et s'arrête après un tête-à-queue magistral. Vous éprouvez un certain inconfort à vous retrouver ainsi face au canon d'assaut de sa Viking. Sans parler des deux silhouettes, hautes comme des trolls, qui se déplacent sur le toit de l'Emporium. Chose étrange, bien qu'ils vous tiennent à leur merci, Bambi et ses amis semblent attendre quelque chose.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les personnages choisissent d'attaquer Bambi en chemin, utilisez les règles du **Combat de Véhicules**, page 105-109 de **Shadowrun**, pour déterminer le résultat de la poursuite. Bambi se défend farouchement. N'oubliez pas de tenir compte des dommages éventuels infligés par une chute de moto. Après deux Tours de Combat, cinq motards attirés par les coups de feu rejoignent le camp de Bambi.

Si le troll s'aperçoit qu'il est suivi, il utilise le communicateur de son casque pour prévenir ses frères qu'il amène des invités. Il entraîne ensuite les Shadowrunners dans une poursuite bidon, en faisant bien attention à ne pas les perdre. Quand il parvient à l'Emporium, ses frères ont tout préparé et sont postés en embuscade sur le toit du bâtiment.

Avant de s'occuper des trolls, les Shadowrunners doivent d'abord éviter le monofilament tendu en travers de la ruelle par les frères de Bambi, au niveau de la tête d'un motard. Un test d'Intelligence (8) permet aux personnages de l'apercevoir. Reste à l'éviter... Sinon, le filament les cueille sous le menton et leur inflige des dommages de 10G. Le Code de Dégâts est modifié en fonction de la vitesse de la moto : +1 si le personnage roule lentement, +5 s'il roule à vitesse normale et +10 s'il enfille la ruelle à tombeau ouvert.

Au moment du contact avec le monofilament, les Shadowrunners conduisant une moto doivent réussir un test de Motos avec un seuil de 6. Si des réflexes améliorés leur donnent

un bonus à leur Attribut de Réaction, ce seuil est diminué d'autant. Utilisez la Table suivante pour déterminer les conséquences du test.

Succès

Résultat

0	"Ouch !" Le personnage encaisse la totalité des dommages indiqués plus haut. Il peut tenter un test de Résistance aux Dégâts pour diminuer la gravité des dommages. Le casque est la seule protection prise en compte. Si le personnage ne parvient pas à diminuer les dommages, on considère que le casque est mis en pièces par le monofilament.
1-2	"Avec l'énergie du désespoir, tu parviens à coucher ta moto sur le flanc juste à temps. Ta tête passe à <i>un cheveu</i> du filament, mais tu t'écorches sérieusement les articulations." Malheureusement, le personnage doit maintenant faire un test d'Accident (Shadowrun , page 107).
3	"Debout sur les freins, tu réussis à t'arrêter quelques centimètres avant le monofilament." Le personnage a un malus de -4 à l'Initiative au cours du prochain tour.
4+	"Avec une facilité à faire pâlir d'envie le grand Boweevel, la star des motards de combat, tu bascules ta moto sous le monofilament. Tu la redresses ensuite dans le mouvement et tu remets les gaz." Les trolls restent pantois devant une telle démonstration, à tel point que le personnage ajoute +5 à son Initiative au cours du prochain Tour de Combat.

Le groupe doit maintenant faire face à Bambi et à ses frères. Bambi ouvre d'abord le feu avec le canon d'assaut Panther monté sur sa Viking, puis, quand les Shadowrunners arrivent à portée, il tire sa hache et commence à mouliner. Josh et Hoss se servent de leurs Colts Manhunter jusqu'à ce que le combat tourne à la mêlée.

Ils se précipitent alors au secours de Bambi et débouchent dans la ruelle en trois Tours de Combat. Josh tire un coup avec son fusil à filet avant de se lancer dans la mêlée, son bâton étourdissant au poing. Hoss lâche quelques shurikens puis sort sa hache.

Josh

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6(8)	3	6	1	2	2	5,7	-	2	(4/3)

Initiative : 2 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 3

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (Tribus) 3, Furtivité 2, Informatique (C/R) 2, Motos 2

Cyberware : Griffes Rétractiles (6M)

Équipement : Ultra Gilet de Sûreté (4/3), Colt Manhunter [Pistolet Lourd, 16 (Chargeur) plus 3 chargeurs, 9M, avec Visée laser et Visée Ultrasonique], Bâton Étourdissant Defiance AZ-150 (8G Étourdissage), Contrat DocWagon (Base), Fusil à filet Williams Capture-500 (Voir **Catalogue du Samouraï des Rues**).

MONITEUR DE CONDITION

Physique

Blessure Légère
Blessure Modérée
Blessure Grave
Blessure Fatale

Etourdissement

Etourd. Léger
Etourd. Modéré
Etourd. Grave
Etourd. Fatale

Hoss

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	2(4)	(5/3)

Initiative : 2(4) (+2D6)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet 5, Combat Armé 3, Combat à Mains Nues 6, Étiquette (La Rue) 3, Furtivité 3, Motos 2

Cyberware : Substituts Musculaires (4), Réflexes Câblés (1)

Équipement : Veste Pare-Balles (5/3), Colt Manhunter [Pistolet Lourd, 16 (Chargeur) plus 3 chargeurs, 9M, avec Visée laser et Visée Ultrasonique], Hache de Combat (+2 en Allonge, 10G), Contrat DocWagon (Platine), Remington Roomsweeper [Pistolet Lourd, 6 (Magasin) plus 6 balles, 9G], 8 shurikens (10L)

MONITEUR DE CONDITION

Physique

Blessure Légère
Blessure Modérée
Blessure Grave
Blessure fatale

Etourdissement

Etourd. Léger
Etourd. Modéré
Etourd. Grave
Etourd. Fatale

Si les Shadowrunners prennent la fuite pour revenir plus tard, les trolls sont sur leurs gardes, embusqués à l'intérieur du supermarché (le Bloom's Troll Emporium est un bien familial). Bambi occupe un petit appartement à l'arrière du supermarché, dont il est le gardien. Pendant la nuit, quatre loups sont lâchés à l'intérieur. Ils n'obéissent qu'à Bambi et à ses frères.

Les loups (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaque
5	5x4	4	-	3/4	2	6	-	5	*7M

MONITEUR DE CONDITION

Physique

Blessure Légère
Blessure Modérée
Blessure Grave
Blessure Fatale

Etourdissement

Etourd. Léger
Etourd. Modéré
Etourd. Grave
Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique

Blessure Légère
Blessure Modérée
Blessure Grave
Blessure Fatale

Etourdissement

Etourd. Léger
Etourd. Modéré
Etourd. Grave
Etourd. Fatale



MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Si Bambi ne se doute de rien, les Shadowrunners le trouvent seul, dans son appartement au fond du supermarché. Josh et Hoss sont rentrés se coucher, et Bambi se repasse la maquette des Elementals dans son casque. Il a monté le volume à fond, confiant aux loups le soin de l'avertir ou de s'occuper eux-mêmes d'éventuels intrus. Si les Shadowrunners liquident les loups trop bruyamment, le troll les entend par-dessus la musique et se précipite, hache en main et l'enregistrement dans sa poche. Il le conserve toujours sur lui en dehors du studio, sauf bien sûr quand il est en train de l'écouter.

S'introduire dans le supermarché n'est pas une mince affaire. Il est bien protégé et possède un bon système d'alarme. La nuit, de gros panneaux de macroplast (indice de Barrière 22) viennent occulter les fenêtres et les portes d'entrée. Ils s'abaissent automatiquement à une heure donnée, et il est impossible de les forcer de l'extérieur ou de les relever manuellement de l'intérieur.

La grande porte de service (indice de Barrière 18) du quai de déchargement n'est pas équipée d'une serrure magnétique, mais contrôlée à partir d'un tableau situé dans son chambranle. On peut l'ouvrir de l'extérieur par télécommande. Un test d'Électronique ou d'Informatique permet de reconnaître les senseurs placés à côté de la porte ; il suffit alors de réussir un test d'Électronique (C/R) (7) ou d'Informatique (7) pour déclencher l'ouverture.

Succès

Résultat

- | | |
|----|---|
| 0 | Tu as vraiment salopé le travail ! Des alarmes se déclenchent à l'intérieur, dans l'appartement de Bambi, mais aussi au poste du Lone Star le plus proche (les flics arrivent en 30 minutes) et chez les frères de Bambi (il leur faut 10 minutes pour se rendre au supermarché). |
| 1 | La porte reste obstinément close, mais au moins tu n'as pas déclenché l'alarme (le personnage peut faire une nouvelle tentative, avec un malus de +2 à son seuil de réussite). |
| 2+ | Gagné ! La porte se relève lentement. |

Si les personnages ne parviennent pas à tromper les senseurs de la porte de service, ou si le temps leur est compté parce qu'ils ont déclenché le système d'alarme, ils peuvent s'ouvrir un trou dans le mur avec des explosifs ou une grenade bien placée. Il leur faut pour cela réussir un test d'Explosifs (5). En cas d'échec, on considère que la charge a été mal posée, auquel cas les Shadowrunners risquent de subir le souffle de l'explosion. Ils n'encaissent aucun dommage mais sont légèrement étourdis, et ils subissent un malus de +2 à tous leurs tests de Compétences pour les trois minutes suivantes.

Si Bambi est au courant des précédents enlèvements, il avertit ses frères et tous trois s'embusquent dans le supermarché. Les loups errent dans les allées selon leur habitude.

Josh est au rayon Habillement, où il se fait passer pour un mannequin portant des vêtements de chasse. Il brandit son fusil à filet et cache son Manhunter sous sa veste. Hoss est à l'Alimentation, accroupi derrière une pyramide de conserves de Mama Beani's Canned Troll Fritters. Il passe à l'attaque dès que les Shadowrunners parviennent à sa portée. Bambi est caché derrière la caisse du rayon Électronique.

PLAN DU BLOOM'S TROLL EMPORIUM

Les caisses (1)

Elles sont équipées de lecteurs de code-barres et de fentes où glisser votre créditube.

Le rayon Alimentation (2)

On y trouve divers spécialités "ethniques" trolls (mieux vaut en ignorer la composition), notamment des sucreries dont les trolls sont friands. Ce rayon comporte également toute la gamme des produits alimentaires habituels.

Le rayon Électronique (3)

Le matériel proposé (ordinateurs, appareils tridéo, synthétiseurs, consoles simsens, etc.) est spécialement conçu pour convenir aux gros doigts et aux grandes mains des trolls.

Le rayon Loisirs (4)

Là encore, les équipements en rayon sont adaptés à la grande taille des trolls, que ce soit le matériel de chasse et de camping, les armes ou les jouets. Une enseigne suspendue au-dessus d'une caisse indique qu'on peut y commander des véhicules modifiés

pour conducteurs trolls, et une grosse Viking renforcée est exposée sur une estrade.

Le rayon Habillement (5)

Il occupe la plus grande partie du supermarché, avec un grand choix de vêtements coupés à la mode troll. Il propose aussi bien des habits pour les mâles que pour les femelles et les enfants.

Le rayon Moblller (6)

On y trouve des meubles de grande taille.

La réserve (7)

Elle est remplie de cartons de matériel et de marchandises.

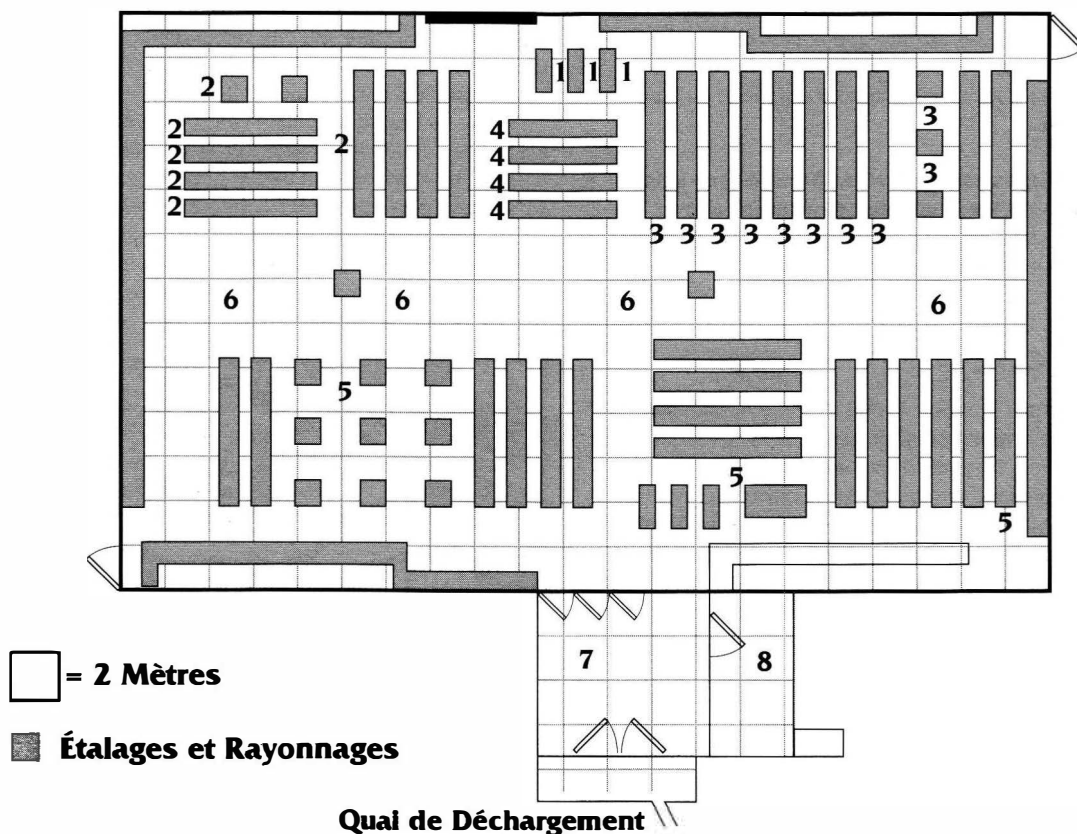
L'appartement de Bambi (8)

Bambi possède le seul passe magnétique de ce petit appartement, presque toujours fermé à clef. Il ne comporte qu'une seule pièce, meublée à l'échelle de son locataire. Une batterie est installée dans un coin. Une console de tridéo/simsens fait face à une sorte de salon avec un canapé-lit, et une kitchenette occupe un autre coin. Un grand placard est encastré dans le mur. Enfin, une porte donne sur la salle de bains.

ANTIVIRUS

Si les personnages tuent Bambi, ils perdent une partie de leurs gains et provoquent l'irritation d'Eclipse (mauvais pour les affaires). L'Indien doit engager un batteur au pied-levé pour la cérémonie, qui peut encore réussir, mais moins rapidement.

Supermarché



LES JOYEUX TERRAINS DE CHASSE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez la description suivante au cas où les Shadowrunners décident d'enlever Coyote aussitôt après la filature :

Coyote conduit sa Rapier au cœur des Redmond Barrens, vers la frontière entre Seattle et les territoires NAO. Les marques de la "civilisation" commencent à s'estomper ; même les immeubles en ruines se font plus rares, et la vie végétale reprend le dessus.

L'Indien se dirige vers un grand bâtiment abandonné, au sommet d'une colline recouverte de végétation. En approchant du sommet, vous reconnaissez l'immeuble : il s'agit du Redmond Grand Hotel, qui fut en son temps l'un des plus chics de Seattle. Avant le crash informatique de 2029, il était réputé pour son parc somptueux.

Un entretien méticuleux lui donnait l'aspect du naturel, exception faite de l'absence de toute vie animale. On a prétendu que le terrain était imprégné de substances toxiques, laissant pousser les plantes mais tuant les animaux. En effet, les bêtes lâchées dans le parc pour mettre la touche finale au tableau mouraient en quelques jours. Certaines étaient capturées par les squatters pour être mangées, mais on supposait que les autres avaient ingéré des végétaux empoisonnés.

Le propriétaire de l'hôtel, légèrement excentrique, était le principal actionnaire d'une corporation de spectacle spécialisée dans les parcs de loisirs. Il lui fit construire de petits animaux mécaniques, limités dans leurs mouvements et leur autonomie, pour animer son parc. Des années plus tard, avec le déclin de Redmond, l'hôtel fut laissé à l'abandon. Aujourd'hui, on raconte que le parc est hanté et que les animaux mécaniques errent toujours dans les buissons.

Coyote s'engage le long d'un chemin de terre qui mène au parc et disparaît dans l'obscurité.

Lisez également les lignes suivantes si les personnages agissent en groupe et capturent les Elementals l'un après l'autre :

Quelques heures plus tard, vous vous regroupez au pied de la colline devant le chemin emprunté par Coyote, prêts pour le prochain kidnapping.

L'ENVERS DU DÉCOR

En fait, le terrain sur lequel se dresse l'hôtel n'est pas aussi pollué qu'on le raconte. C'est une corporation désireuse de le racheter qui a fait courir cette rumeur. Elle a été jusqu'à empoisonner des plantes et des animaux, mais le propriétaire a toujours refusé de vendre. Après sa mort, la corporation pensait avoir le champ libre, mais elle se débat depuis avec des tracasseries légales concernant les droits de propriété. Il lui faudra peut-être des années avant d'acquérir le terrain.

Au cœur du parc abandonné se dresse un campement de squatters, abritant une communauté fluctuante d'Amérindiens. Le petit cercle de tentes accueille actuellement une dizaine de personnes, dont un chaman.

Coyote possède un appartement de l'autre côté de la ville et n'habite pas ici. Mais une fois par semaine, il apporte des vivres et diverses petites choses, et passe la nuit au campement. Les squatters l'ont hébergé quelques temps à son arrivée à Seattle et, aujourd'hui, c'est à son tour de leur rendre service.

Si les Shadowrunners suivent le chemin emprunté par Coyote, ils se font repérer par un guetteur indien et les squatters se préparent à

les recevoir comme indiqué plus bas. S'ils ont un peu de jugeote, ils laissent leurs véhicules en bas de la colline et se glissent silencieusement à travers bois.

Les Shadowrunners prenant à pied pour éviter le chemin doivent réussir un test de Furtivité pour tromper la vigilance du guetteur. Celui-ci fait le même test pour les apercevoir. Les modificateurs sont les suivants : Vision normale, +4 ; Vision nocturne, +2.

Le guetteur indien a un bonus de +2 à son indice de Furtivité parce qu'il utilise des lunettes de vision nocturne. S'il obtient davantage de succès que l'un des personnages, il remarque toute l'équipe. Il court alors alerter les autres squatters, qui dressent aussitôt une embuscade.

Si tous les Shadowrunners obtiennent plus de succès que lui, ce sont eux qui le remarquent. Ils peuvent choisir de le neutraliser ou de le contourner discrètement.

Le chemin de terre aboutit au campement des squatters. Si les personnages parviennent jusqu'ici sans déclencher l'alerte, ils découvrent Coyote et les squatters installés autour d'un feu et peuvent profiter de l'effet de surprise. Coyote compte passer la nuit sur place, mais ni lui ni les autres ne vont se coucher avant minuit (délai fixé par Eclipse).

Si Coyote s'est aperçu qu'il est filé, il fait signe à la sentinelle, au passage. L'homme court avertir les squatters, qui sont sur le pied de guerre avant même que Coyote les ait rejoint. Ils attendent ensuite l'arrivée des personnages.

Si l'équipe choisit de cueillir Coyote sur le chemin de terre avant qu'il n'aille retrouver ses amis, il les entend venir et parvient malgré tout à les précéder au campement ; sa parfaite connaissance du terrain lui donne l'avantage. De plus, le guetteur aperçoit les Shadowrunners et court alerter les autres.

Enfin, au cas où les personnages enlèvent méthodiquement les Elementals l'un après l'autre, et si Coyote est l'un des deux derniers à être kidnappé, un ami le prévient par le communicateur de sa Rapier. Coyote prévient à son tour les squatters.

Le campement est composé de huit tipis, dressés autour d'un petit feu au centre d'une clairière. Les tipis sont fermés, et un sac de couchage bourré de vêtements et de pierres est disposé près du feu. La Rapier de Coyote est garée juste à côté.



LES JOYEUX TERRAINS DE CHASSE

Le chaman indien a invoqué un Esprit du Parc (Esprit des Champs) de Puissance 6. Cet Esprit apparaît comme un vieil oriental aux cheveux gris habillé comme un jardinier. Il utilise son pouvoir de Dissimulation pour cacher Coyote et cinq de ses amis entre les tipis.

Les squatters indiens (5)

Co 5 **R** 5 **F** 5 **Ch** 5 **I** 5 **V** 5 **E** 6 **M** - **R** 5 **Armure** (0/2)

Initiative : 5 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes de Trait 6, Combat Armé 6, Combat à Mains Nues 6, Étiquette (Tribus) 4, Furtivité 6

Équipement : Jumelles, Arc (20 flèches, 7M), Couteau (5L), Lunettes de vision nocturne, Cuir Véritable (0/2), Grenade fumigène, Kit de survie

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère		Blessure Légère	
Blessure Modérée		Blessure Modérée	
Blessure Grave		Blessure Grave	
Blessure Fatale		Blessure Fatale	

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère		Blessure Légère	
Blessure Modérée		Blessure Modérée	
Blessure Grave		Blessure Grave	
Blessure Fatale		Blessure Fatale	

Le chaman indien

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

Initiative : 3 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 6, Magie 7

Compétences : Combat Armé 3, Enchantement 3, Étiquette (Tribus) 3, Furtivité 3, Invocation 6, Sorcellerie 5, Théorie Magique 3

Équipement : Focus de Pouvoir +2, Cuir Véritable (0/2), Focus de Sorts d'illusion +2, Focus d'Esprits des Champs +2, Couteau de Survie (5L)

Sorts : Détection des Ennemis 4, Hyperstimulation 4, Soins 4

Totem : Serpent (+2 Dés pour les sorts d'illusion, de Santé et de Détection)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	

L'esprit du parc (esprit des champs)

Le chaman est toujours accompagné par un Esprit du Parc (Esprit des Champs) de Puissance 6.

Puissance : 6

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Garde, Immunité contre les Armes à Feu Normales (Manifestation), Recherche

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	
Blessure Modérée	
Blessure Grave	
Blessure Fatale	

Le Maître de Jeu doit effectuer secrètement un test de Perception (12) pour chaque Shadowrunner, afin de déterminer s'il aperçoit ou non Coyote et les squatters dissimulés parmi les tipis. Les cinq autres squatters sont avec le chaman, cachés derrière les arbres qui bordent la clairière.

L'Esprit peut utiliser son pouvoir de Recherche pour aider à localiser les Shadowrunners (seuil de réussite de 4), tout particulièrement s'ils arrivent sous couvert d'un sort d'Invisibilité (auquel cas l'Esprit doit réussir son test avec un seuil de 4 plus l'indice de Puissance du sort d'Invisibilité).

Le chaman fait appel à sa magie pour soigner ses amis blessés. Il donne aussi ses instructions à l'Esprit, lance Hyperstimulation sur les Shadowrunners et Détection des Ennemis si l'un d'entre eux se défile.

Quand l'équipe pénètre dans la clairière, les squatters lâchent une volée de flèches et Coyote ouvre le feu avec son Browning. Dès qu'un des Indiens se fait tuer, Coyote se rend aux personnages, demandant à ses amis de cesser le feu pour qu'il puisse quitter le parc avec ses ravisseurs. Les squatters s'exécutent à contrecœur. Coyote conserve sa copie de l'enregistrement dans une pochette pendue à son cou par une lanière.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners tuent Coyote par accident, ils perdent de l'argent et forcent Eclipse à trouver un autre bassiste. La cérémonie reste efficace, mais le processus de guérison de Twilight est ralenti.

DISTRIBUTION DE CRÉDITUBES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Il est minuit, c'est l'heure de livrer la marchandise et de passer à la caisse. Vous trouvez facilement l'adresse indiquée par Mr. Johnson, à quelques blocs du Pink Pitbull. Il s'agit d'un immeuble de neuf étages, qui semble un peu mieux conservé que la plupart des ruines environnantes. En vous tordant le cou, vous apercevez de la végétation sur une partie du toit.

Vous parvenez devant une lourde porte blindée et vous sonnez. Une petite caméra de surveillance vous dévisage un moment, puis la porte s'ouvre en chuintant. Poussant vos captifs devant vous, vous pénétrez dans le hall, où vous attend le razorpunk elfe de Mr. Johnson. Il vous escorte sans prononcer un mot en direction des ascenseurs.

Le premier semble hors-service ; ses portes béantes ne révèlent qu'une cage vide. L'elfe appuie sur un verrou magnétique avec identificateur digital et les portes du second ascenseur s'écartent. En vous bousculant dans la cabine étroite, vous craignez un instant

de la voir s'enfoncer sous votre poids. L'installation tient bon, pourtant, et vous emporte jusqu'au toit.

La cabine s'ouvre sur un luxueux appartement décoré avec goût. Des portes coulissantes en plexiglas permettent d'accéder à la terrasse, recouverte d'une végétation foisonnante. Un grand tipi se dresse au centre de la verdure. Votre employeur en sort et vous rejoint à l'intérieur.

Le dialogue suivant doit refléter la réussite ou l'échec des Shadowrunners dans leur mission. Ainsi, selon le nombre de musiciens abattus par accident au cours de leur enlèvement, Eclipse se montre satisfait, irrité ou fou de rage :

"Magnifique, excellent travail !" Mr. Johnson sourit et vous accueille à bras ouverts. "Je me félicite de votre succès. Veuillez conduire nos invités dans mon bureau, que nous puissions avoir un petit entretien en privé. Mais avant ça, permettez-moi de vous régler immédiatement ce que je vous dois." (Il marque une pause, collecte éventuellement les enregistrements que vous lui rapportez



et vous verse la somme convenue plus les bonus s'il y a lieu). "Mettez-vous à l'aise, servez-vous à boire - j'aurai une autre affaire à vous confier. Je reviens dans un instant."

Mr. Johnson s'enferme dans son bureau. L'elfe reste d'abord avec vous, mais quelques minutes plus tard il reprend l'ascenseur, en réponse à une sonnerie qui résonne dans l'appartement. Quand il remonte, il est accompagné d'un homme velu, à la mine patibulaire, portant des vêtements aussi voyants que dispendieux. L'homme vous ignore superbement.

Alors qu'il est en train de se servir un verre, Mr. Johnson réapparaît, accompagné des quatre Elementals. Les musiciens affichent un air décontracté et semblent avoir réglé leur différent. Mr. Johnson vous remercie de votre patience.

"Messieurs [et Mesdames], vous vous êtes brillamment acquittés de votre première mission, aussi aimerais-je vous faire une seconde proposition. Nous venons d'enterrer la hache de guerre avec les Elementals, aussi voilà l'album de nouveau sur les rails. Malheureusement, nous avons un petit problème publicitaire. Voyez-vous, ma compagnie a engagé Lupus, le grand metteur en scène, que j'ai l'honneur de vous présenter [il désigne le chevelu], pour tourner le clip tridéo d'une des chansons.

"D'après Lupus, l'authenticité artistique du projet exige que le tournage ait lieu en territoire NAO. Nous avons donc obtenu toutes les autorisations légales, mais leur date de validité a expiré. Il nous faudrait plusieurs mois pour renouveler notre demande auprès de l'administration rouge.

"Ça n'aurait pas posé un problème si le désaccord survenu avec le groupe ne nous avait pas mis tellement en retard. Or, nous devons sortir la tridéo juste avant l'album pour obtenir un maximum d'impact publicitaire. Par ailleurs, dans quelques mois, Lupus ne sera plus disponible. Il nous faut donc tourner immédiatement. Assez d'argent gaspillé. Je veux vous engager pour nous escorter discrètement en territoire NAO et nous raccompagner après le tournage. L'endroit repéré par Lupus se trouve à moins d'un jour de trajet de la frontière de Seattle. Qu'est-ce que vous en dites ?"

L'ENVERS DU DÉCOR

Eclipse utilise son appartement pour cette entrevue par manque de temps et parce qu'il ne connaît aucun autre endroit sûr qui soit accessible immédiatement. Si tout se déroule selon ses plans, les Shadowrunners seront bientôt morts de toute façon ; il est donc sans importance qu'ils connaissent son repaire.

Les Elementals se montrent dociles parce qu'ils portent des penditifs offerts par Eclipse. Il s'agit en fait de focalisateurs de sortss, enchantés et liés avec un sort de Contrôle des Pensées. Les musiciens obéissent à Eclipse aussi longtemps que ses ordres n'entrent pas en conflit direct avec leur personnalité. Si les Shadowrunners écoutent à la porte pendant l'entretien d'Eclipse avec le groupe, ils n'entendent rien, si ce n'est éventuellement le bruit des fermoirs métalliques.

Toute l'histoire du clip tridéo est un mensonge, bien entendu. Les Shadowrunners se montrent probablement soupçonneux mais, après tout, la carrière de Mr. Johnson est peut-être liée au succès de l'album des Elementals ; voilà qui expliquerait pourquoi il tient tant à courir le risque de s'introduire clandestinement en territoire NAO.

Eclipse souhaite partir immédiatement, afin de pouvoir "filmer" le lendemain en fin d'après-midi. Les Shadowrunners seront aussi responsables du matériel de tournage, entièrement automatisé, et ils aideront à sa mise en place. Eclipse leur offre 25 000 nuyen pour ce travail d'escorte.

Leur départ précipité empêche les personnages d'aller trouver leurs contacts. Ils peuvent passer quelques coups de téléphone



rapides à partir de l'appartement d'Eclipse, mais ils doivent se douter (avec raison) que leur conversation est écoutée par Dusk ou par Eclipse.

Si les Shadowrunners acceptent le job, allez au chapitre **Des ombres dans la forêt**, page 33. S'ils refusent, Eclipse sourit et leur souhaite le bonsoir. En fait, il est fou de rage. Rendez-vous au chapitre **Strangers in the night**.

ANTIVIRUS

Au cas où les Shadowrunners déclenchent une bagarre chez Eclipse, jouez la situation telle qu'elle se présente ou bien faites intervenir une demi-douzaine de costauds (utilisez le **Gangster**, page 57 de **Shadowrun**) qui sortent de tous les coins. Le temps pour les personnages de se dépêtrer de la situation, et Eclipse, Dusk, Lupus et les musiciens sont déjà en route pour aller soigner Twilight.

STRANGERS IN THE NIGHT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous venez de terminer un boulot et la soirée commence seulement. Vous allez vous coucher ou vous préférez sortir ?

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadowrunners constituent maintenant une piste. Eclipse a décidé de l'effacer. Plus tôt dans la soirée, il a contacté une vieille connaissance qui lui doit une faveur, un mage assassin appelé Nemesis. La plupart des clients de Nemesis, Eclipse inclus, ignorent que l'assassin est récemment devenu un vampire. Ce n'était pas une bonne nouvelle pour lui non plus, toujours est-il que son travail s'en trouve sensiblement facilité. Il veille simplement à dissimuler sa nouvelle nature. Eclipse l'a engagé pour s'occuper des Shadowrunners, qui en savent trop désormais.

Laissez vos joueurs faire des projets pour la soirée, attendez qu'ils s'éloignent de l'immeuble d'Eclipse. Quelques blocs plus loin, le vampire leur tombe dessus.

Nemesis utilise d'abord ses sorts et sa HK227. Si les Shadowrunners se rapprochent suffisamment pour engager la mêlée et qu'il se trouve en difficulté, il fait appel à ses pouvoirs vampiriques pour équilibrer les chances. Il se bat jusqu'à la mort, tout particulièrement si les personnages découvrent qu'il est un vampire. Il doit préserver sa réputation et son secret.

En fouillant les poches de son cadavre, les personnages trouvent son petit secrétaire de poche. Un test d'Informatique (6) permet d'accéder aux données qu'il renferme. Les fichiers révèlent que Nemesis devait rencontrer "E." plus tôt dans la soirée. L'adresse indiquée est celle d'Eclipse.

Selon toute vraisemblance, les Shadowrunners sont maintenant passablement énervés. Un petit entretien amical avec Eclipse les calmerait peut-être. Allez au chapitre **Devine qui est là ?**

ANTIVIRUS

A ce stade, la seule façon pour les personnages de faire capoter l'aventure, c'est de se faire tuer. Quelles que soient les circonstances, Nemesis ne vampirise aucun d'entre eux ; il lui faudrait fournir un effort trop important. Les personnages assassinés par Nemesis sont donc morts et bien morts.

NEMESIS

Nemesis est un mage assassin de grand renom. Lors de l'exécution d'un contrat qu'il avait passé récemment, sa victime s'est avérée être un vampire. Elle a drainé toute son Essence, mais a commis une erreur : celle de lui laisser la vie. Devenu vampire à son tour, il est revenu détruire la personne qui lui avait transmis le VVHM.



Il a encaissé son salaire et assassiné le client.

Nemesis a repris son travail normalement, cachant à tous sa nature vampirique, même à ses victimes. Il préfère éviter d'employer ses pouvoirs spécifiques pour exécuter ses contrats, mais il n'a pas toujours le choix. Pour prévenir les questions qui ne manquent pas de fuser dans ces cas-là, il fait courir le bruit qu'il connaît un sort capable de drainer l'Essence. Cette explication satisfait ceux qui s'étonnent de l'aspect de ses victimes.

Attributs

Constitution : 6
Rapidité : 30
Force : 12
Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 10,1
Magie : 10
Réaction : 17 (18) (+2D6)

Compétences

Armes à Feu : 3
Combat à Mains Nues : 2
Étiquette (Corporations) : 2
Invocation : 3
Sorcellerie : 6
Théorie Magique : 4

Réserves de Dés

Combat : 20
Magie : 7

Cyberware

Réflexes câblés : 1 (+1D6 à l'Initiative)
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière avec vision thermographique

Équipement

3 Flash-Paks (+4)
Focalisateur de Sorts (Armure/2 succès)
Focalisateur de Sorts (Sens Personnel du Combat/4 succès)
Focus de Pouvoir (1)
HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur) plus 2 chargeurs, 7M, avec Visée Laser et Compensateur de Recul II]
Secrétaire de Poche
Veste Pare-Balles (5/3)

Sorts

Combat

Poing Mana : 5
Éclair Mana : 5
Éclair de Force : 5

Détection

Clairvoyance : 5
Détection des Ennemis : 2
Détection des Armes à Feu : 4
Sens Personnel du Combat : 5

Santé

Soins : 3
Accroître la Réaction (+2) : 2

Illusion

Confusion : 4
Masque : 3

Manipulation

Armure : 5

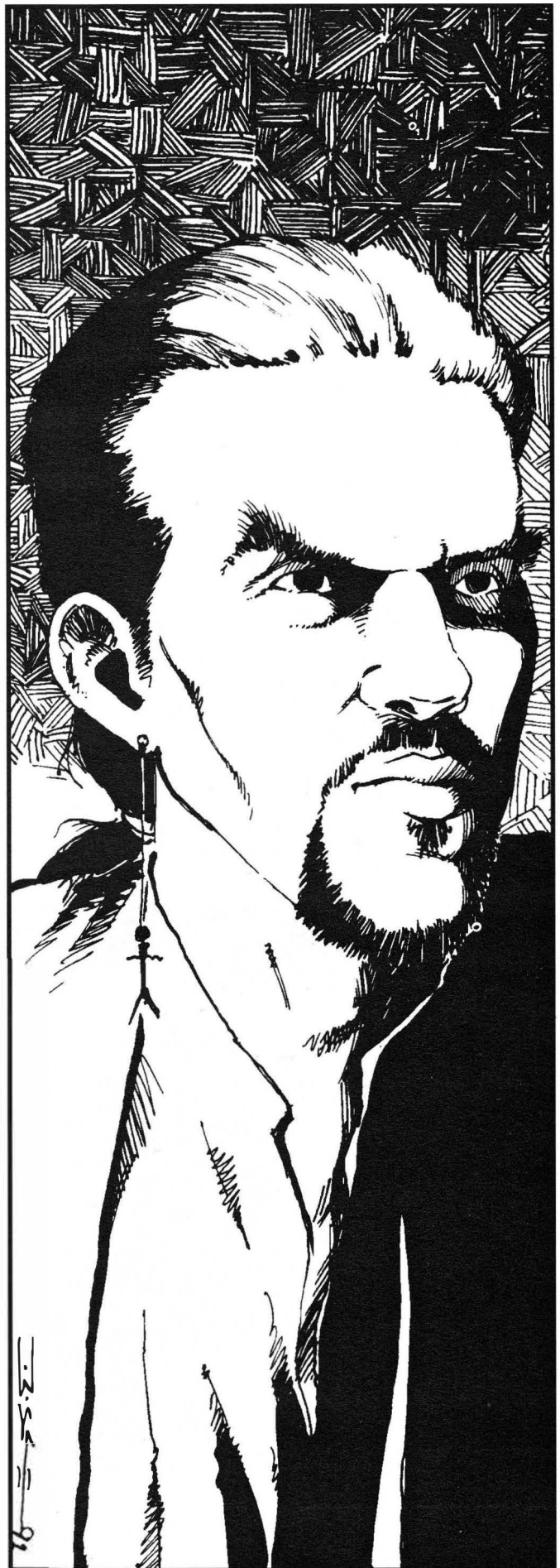
Pouvoirs

Accroissement d'Attributs Physiques
Drain d'Essence
Forme Brumeuse
Immunité (âge, poisons, agents pathogènes)
Infection
Régénération
Sens Accrus (ouïe, odorat, vision thermographique)

Faiblesses

Allergie (lumière solaire, Grave)
Perte d'Essence
Sommeil Induit (manque d'air)
Vulnérabilité (bois)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd Fatal	<input type="checkbox"/>



DEVINE QUI EST LA ?

DITES-LE AVEC DES MOTS

Grinçant des dents, vous regagnez l'immeuble de votre ex-employeur. Toutes les lumières sont éteintes. En fait, le bâtiment tout entier est plongé dans l'obscurité. Vous avez comme le pressentiment que "Johnson" et son équipe sont déjà en route pour les territoires NAO.

S'il vous a envoyé un assassin, il peut aussi bien vous en envoyer un autre dès qu'il vous saura encore en vie. Mieux vaut le surprendre pendant qu'il ne se doute de rien. Malheureusement, vous ignorez où il se rend exactement ; vous ne savez même pas s'il compte revenir à Seattle. Le meilleur moyen de l'apprendre, c'est peut-être de fouiller son appartement.

L'ENVERS DU DÉCORD

Si les Shadowrunners font appel à un decker pour forcer le système d'alarme d'Eclipse, ils tombent sur un os. Pour commencer, le numéro RTL d'Eclipse n'est pas dans l'annuaire, ce qui veut dire qu'il faut pirater la compagnie du téléphone. Ensuite, Eclipse déconnecte toujours son ordinateur et son système de sécurité du reste de la Matrice quand il quitte la ville. Mais ce n'est pas tout.

En s'introduisant dans l'immeuble, les Shadowrunners découvrent que la seule datajack permettant l'accès à l'ordinateur et au système d'alarme se trouve à l'intérieur de l'appartement. Il faut donc avant tout parvenir à forcer le système d'alarme.



Les explosifs sont un moyen d'y parvenir. Les portes et les murs de l'immeuble ont un indice de Barrière de 10 (voir **Explosifs**, page 97 de **Shadowrun**). Naturellement, l'usage d'explosifs contre une résidence privée ne manque pas d'alerter le Lone Star, mais il s'écoule bien 30 minutes avant l'arrivée des patrouilles.

Si les personnages optent pour une approche plus discrète, ils se heurtent d'abord au verrou magnétique d'indice 7 de la porte d'entrée. Tous les autres accès de l'immeuble ont été condamnés. Un test d'Électronique (7) ou d'Informatique (C/R) (7) permet de trafiquer la serrure. Consultez la Table suivante pour connaître les résultats du test.

Succès	Résultat
0	Loupé ! Tu prends un méchant coup de jus dans les pattes (7G Étourdissement. Ton personnage ajoute +4 à tous ses seuils de réussite pour les 5 tours suivants. Cette période de flottement est réduite d'un tour par succès obtenu au test de Résistance aux Dégâts). Une alarme se déclenche au quartier général du Lone Star. Bien sûr, on est à Redmond, alors il faudra bien compter une demi-heure avant l'arrivée d'une patrouille.
1	La porte ne s'ouvre pas, mais au moins tu n'as pas déclenché le système d'alarme.
2+	Clic. C'est gagné ! La porte s'ouvre.

Les Shadowrunners doivent ensuite forcer le verrou magnétique d'indice 7 sur la porte de l'ascenseur. S'ils la font sauter (indice de Barrière 6), l'explosion fausse le mécanisme de remontée. Ils n'ont plus qu'à emprunter l'escalier ou escalader la cage d'ascenseur.

Le personnage qui tente de forcer le verrou se reporte à la Table précédente, avec cette différence qu'un succès suffit à l'ouvrir. Une fois les Shadowrunners à l'intérieur, la cabine s'élève rapidement. Mais en atteignant le septième étage, elle retombe en chute libre jusqu'en bas.

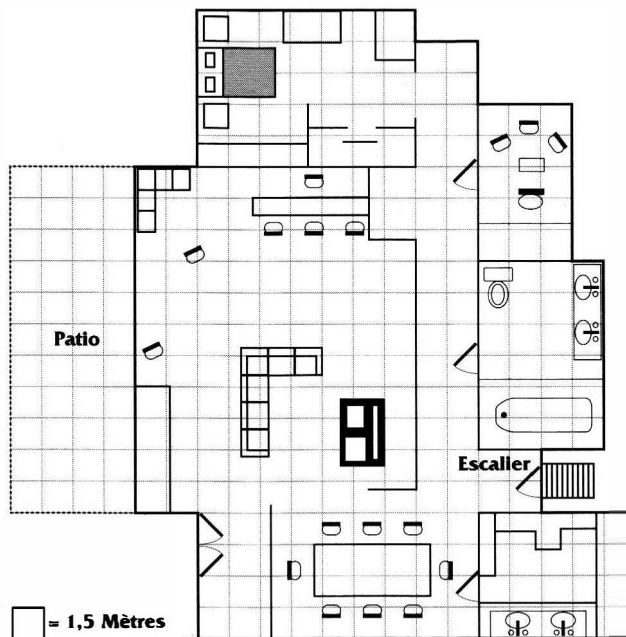
Cette chute entraîne des dégâts de 12G. Les protections éventuelles des personnages les réduisent selon leur indice d'Impact. Les dés de la Réserve de Combat ne peuvent pas être employés dans ce cas particulier. Les Shadowrunners survivants n'ont plus qu'à prendre l'escalier ou escalader la cage d'ascenseur.

Une échelle de maintenance grimpe à l'intérieur des cages des deux ascenseurs. Si les personnages l'empruntent, ils sont repérés par des détecteurs de mouvement ; en atteignant le quatrième étage, ils déclenchent l'ouverture d'une trappe au sommet des deux cages d'ascenseurs. Un Élémentaire du Feu invoqué par Eclipse en sort et se laisse tomber sur eux.

Si l'élémentaire inflige des dommages Moyens ou plus sérieux à un Shadowrunner, celui-ci doit réussir un test de Volonté (6). En cas d'échec, il lâche prise. Il peut encore se rattraper avec un test

DEVINE QUI EST LA ?

Grand Appartement



de Force (8), auquel cas il parvient à se cramponner et ne reçoit qu'une blessure Légère due à l'impact. La dégringolade jusqu'en bas de la cage d'ascenseur a un Code de Dégâts de 8G.

L'Élémentaire du Feu est le seul piège laissé par Eclipse dans l'ascenseur. Une fois ce danger écarté, la voie est libre jusqu'à l'appartement sur le toit.

L'Élémentaire du Feu

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaques
5	6x3	2	4	4	4	(4)A	-	10/20*	4M

*Forme Physique/Astrale

Initiative : 10/20* (+1D6)

Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Projection de Flammes, Garde, Manifestation, Psychokinésie, Immunité au Feu, Résistance à la Magie

Faiblesses : Vulnérabilité (eau)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Étourdissement	
Blessure Légère	□	Étourd. Légère	□
Blessure Modérée	□	Étourd. Modéré	□
Blessure Grave	□	Étourd. Grave	□
Blessure Fatale	□	Étourd. Fatal	□

L'escalier pose, lui aussi, quelques difficultés. Les quatre premières volées de marches de métal sont piégées. Pour chaque volée de marches, les personnages lancent chacun 1D6, à commencer par celui de tête, ensuite le second, le troisième, etc. Le premier qui tire un 6 pose le pied sur une marche électrifiée.

Le Code de Dégâts est de 7G Étourdissement. La victime ajoute +4 à tous ses seuils de réussite pour les 5 tours suivants. Cette

période de flottement est réduite d'un tour par succès obtenus au test de Résistance aux Dégâts.

Seules les quatre premières volées de marches sont piégées de cette manière. Un personnage doté de l'appareil adéquat peut facilement vérifier chaque marche pour voir si elle est sous tension, mais cela ralentit le mouvement.

Un dernier piège attend les personnages sur le palier du quatrième. Des détecteurs de mouvement les repèrent et causent l'explosion de deux flash-paks fixés dans le mur. Chaque Shadowrunner fait un test de Volonté (6). Le nombre de succès obtenus détermine sa réaction selon la Table suivante.

Succès

Résultat

0

Le personnage recule et se heurte à la rambarde. Un test de Réaction (5) lui permet de se rattraper au dernier moment avant de basculer, mais la torsion infligée à son bras lui cause automatiquement une blessure Légère. S'il bascule par-dessus la rambarde, il peut encore se rattraper avec deux tests de Force (8). En cas de succès, il parvient à se cramponner et ne reçoit qu'une blessure Légère due à l'impact. La dégringolade jusqu'en bas de l'escalier a un Code de Dégâts de 8G.

1

Le personnage trébuche en arrière et doit réussir un test de Réaction (4). En cas d'échec, il dégringole une volée de marches et reçoit automatiquement une blessure Légère. Ceux qui se trouvent derrière lui doivent réussir un test de Réaction (3), faute de quoi il les entraîne dans sa chute.

2+

Aucun problème. Le Shadowrunner est sonné et aveuglé, mais parvient à conserver son équilibre.

En débouchant sur le palier du dernier étage, les Shadowrunners doivent encore forcer un verrou magnétique d'indice 10 avant de pouvoir enfin pénétrer dans l'appartement d'Eclipse.

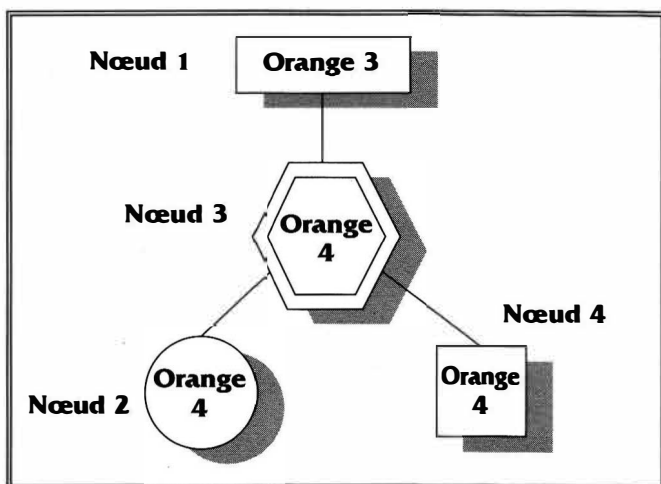
La porte donnant sur l'escalier se trouve entre la cuisine et la salle de bains. La porte de l'ascenseur se trouve entre la chambre et le bureau. Le patio débouche sur le grand jardin qui recouvre le toit.

Une fouille de l'appartement ne rapporte que deux pistes. La première peut être découverte en interrogeant l'ordinateur d'Eclipse, qui se trouve dans son bureau. C'est un système rudimentaire, composé uniquement d'une unité centrale, d'une banque de données et d'un nœud esclave. Seul un decker ou une personne possédant la compétence Informatique peut cependant y accéder.

PLAN DU SYSTÈME INFORMATIQUE D'ÉCLIPSE

UC = Unité Centrale
USD = Unité de Stockage des Données
PE/S = Port d'Entrée/Sortie
NE = Nœud Esclave
UST = Unité de Sous-Traitement

UC : Orange 4, Barrière 6.
USD : Orange 4, Killer 4.
NE : Orange 4, IC piégée. (Cette IC se présente comme une Barrière 4, mais se double d'un Trace et Grille 4).
PE/S : Orange 3, Flux 4.



La banque de données renferme le journal d'Eclipse. Il retrace son association avec Twilight et ses tentatives pour le soigner. Les paragraphes les plus récents racontent sa découverte des Elementals et exposent sa théorie concernant leur musique, ainsi que ses recherches sur la correspondance entre la chanson "Healing the Spirit" et l'ancien rituel de jeunesse censé soigner Twilight. Mais le journal ne contient aucun plan ni indication précise quant à l'endroit précis où Eclipse compte amener les musiciens.

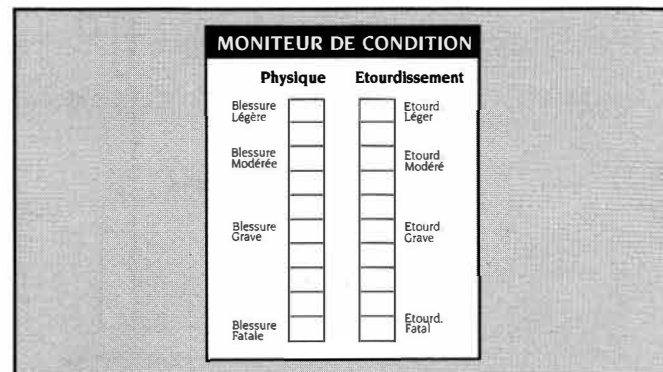
La seconde piste se trouve dans le grand tipi d'Eclipse, au milieu du jardin. Comme il s'agit de sa loge-médecine, un mage ne peut pas l'analyser sur le plan astral (**Barrières Magiques**, **Shadowrun** page 147).

Le naga familial d'Eclipse interdit l'entrée du tipi. Lâché en liberté dans le jardin, il attaque quiconque autre que son maître faisant mine de s'introduire dans le tipi. Eclipse lui a enseigné les sorts de Sommeil et de Monde Chaotique, et la créature les utilise au mieux.

Le Naga

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaques
5/I	2x3	6	3	3	4	(8)	-	4	5M2,-I d'Allonge

Pouvoirs : Garde, Garde Magique, Venin (Toxine, 8G, agit en 1 tour)
Sorts : Monde Chaotique, Sommeil



En fouillant le tipi, les Shadowrunners mettent la main sur un vieux parchemin montrant la région où Eclipse compte célébrer son rituel de soins. En comparant ce vieux plan, l'un des premiers à détailler cette partie du continent, avec une carte récente, Eclipse a pu déterminer l'emplacement approximatif de Twilight et choisir le lieu de pouvoir le plus puissant à proximité. Il a emporté la carte moderne avec lui mais laissé le parchemin sur place. Les Shadowrunners n'ont qu'à se procurer à leur tour une carte des territoires NAO ; un recoupement rapide leur permet alors de retrouver la destination d'Eclipse.

Si les personnages explorent les autres étages, ils ne trouvent que des appartements vides (utilisez l'**Appartement Moyen** présenté p. 15), visiblement inoccupés depuis des années.

Enfin, si les personnages décident de se lancer sur les traces d'Eclipse en territoire NAO, allez au chapitre **Un coin surpeuplé**, page 35.

ANTIVIRUS

Au cas où les Shadowrunners renonceraient à se venger d'Eclipse, considérant qu'il ne vaut pas la peine de se donner tant de mal, le rituel de soins est un franc succès, et c'est un Twilight en pleine possession de ses moyens qui rentre à Seattle avec Eclipse. Apprenant que les personnages sont encore en vie, le chaman se lance personnellement après eux, avec l'assistance de Twilight, Dusk et Lupus.

Si les Shadowrunners choisissent d'avertir les autorités indiennes de ce qui se trame à l'intérieur de leurs frontières, ils se font rire au nez et personne ne les prend au sérieux (comme d'habitude dans leurs rapports avec les autorités publiques). Ils peuvent s'adresser à d'éventuels contacts en territoires NAO, pour servir d'intermédiaires, mais leur histoire est vraiment trop invraisemblable. Sans compter qu'ils n'ont aucune preuve de ce qu'ils avancent. Le temps de franchir le barrage administratif et d'obtenir l'envoi d'une patrouille à l'endroit indiqué sur la carte, et Twilight est guéri. La patrouille se fait éliminer par l'Esprit et ses alliés humains, laissant aux personnages et à leurs contacts le soin d'essayer de fournir des explications convaincantes aux membres du Conseil.

Les Shadowrunners vivent désormais dans la crainte constante de se faire surprendre par Eclipse et Twilight. Ce n'est pas de la paranoïa - les deux affreux veulent vraiment leur peau. Mais les personnages ont tout le temps de se préparer, parce qu'après s'être dégonflés de cette manière, ils peuvent tirer la chasse sur leur crédibilité professionnelle.

DES OMBRES DANS LA FORÊT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce passage si les Shadowrunners acceptent d'escorter Eclipse et ses musiciens :

Vous laissez Seattle derrière vous pour vous enfoncer dans la nuit calme. Les Redmond Barrens s'estompent et la végétation prend graduellement le dessus, l'obscurité amplifiant tous les bruits inhabituels de la forêt. Vous avez l'impression d'avoir chaque nerf à vif, aussi exposé que vous l'êtes vous-mêmes, en transportant le matériel à travers la clairière. Selon les informations de votre employeur, ce secteur serait le moins patrouillé de la frontière entre Seattle et les NAO. Ce serait également le moment idéal pour le traverser, juste après le passage d'une des patrouilles. On dirait que ses renseignements sont bons ; en tout cas, personne ne vous tire dessus.

L'ENVERS DU DÉCOR

En fait, ces informations ne sont qu'à moitié exactes. Il est vrai que la frontière est légèrement défendue à cet endroit, mais l'endroit où Eclipse désire se rendre est un lieu sacré pour les tribus de la région. En conséquence, les Salish-Shidhe patrouillent fréquemment cette partie de la forêt, et les Shadowrunners rencontrent une escouade de cinq hommes avant de parvenir à leur destination.

Demandez un test de Furtivité et de Perception opposant le Shadowrunner en tête du groupe à l'éclaireur de la patrouille. Si le personnage obtient davantage de succès que l'éclaireur, il détecte la patrouille sans se faire voir. Son équipe n'a qu'à se dissimuler le temps de la laisser passer. Si les Shadowrunners veulent ouvrir le feu, Eclipse leur rappelle à voix basse qu'il s'agit d'une incursion discrète, et qu'il n'a pas envie de rameuter toute l'armée des NAO.

Si les personnages et leurs protégés évitent la patrouille, ils parviennent au repaire de Twilight quelques heures plus tard. Allez au chapitre **Le grand nettoyage**, page 38.

Si c'est l'éclaireur qui obtient plus de succès que le Shadowrunner, les Salish-Shidhe montent aussitôt une embuscade. Ils encerclent le groupe des personnages, puis sortent de l'ombre et les somment de déposer les armes. Eclipse invoque immédiatement un Esprit de la Forêt qu'il gardait en attente sur le plan astral, et lui enjoint d'utiliser son pouvoir de Dissimulation sur tous les membres du groupe, excepté les Shadowrunners. Ceux-ci se retrouvent seuls face à la patrouille. Mieux vaut qu'il aient une bonne explication à leur présence illégale ! Eclipse ne fait appel à l'Esprit que si c'est absolument inévitable, préférant conserver ses forces en vue de la cérémonie à venir.

Garde-frontières Salish-Shidhe (5)

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

Initiative : 5 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 5, Armes Lourdes 5, Athlétisme 3,

Combat Armé 3, Combat à Mains Nues 3, Électronique (C/R) 1, Étiquette (Tribus) 4, Hélicoptères 3, Informatique (C/R) 1, Voitures 3

Cyberware : Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière, Interface d'Arme

Équipement : Vêtements Pare-Balles (3/0), Beretta Model 70 [Mitraillette, 35 (chargeur) plus 3 chargeurs, 6M, avec Compensateur de Recul II et Module d'Interface], Médikit, Seco LD-120 [Pistolet Léger, 12 (chargeur) plus 3 chargeurs, 6L, avec Visée Laser], Couteau de Survie (8L), Jumelles Thermographiques, 4 Pansements Dernière Chance (2)

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Les gardes-frontières ne sont pas des enfants de cœur. Si les Shadowrunners décident de s'ouvrir un chemin l'arme au poing, ils trouvent à qui parler. De plus, s'ils tuent certains des gardes et que les NAO parviennent à remonter jusqu'à eux, ils sont dans le



guano jusqu'au cou. Leur situation n'est guère meilleure s'ils se rendent à la patrouille : ils ont bien du mal à la convaincre qu'ils n'ont passé la frontière que pour tourner un clip tridéo. Le matériel qu'ils ont sur eux peut, cependant, les y aider. Naturellement, toutes leurs armes et leur équipement sont confisqués.

Les Shadowrunners peuvent utiliser leur compétence de Négociation pour convaincre la patrouille de se rendre sur le lieu du rituel. En cas d'échec, on les emmène au quartier général, où ils sont interrogés puis condamnés à une lourde amende et à un mois de dur labeur. Eclipse et Twilight mettent cette période à profit pour réaliser plusieurs affaires fructueuses et se lancent après les personnages dès que ceux-ci sont relâchés.

Les gardes-frontières n'ont pas de compétence de Négociation et doivent donc utiliser par défaut leur Charisme, en se basant sur le Réseau des Compétences (**Shadowrun**, page 69).

Si les personnages réussissent leurs tests de Négociation, la patrouille accepte de les accompagner sur le prétendu lieu de tournage du clip. Après plusieurs heures de trajet, ils rencontrent cinq Goules enragées, mises en fuite par Eclipse et ses amis. Les créatures débouchent soudain des fourrés et s'en prennent d'abord aux gardes-frontières puisqu'ils sont les seuls à porter des armes. Jouez normalement le combat entre les Goules et la patrouille. S'il reste des survivants parmi les gardes-frontières, ils prennent le risque de restituer leurs armes aux Shadowrunners avant de se remettre en route. S'il n'en reste aucun, les personnages doivent s'occuper des Goules restantes.

Les goules (5)

Co 7 **R** 5x4 **F** 6 **Ch** 1 **I** 4 **V** 5 **E** (5) **M** - **R** 4 **Attaques** 8L

Initiative : 4 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Athlétisme 6, Combat à Mains Nues 4

Pouvoirs : Griffes (Équivalentes à des Lames Digitales Améliorées (8L), Sens Accrus (ouïe, odorat)

Faiblesses : Allergie (Lumière solaire, Légère), Sens Réduit (Aveugle)

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

MONITEUR DE CONDITION

Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatale

Si les Shadowrunners échappent à la patrouille ou si celle-ci se fait tailler en pièces par les Goules, ils peuvent soit continuer leur chemin jusqu'au lieu de tournage, soit rentrer à Seattle. Dans ce dernier cas, le trajet de retour s'effectue sans histoire.

S'ils continuent jusqu'au lieu de tournage, rendez-vous au chapitre **Un coin surpeuplé**.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners flanchent et décident de rentrer à Seattle après que les Goules ont massacré les gardes-frontières, la cérémonie a lieu comme prévu et Twilight est guéri. Il accompagne Eclipse, Dusk et Lupus à Seattle, et tous les quatre se mettent en chasse des personnages.

UN COIN SURPEUPLÉ

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages suivent les traces d'Eclipse et de son groupe, lisez le passage suivant :

En comparant le vieux plan découvert dans le tipi d'Eclipse et une carte des territoires NAO actuels, vous avez déterminé à peu près la destination supposée d'Eclipse. Il vous faut prendre le chemin le plus direct si vous voulez le rejoindre à temps, aussi choisissez-vous de franchir la frontière en un endroit qu'on vous a dit peu surveillé. En traversant la dernière clairière avant la forêt des NAO, vous courbez la nuque en anticipant des coups de feu. Mais tout se déroule sans anicroche.

Si les personnages ont escorté Eclipse et se sont fait prendre par la patrouille, lisez ceci après leur rencontre avec les Goules :

Il ne s'en est pas fallu de beaucoup. Sans la compétence des gardes-frontières, vous seriez réduits en steak haché à l'heure qu'il est : c'est eux qui transportaient vos armes. Réclamant vos outils de travail, vous arrivez à la conclusion que votre employeur, cette pauvre drek ambulante, vous doit un bonus pour vous avoir abandonnés comme ça. Vous aimeriez tout de même bien savoir ce qui a rendu les Goules si agressives... Les gardes-frontières (s'il en reste) sont trop heureux de vous rendre votre équipement. Même s'ils ne vous font pas totalement confiance, ils ont besoin de votre aide.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les Shadowrunners suivent Eclipse à la trace à travers la forêt, ils découvrent les cadavres de la patrouille sur leur chemin. L'un des corps a été gravement brûlé. Plusieurs sont criblés de flèches et un autre semble avoir été déchiqueté par un animal.

Quelques heures plus tard, ils rencontrent les cinq Goules mises en fuite par Eclipse, Dusk et Lupus. Les deux groupes sont également surpris et l'Initiative est donc déterminée normalement. Voyez **Des ombres dans la forêt** pour les statistiques des Goules.

Une heure après, les personnages aperçoivent les feux de plusieurs projecteurs plus loin dans le sous-bois. Ils entendent aussi de la musique et comprennent qu'ils sont sur le point de rejoindre Eclipse. Alors qu'ils progressent vers le lieu du rituel, ils sont attaqués par Dusk et par Lupus. Lupus, sous sa forme lupine, s'élance hors de l'ombre et bondit à la gorge du personnage le plus proche. Dusk, caché dans les branches d'un grand arbre, décoche ses flèches. Le temps pour les personnages d'arriver au contact (en deux ou trois tours) et Dusk saute à bas de son arbre, disparaissant dans l'obscurité. Il attaque les personnages un par un, utilisant son katana. Après sa première attaque-surprise, Lupus emploie une tactique similaire.

Si les personnages escortaient Eclipse, mais en ont été séparés lors de la rencontre avec la patrouille, Dusk et Lupus les attaquent de la même façon. Ils tentent de les maintenir à l'écart de la clairière aussi longtemps que possible, pour permettre aux Elementals de continuer à jouer. Tenez un compte précis de la

durée du combat, car plus longtemps ils jouent, et plus Twilight récupère de force. Dusk protège Eclipse jusqu'à la mort. Lupus tente de prendre la fuite dès qu'il est gravement blessé. Une fois débarrassé des deux assassins, les Shadowrunners peuvent se diriger vers la lumière et la musique.

ANTIVIRUS

Si l'équipe tombe sous les coups de Dusk et de Lupus, faites intervenir une patrouille Salish-Shidhe qui passait inopinément. La patrouille empêche la guérison de Twilight et prodigue ses soins aux personnages pour les interroger, vérifiant leur histoire à grand renfort de magie. Elle leur inflige une amende sévère, les avertit de ne pas remettre les pieds en territoires NAO sans autorisation et les renvoie à Seattle.



DUSK

Dusk est un samouraï des rues elfe qui court les ombres depuis des années. Il s'est fait une réputation de costaud silencieux. C'est un combattant impitoyable qui n'ouvre la bouche qu'en cas d'absolue nécessité. Sa peau est noire comme le charbon, ses cheveux argentés et ses yeux ont une couleur lavande.

Voilà quelques années, Eclipse et Dusk furent les seuls survivants d'une opération qui avait mal tourné. Ils s'étaient mutuellement sauvé la vie à cette occasion. Obéissant à l'ancien code du samouraï, Dusk s'est mis depuis ce jour au service d'Eclipse, dont il est devenu le garde du corps.

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 7 (9)
Force : 4 (6)
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 0,5
Magie : -
Réaction : 5 (9) (+3D6)

Réserves de Dés

Combat : 7 (8)

Compétences

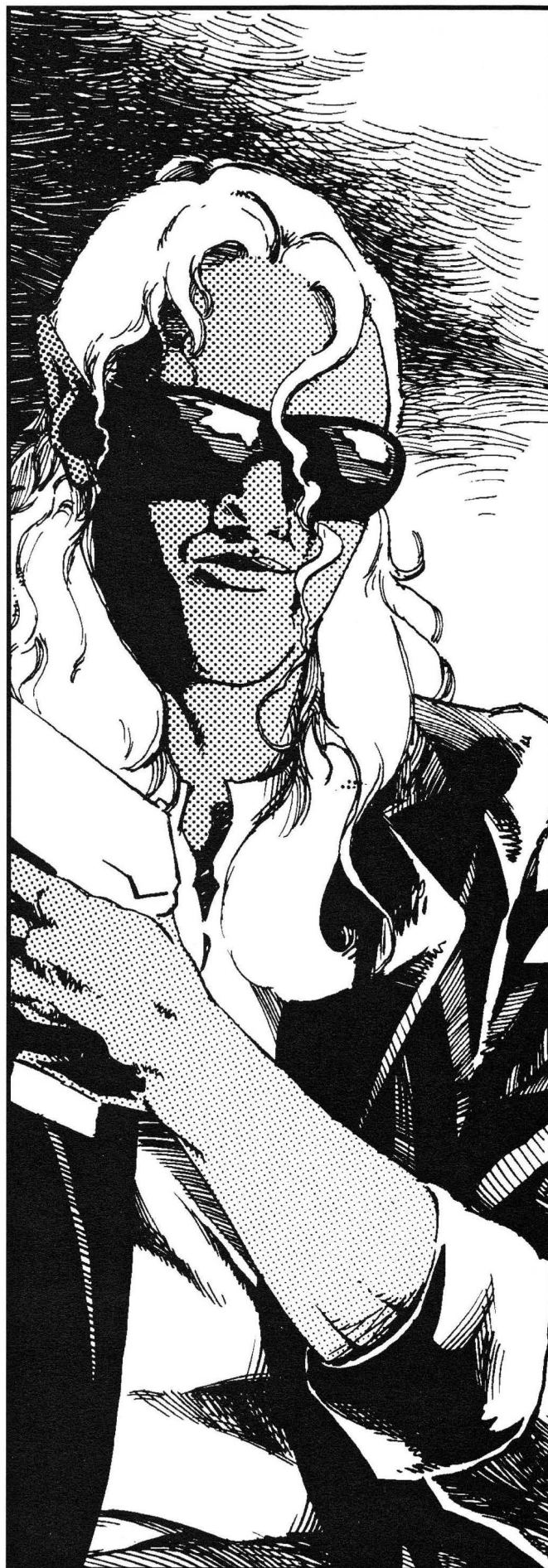
Armes à Feu : 6
Armes de Jet : 1
Armes de Trait : 3
Combat Armé : 6
Combat à Mains Nues : 6
Étiquette (La Rue) : 3
Furtivité : 6
Motos : 6

Cyberware

Interface d'Arme
Réflexes câblés (2)
Substituts Musculaires (2)

Équipement

Ares Predator II [Pistolet Lourd, 15 (chargeur) plus 3 chargeurs, 9M, avec Module d'Interface]
Arc Composite avec Support d'Accessoires (Module d'Interface)
20 Flèches (8M)
FN HAR [Fusil d'Assaut, 35 (chargeur) plus 4 chargeurs, 8M, avec Compensateur de Recul II et Module d'Interface]
Katana (+1 en Allonge, 9M)
Manteau Renforcé (4/2)
6 Pansements Stimulants (2)
5 Shurikens (6L)



MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatale	<input type="checkbox"/>

LUPUS

Eclipse ne mentait pas en présentant Lupus comme un metteur en scène de renom. C'est aussi un Zoocanthrope loup.

Lupus s'est toujours distingué du reste de la meute. Dès qu'il fut en âge de quitter sa forêt, il se rendit à Seattle et se découvrit une passion pour la musique. Malheureusement pour lui, il n'avait aucun talent musical. Fasciné par les clips tridéo, il choisit donc de s'orienter dans cette voie. En quelques années, il se hissa au top niveau, et on le considère actuellement comme l'un des meilleurs metteurs en scène des CAS.

Un des ses rivaux en affaires, l'ayant percé à jour, commença à le faire chanter. Lupus engagea Eclipse et Dusk pour arranger la "disparition" du maître-chanteur. Mais les deux Shadowrunners avaient bien fait leurs devoirs, et ils découvrirent à leur tour la véritable nature de Lupus. Renonçant à faire chanter le Zoocanthrope, ils se réservèrent le droit de lui réclamer une faveur un jour ou l'autre. Lupus dut accepter bon gré mal gré.

Les nombres après le slash (/) concernent sa forme loup.

Attributs

Constitution : 5/7
 Rapidité : 4x5/6x5
 Force : 5/6
 Charisme : 5/5
 Intelligence : 3/3
 Volonté : 3/3
 Essence : (8)/(8)
 Réaction : 5/5 (+2D6)

Réserves de Dés

Combat : 5/6

Compétences

Combat Armé : 4
 Combat à Mains Nues : 5
 Étiquette (Corporations) : 4
 Étiquette (Médias) : 4
 Étiquette (La Rue) : 4
 Furtivité : 6
 Informatique : 3
 Négociation : 4

Équipement

Couteau de Survie (7/9L)
 10 Disques Tridéo
 3 Enregistreurs Tridéo montés sur Trépied
 Secrétaire de Poche

Attaque sous forme Animale : Morsure (8M)

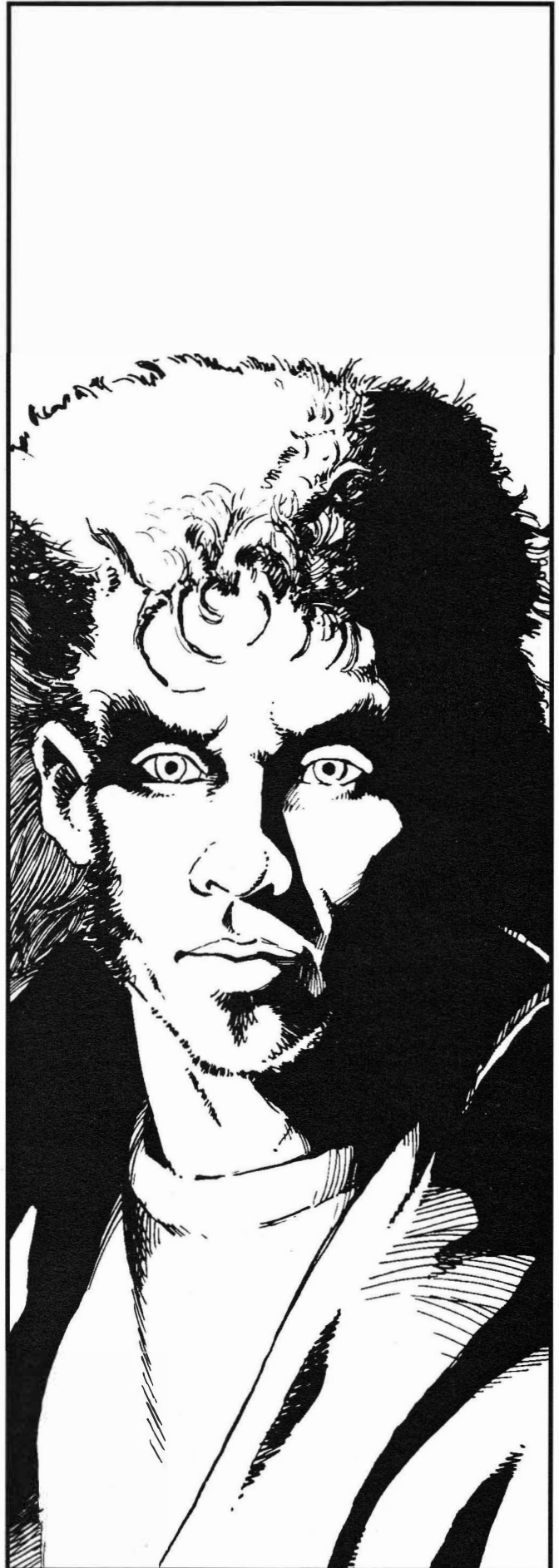
Pouvoirs

Accroissement d'Attributs Physiques sous forme animale
 Régénération
 Sens Accrus (vision nocturne)

Faiblesses

Allergie (argent, Légère)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique			Etourdissement
Blessure Légère	<div></div>	<div></div>	Etourd. Légère
Blessure Modérée	<div></div>	<div></div>	Etourd. Modérée
Blessure Grave	<div></div>	<div></div>	Etourd. Grave
Blessure Fatale	<div></div>	<div></div>	Etourd. Fatale



LE GRAND NETTOYAGE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages escortent toujours Eclipse et les Elementals en débouchant sur les lieux de la cérémonie, lisez ceci :

Après plusieurs heures de trajet à travers une forêt étrangère, vous parvenez enfin à l'endroit choisi pour le tournage.

Ceux qui ouvrent la marche s'arrêtent et annoncent aux autres que la clairière est occupée. Surpris, votre employeur vous accompagne jusqu'à la lisière du bois. La clairière est baignée par la lumière de la pleine lune. Plusieurs grands blocs de pierre sont couchés dans l'herbe, sans paraître adopter une disposition particulière.

L'image ondoyante d'une femme elfe est assise sur un bloc au centre de la clairière. Une dizaine de formes grotesques se dressent derrière elle. Leurs gloussements nerveux et l'odeur de charnier qu'elles dégagent ne peuvent indiquer qu'une seule chose : des Goules. Alors que vous contemplez la scène, l'elfe relève la tête et pousse un long cri déchirant qui fait se dresser vos cheveux sur la nuque. C'est le gémissement d'une Banshee.

Votre employeur affiche un sourire vicieux et annonce qu'il est temps de mériter votre salaire. Il vous demande de nettoyer la clairière, et rapidement s'il vous plaît (le temps, c'est de l'argent). Quant à lui, il reste prudemment en arrière. Eh quoi, chacun son boulot, non ?

L'ENVERS DU DÉCOR

Voyez le chapitre **Concert nocturne** (page 40) pour un plan de la clairière.

La Banshee, sensible aux effluves magiques de ce lieu de pouvoir, y séjourne en permanence. Les Goules viennent d'un ancien site funéraire indien, à proximité. La Banshee les a ensorcelées pour assurer sa protection.

Les Shadowrunners ont l'avantage de la surprise. Les Goules se jettent sur eux dans le désordre le plus complet, mais la Banshee tente de repérer de préférence un magicien ; elle se cramponne à lui en hurlant et draine son Essence.

La Banshee se bat jusqu'à la mort, après quoi les Goules survivantes s'enfuient dans la forêt.

Allez au chapitre suivant, **Concert nocturne**.

Les Goules (10)

Co 7 R 5x4 F 6 Ch 1 I 4 V 5 E (5) M - R 4 Attaques 8L

Initiative : 4 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Athlétisme 6, Combat à Mains Nues 4

Pouvoir : Griffes (équivalentes à des Lames Digitales Améliorées (8L), Sens Accrus (ouïe, odorat)

Faiblesses : Allergie (Lumière solaire, Légère), Sens Réduit (Aveugle)

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère			Etourd. Léger
Blessure Modérée			Etourd. Modéré
Blessure Grave			Etourd. Grave
Blessure Fatale			Etourd. Fatal

MONITEUR DE CONDITION		MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement	Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger	Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré	Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave	Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal	Blessure Fatale	Etourd. Fatal

LA BANSHEE

Co 3 **R** 4x5 **F** 3 **Ch** 5 **I** 3 **V** 3 **E** 10 **M** - **R** 3 **Attaques** 3M Étourdissement

Initiative : 3 (+1D6)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Athlétisme 4, Combat à Mains Nues 4

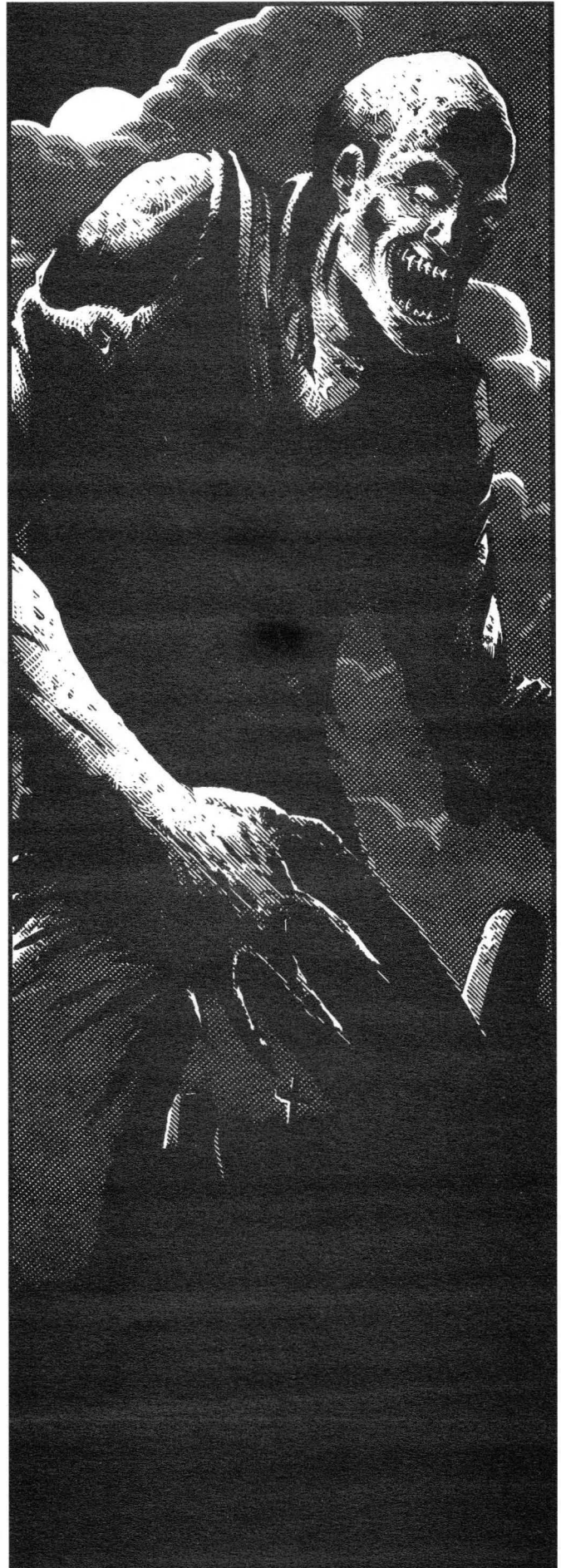
Pouvoirs : Drain d'Essence, Forme Brumeuse, Immunité (âge, agents pathogènes, poisons), Peur, Régénération, Sens Accrus (vision nocturne, ouïe, odorat)

Faiblesses : Allergie (Lumière solaire, Grave), Perte d'Essence, Vulnérabilité (argent, bois)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

ANTIVIRUS

Le combat ne devrait pas poser de problèmes aux Shadowrunners. Cependant, au cas où ils se font tous tuer, Eclipse parvient à ses fins et soigne Twilight. Les nouveaux personnages remontent peut-être jusqu'à lui en enquêtant sur la disparition de leurs prédécesseurs, à moins que ses machinations maléfiques n'inspirent une aventure d'un tout autre genre.



CONCERT NOCTURNE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les Shadowrunners sont toujours restés avec Eclipse depuis Seattle jusqu'à la clairière, lisez le texte suivant :

Le combat vous laisse tremblants d'excitation, mais déjà Eclipse vous demande d'aider Lupus à installer le matériel sans plus perdre de temps. Vous rangez donc votre artillerie et commencez à défaire vos sacs.

Après vous avoir indiqué où déployer les projecteurs portables, Lupus dispose les trois caméras tridéo à intervalles réguliers autour de la clairière.

Dusk aide les Elementals à installer leur équipement sur le grand rocher plat où se tenait la Banshee.

Environ une heure avant l'aube, les Elementals entament "Healing the Spirit". Tandis que les premiers accords résonnent, exerçant sur vous une étrange fascination, une brume épaisse se répand dans la clairière, tordant ses volutes fantomatiques à la lumière des projecteurs. Si ce sont des effets spéciaux de Lupus, ils sont sacrément impressionnants. Le vent se lève alors que la musique va crescendo et un cercle lumineux commence à s'étendre à quelques pas du groupe. Vous aviez des soupçons depuis le début, mais cette fois vos pressentiments se changent en certitudes. Il va se passer quelque chose de terrible.

Si l'équipe rejoint le groupe d'Eclipse alors que la cérémonie est déjà entamée, lisez ceci :

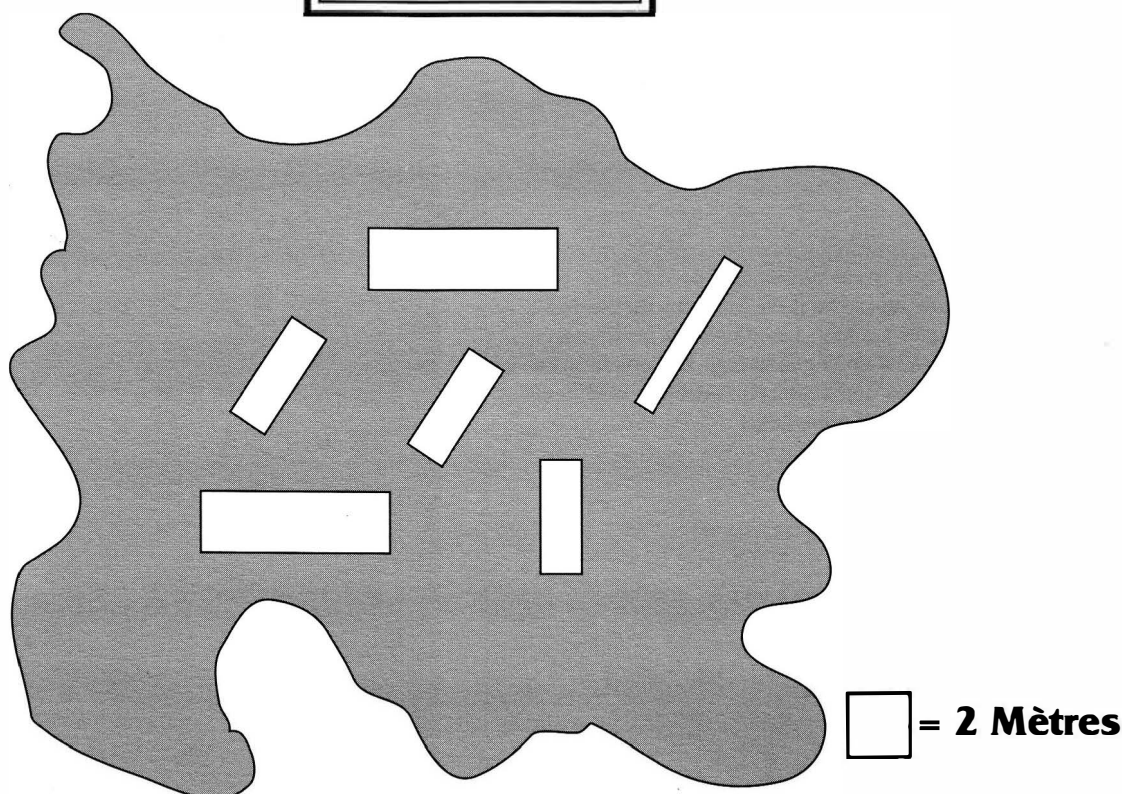
Des projecteurs éclairent les Elementals, installés sur un grand rocher plat au centre de la clairière. Plusieurs autres blocs de pierre sont éparpillés à proximité. Pendant que vous observez le groupe, une brume épaisse se répand dans la clairière, tordant ses volutes fantomatiques à la lumière des projecteurs. Le vent se lève alors que la musique va crescendo et un cercle lumineux commence à s'étendre à quelques pas du groupe. Votre ancien employeur se tient près de la lumière, un sourire satisfait au coin des lèvres.

Vous avez comme un mauvais pressentiment.

L'ENVERS DU DÉCOR

Quels que soient les événements antérieurs, les Shadowrunners disposent de cinq Tours de Combat pour interrompre les Elementals. Au début du troisième tour, Twilight commence à se dessiner au centre du cercle lumineux. A la fin du sixième tour, il est complètement rétabli et assume sa Forme Majeure (voir **Le Grimoire**). Il ne peut pas être blessé avant d'avoir achevé le processus de manifestation.

Plan de la Clairière



Eclipse passe à l'attaque dès que les personnages font mine de vouloir perturber la cérémonie. Si Dusk et Lupus sont encore vivants, ils viennent lui prêter main-forte.

Si les Shadowrunners ont escorté Eclipse jusqu'au refuge de Twilight, ils sont surveillés de près tout au long de la cérémonie. Le moindre signe qu'ils se doutent de quelque chose est immédiatement remarqué. S'ils décident d'attaquer Eclipse ou bien les musiciens, déterminez l'Initiative comme d'habitude.

Au cas où les Shadowrunners parviennent à la clairière sur les traces d'Eclipse, ils peuvent bénéficier de l'effet de surprise, Eclipse étant entièrement absorbé par la cérémonie. (Quant à Lupus et Dusk, les personnages s'en sont occupés dans un précédent chapitre.)

Si les Shadowrunners ne parviennent pas à gêner le jeu des Elementals avant la fin du rituel, Twilight pénètre dans le monde physique. Il se manifeste sous la forme d'une gigantesque araignée de trois mètres de haut. Son premier mouvement est de se jeter sur les personnages pour drainer leur Essence. Il laisse de côté les musiciens, sachant qu'ils sont sous l'influence des focalisateurs de sorts.

Ni Eclipse ni Twilight ne tiennent à laisser de témoins de la cérémonie. Twilight veut cacher son retour sur le plan physique, Eclipse veut profiter sans interférences du pouvoir que lui apporte Twilight. Si les Shadowrunners semblent devoir succomber, rappelez-leur comme il est bon de rester en vie. Il faut parfois savoir reporter un combat au lendemain. Eux tués, qui prévient le monde que Twilight est de retour ? Au cas où ils décident de s'enfuir, le trajet de retour à Seattle se déroule sans histoires.

Il en va de même si les personnages triomphent d'Eclipse et de Twilight. Ils peuvent alors ramener les musiciens survivants avec eux, car la mort d'Eclipse brise l'influence des focalisateurs de sorts.

ANTIVIRUS

A ce stade, le seul problème qui peut se poser aux personnages est de se faire tuer ou de s'enfuir. S'ils fuient, Eclipse et Twilight les retrouveront.



CONTACTS

LES CONTACTS

Au cours de l'aventure, les indices ou l'absence d'indices conduisent les personnages à se renseigner sur certains lieux, certaines personnes ou certains événements. Les contacts sont 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 (Corporations) 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 entre le personnage et son contact 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 qu'il sait et ce qu'il est prêt à raconter au moment de jouer la rencontre. Celle-ci doit être adaptée à la personnalité de chaque contact. Certains aiment un rendez-vous direct en un lieu déterminé, d'autres préfèrent employer des moyens plus élaborés d'échanger des informations.

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

Le personnage doit-il payer les renseignements qu'on lui fournit ? Comment ? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact 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 ci-dessous sont présentées dans l'ordre le plus vraisemblable. Au cours de cette aventure, cependant, les personnages n'ont pas souvent l'occasion d'aller relancer leurs contacts.

Eclipse

Contacts appropriés (seuil de réussite 4)

Arrangeuse, Barman, Chaman, Chaman Urbain, Chasseuse de Primes, Chef de Gang, Don de la Mafia, Flic des Rues, Mage de Combat, Mage Elfe, Mage Urbain, Marchand de Talismans, Patron Yakusa, Tueur Elfe, Videur Troll

Succès

Résultats

0	"Quoi ? Qui ? Comment tu dis ?"
1	"Ouais, sûr, je me souviens de lui. Il y a quelques années, c'était un sacré Shadowrunner. Mais il s'est rangé des voitures, j'ignore pourquoi."
2	"Ça fait cinq ans qu'il s'est retiré du circuit. Il avait encaissé un paquet de nuyen après plusieurs opérations brûlantes. Il a un immeuble dans les Barrens, où il habite avec son garde du corps, un razorpunk appelé Dusk."
3+	"La plupart des gens l'évitent - il a un sale caractère. Il y en a qui disent que c'est un chaman avec un totem bizarre, mais je ne me souviens plus lequel au juste. A mon avis, c'est seulement un truc pour entretenir une réputation dangereuse."



Les Elementals

Contacts appropriés (seuil de réussite de 4)

Chef de Gang, Fan, Gangster, Garde du Corps, Habitué d'un Club, Journaliste, Patron de Club, Productrice, Reporter, Rocker

Succès

Résultats

0

"C'est pas une de ces vieilles vidéo en 2D ? Une histoire avec des mecs morts qui portent des fringues bizarres, ou quelque chose comme ça ?"

1

"Ouais ! Ça, c'est du rock ! Je les ai vus passer à l'Underwood 93, il y a quelques semaines."

2

"On m'a raconté que leur batteur possède un genre de supermarché pour trolls quelque part dans Redmond. Et je crois que le guitariste tient une salle de jeux tridéo/simsens en plein milieu du territoire des bandes de motards."

3

"Je me suis laissé dire qu'aucun corpo ne voulait d'eux. Tu sais, les mauvaises raisons habituelles. Trop radicaux, pas si populaires que ça. De la drek, oui !"

4+

"On dit qu'ils veulent enregistrer et produire un album en solo, sans aucune corpo derrière eux. Je me demande bien ce que vont penser les corpos de production."

Twilight

Aucune information n'est disponible.

Le professeur Vonen

Contacts appropriés (seuil de réussite 6)

Ex-Mage Corporatiste, Ex-Mage Détective, Mage de Combat, Mage Elfe, Mage sur la touche, Mage Urbain, Marchand de Talismans

Succès

Résultats

0

"C'est pas un de ces clones de lack l'Éventreur ?"

1

"Quelques années avant que ce monde ne bascule dans le guano, Vonen a écrit quelques best-sellers sur l'occultisme et la magie."

2

"Aujourd'hui, la plupart des mages s'accordent à dire que ses bouquins sont de la drek."

3

"Il me semble que Vonen enseignait l'anthropologie, alors il est possible qu'il se soit basé en partie sur des récits et des légendes authentiques."

4+

"Je sais pas, ses trucs m'ont toujours flanqué les jetons. Je veux dire, des fois, on aurait vraiment dit qu'il avait touché juste, tu vois ?"

OMBRES-PORTÉES



ECLIPSE

Eclipse était un Shadowrunner très actif avant sa "retraite". Il a abandonné le circuit pour répondre à l'appel de son totem et devenir un chaman Araignée. Au cours de sa dernière Shadowrun, il traversa le plancher pourri d'un vieux squat à l'abandon et atterrit dans une pièce grouillante d'araignées. Souffrant d'une jambe cassée, il s'attendait au pire. Mais les araignées se contentèrent de l'observer, s'éloignant discrètement quand ses amis vinrent le sortir de là.

Eclipse a l'esprit un peu dérangé et murmure souvent des propos sans queue ni tête. Il est, cependant, remarquablement intelligent et perceptif. Il voit dans son accord avec Twilight un signe du destin. Il pourrait bien avoir raison.

Attributs

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

Réserves de Dés

Combat : 8
Magie : 7

Compétences

Armes à Feu : 4
Combat Armé : 3
Combat à Mains Nues : 2
Enchantement : 5
Étiquette (Corporations) : 4
Étiquette (La Rue) : 4
Furtivité : 5
Invocation : 6
Motos : 2
Sorcellerie : 7
Théorie Magique : 5

Équipement

Ares Predator II | Pistolet Lourd, 15 (chargeur) plus 2 chargeurs, 9M
Couteau de Survie (5L)
Focus d'Esprit (+2)
6 Focalisateurs de Sorts (Contrôle des Pensées)
Focus Sorcier (+2 aux sorts de Combat)
Focus Sorcier (+2 aux sorts d'Illusion)
Loge-Médecine (7)
Veste Pare-Balles (5/3)

Sorts

Combat

Flammes Infernales : 6
Poing de Force : 6
Poing Mana : 6
Sommeil : 6

Détection

Analyse Psychique : 6
Sens du Combat : 6

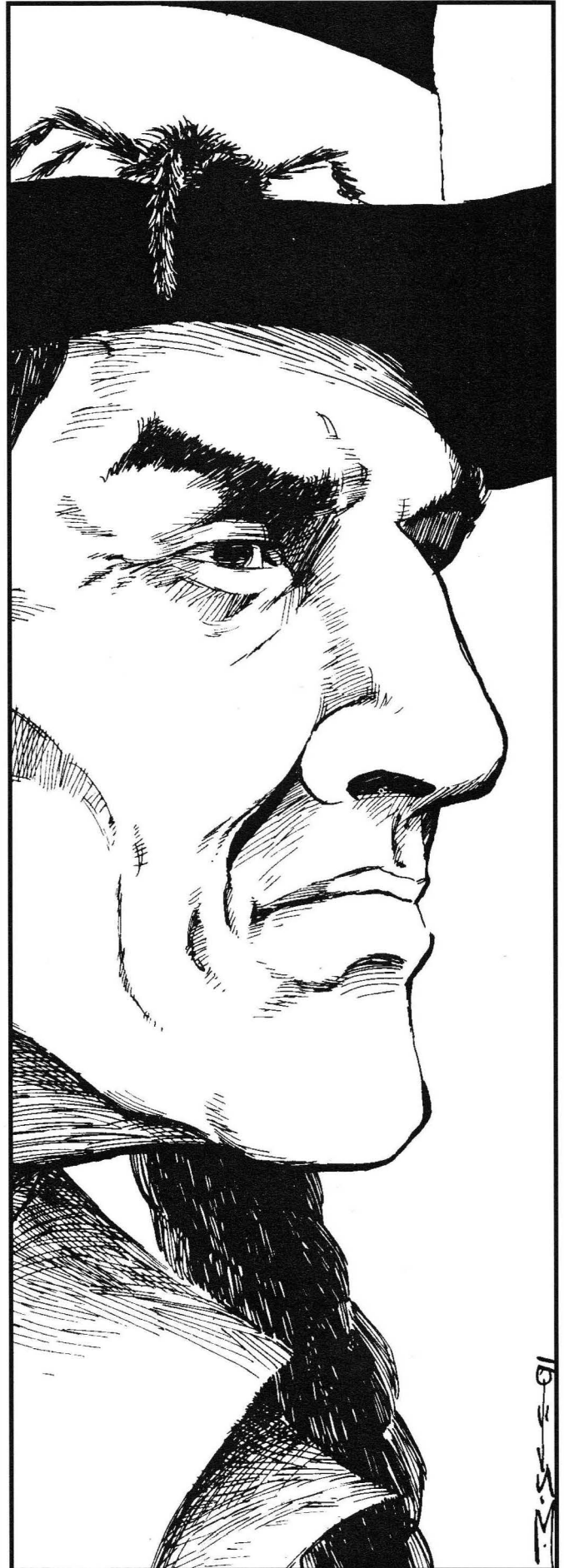
Illusion

Invisibilité : 6
Monde Chaotique : 6

Manipulation

Contrôle des Pensées : 6
Chaîne : 6
Transformation : 6

MONITEUR DE CONDITION			
Physique			Etourdissement
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourdi Léger
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourdi Modéré
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourdi Grave
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourdi Fatal



TWILIGHT

Il y a maintenant des siècles, Twilight fut capturé par des magiciens et emprisonné avec d'autres Esprits tels que lui au fin fond de l'Australie. Malheureusement un certain Sam Verner, chaman bien intentionné mais encore novice, a déplacé voilà peu la pierre de pouvoir qui scellait la prison. Twilight et d'autres Esprits en ont profité pour s'échapper.

Twilight est, cependant, resté empêtré dans la toile des sortilèges d'emprisonnement, que son évasion n'avait pas rompue contrairement à ce qu'il espérait. L'Esprit ne pouvait pas regagner ses forces sans assistance. Il est parvenu à retourner sur les lieux de sa première invocation, dans la région appartenant actuellement au Conseil Salish-Shidhe. Il a établi son repaire dans cet endroit situé à proximité de la frontière et, faisant appel à ses forces déclinantes, s'est mis en quête d'un chaman Araignée. Il a rencontré Eclipse.

Twilight n'a pas l'intention d'honorer bien longtemps les termes du pacte conclu avec Eclipse.

Attributs

Constitution : 6 (16)
 Rapidité : 8
 Force : 10 (20)
 Charisme : 1
 Intelligence : 6
 Volonté : 7
 Essence : 10
 Réaction : 8 (+5 à l'Initiative sous sa forme physique)

Compétences

Furtivité : 3
 Invocation : 6
 Négociation : 3
 Sorcellerie : 6

Sorts

Combat

Poing de Force : 6
 Poing Mana : 6

Détection

Sens du Combat : 6
 Analyse Psychique : 6

Illusion

Invisibilité : 6

Manipulation

Barrière : 6
 Jet Acide : 6

Attaque : 10G

Pouvoirs

Accroissement d'Attributs Physiques
 Collage
 Confusion
 Contremagie
 Drain d'Essence
 Immunité
 (âge, agents pathogènes, poisons)
 Peur
 Manifestation
 Régénération
 Richesse
 Sorcellerie
 Venin

Faiblesses

Allergie (argent, Grave)
 Vulnérabilité (argent)

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>



WHISPERING WIND

Whispering Wind est une superbe jeune femme dotée d'une voix magnifique. Fille unique d'un fameux mercenaire, elle a appris très jeune à se débrouiller seule. Son père s'est quand même senti soulagé de la voir s'orienter vers une carrière de chanteuse plutôt que de suivre ses traces.

Whispering Wind a été très affectée par la mort récente de son père, au cours d'un raid en Australie. Ses amis ont remarqué un profond bouleversement de sa personnalité. Au besoin, elle peut demander l'aide de nombreux mercenaires qui tenaient son père en haute estime.

Attributs

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

Initiative

4 (+1D6)

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 4
Combat Armé : 3
Combat à Mains Nues : 2
Étiquette (Médias) : 3
Étiquette (La Rue) : 5
Motos : 2

Compétences Spéciales

Composition Musicale : 4
Instrument de Musique : 6

Cyberware

Cybermusic
Datajack

Équipement

Ceska vz/120 [Pistolet Léger, 18 (chargeur) plus 2 chargeurs, 6L]
Console Fairlight CDR-XM
Couteau de Lancer (4L)
Couteau de Survie (6L)
Cuir Synthétique (0/1)
1 Grenade à Concussion (12M Étourdissement)
Moto de compétition Aurora

MONITEUR DE CONDITION			
Physique			Etourdissement
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatale



WILDFIRE

Wildfire est un guitariste de talent dont l'attitude est particulièrement surprenante chez un elfe ; en d'autres termes, il se considère comme un individu normal. Intelligent et sûr de lui, à la limite de l'arrogance, il sait aussi faire preuve de patience et d'indulgence. Ancien membre d'un gang de motards, il est parvenu à s'élever au-dessus de la mentalité des gangs. Il n'a pas pour autant oublié son passé, et tente de réconcilier les gangs de cette partie des Barrens. Il possède une salle de jeux tridéo/simsens dans un quartier mal famé. Les motards s'y retrouvent en terrain neutre.

Attributs

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

Initiative

5 (+1D6)

Réserves de Dés

Combat : 8

Compétences

Armes à Feu : 3
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 2
Étiquette (Médias) : 3
Étiquette (La Rue) : 5
Motos : 2

Compétences Spéciales

Composition Musicale : 4
Instrument de Musique : 6

Cyberware

Cybermusic
Datajack

Équipement

Beretta 200ST [Pistolet Léger, 26 (chargeur) plus 2 chargeurs, 6L]
Couteau de Lancer (4L)
Couteau de Survie (6L)
Cuir Synthétique (0/1)
Guitare Fender-Fase/180
Katana (+1 d'Allonge, 7M)
Yamaha Rapier

MONITEUR DE CONDITION			
Physique			Etourdissement
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal



BAMBI

Quand les gens entendent parler d'un troll nommé Bambi, ils éclatent de rire ; quand ils le voient, ils s'arrêtent tout de suite. Sa carrure, démesurée même pour un troll, explique probablement comment il parvient à vivre avec un nom pareil.

Le père de Bambi et de ses deux frères était un homme compréhensif, qui les a acceptés tels qu'ils étaient après leur gobelinisation pubertaire. Au cours de leur adolescence, il s'est rendu compte des difficultés qu'ils rencontraient à s'intégrer dans la société, en partie à cause de leur taille. C'est ce qui lui a donné l'idée d'ouvrir le Bloom's Troll Emporium, un supermarché spécialisé dans les produits pour trolls.

Après sa mort, les trois frères ont hérité de ce commerce florissant. Ils avaient chacun fait carrière de leur côté, aussi ont-ils engagé un gérant pour faire marcher la boutique. Bambi s'est installé dans l'ancien appartement de son père, à l'arrière du supermarché, dont il assure la garde de nuit. C'est un excellent batteur.

Attributs

Constitution : 10
Rapidité : 5
Force : 8
Charisme : 5
Intelligence : 4
Volonté : 5
Essence : 6
Magie : -
Réaction : 5

Initiative

5 (+1D6)

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 3
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 2
Étiquette (Médias) : 3
Étiquette (La Rue) : 5
Motos : 2

Compétences Spéciales

Composition Musicale : 4
Instrument de Musique : 6

Équipement

Batterie Sheff-6000 Series
Couteau de Lancer (8L)
Couteau de Survie (10L)
Cuir Synthétique (0/1)
Hache de combat (+2 d'Allonge, 8G)
Honda Viking avec Canon d'Assaut Panther [22 (chargeur), 18F]
SCK Model 100 [Mitraillette, 30 (chargeur) plus 2 chargeurs, 7M, avec Visée Laser]



MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>

COYOTE

Coyote a servi plusieurs années dans les forces armées de la nation Ute. Finalement, lassé de la carrière militaire, il a choisi de poursuivre sa véritable vocation, la musique. Il s'est rendu à Seattle, où il a d'abord partagé le campement de squatters indiens, dans le parc d'un hôtel abandonné des Redmond Barrens. Avec le récent succès des Elementals et les rentrées d'argent qui ont suivi, il a pu trouver un appartement.

Coyote n'a pas oublié l'hospitalité de ses amis squatters et retourne régulièrement les voir avec des vivres et autres fournitures.

Coyote est un jeune homme enjoué et insouciant, qui aime tourner les autres en ridicule et pratique un humour mordant et sarcastique. C'est aussi un homme généreux, prêt à risquer sa vie pour ses amis ou pour sauver des innocents.

Attributs

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

Initiative

5 (+1D6)

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 4
Armes Lourdes : 5
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 3
Étiquette (La Rue) : 5
Étiquette (Tribus) : 4
Hélicoptères : 3
Motos : 2

Compétences Spéciales

Composition Musicale : 4
Instrument de Musique : 6

Cyberware

Cybermusic
Datajack

Équipement

Basse Yamaha LNX-4200
Browning Ultra Power [Pistolet Lourd, 10 (chargeur) plus 2 chargeurs, 9M]
Couteau de Lancer (6L)
Couteau de Survie (8L)
Cuir Synthétique (0/1)
Yamaha Rapier

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<input type="checkbox"/>	Etourd. Léger	<input type="checkbox"/>
Blessure Modérée	<input type="checkbox"/>	Etourd. Modéré	<input type="checkbox"/>
Blessure Grave	<input type="checkbox"/>	Etourd. Grave	<input type="checkbox"/>
Blessure Fatale	<input type="checkbox"/>	Etourd. Fatal	<input type="checkbox"/>



RASSEMBLER LES MORCEAUX

EFFETS SECONDAIRES

Une fois n'est pas coutume, les Shadowrunners finissent cette aventure sans s'attirer les foudres d'aucune corpo. Ce qui ne veut pas dire qu'ils n'ont que des amis. Si un passant a trouvé la mort au cours d'un des enlèvements, par exemple, ils font certainement l'objet d'un avis de recherche. S'ils ont tué accidentellement l'un des Elementals, les autres membres du groupe veulent se venger ou engagent quelqu'un pour le faire à leur place.

Le décès éventuel de Whispering Wind provoque l'ébullition du milieu des mercenaires. Tous les vieux amis de son père partent sur le sentier de la guerre. Si c'est Wildfire qui se fait tuer, les gangs de motards tentent de le venger. La mort de Bambi passe inaperçue, à moins que ses frères ne soient encore en vie. Quant à Coyote, seuls les membres du groupe veulent le venger.

Les Shadowrunners peuvent également connaître quelques difficultés avec les autorités des NAO, qui valent largement une corpo et qui sont beaucoup plus chatouilleuses quand leurs soldats se font tirer dessus. S'ils ont tué des gardes-frontières, les

personnages ont intérêt à prier pour qu'on ne puisse jamais remonter jusqu'à eux.

Bien entendu, s'ils ont tout raté et qu'Eclipse et Twilight sont encore en vie...

DISTRIBUER LE KARMA

Les Shadowrunners qui parviennent à rentrer sains et saufs à Seattle ont la satisfaction d'avoir un compte positif, le salaire de leur premier travail ne s'étant pas évaporé. Le seul autre bénéfice de toute cette aventure, c'est le Karma. Voici des indications sur la manière de l'attribuer :

Pour avoir survécu à l'aventure	2
Pour chaque musicien capturé avec succès	1
Pour avoir interrompu le rituel de soins	3
Pour avoir vaincu Eclipse et ses sbires	3

Récompensez les autres actions des Shadowrunners selon votre jugement.



NOTES



LES TITRES DU JOUR :

INTERNATIONAL

● A Atlanta, CAS, des rapports officiels font état d'émeutes massives aux environs du Fulton County Stadium, un quartier de squatters notoire. L'étendue des dégâts n'a pas encore été communiquée.

LOCAL

● Le gouverneur Schultz a annoncé la mise en place d'une commission d'enquête pour vérifier les accusations de malversations boursières portées contre Shiawase Envirotech. Le bureau du gouverneur a ajouté que l'enquête préliminaire sur les contrats de travaux publics révélait des "traces d'opérations douteuses."

AFFAIRES

● La récente affaire de la production clandestine de puces BTL expérimentales par Global Technologies (voir article plus bas) a provoqué un effondrement spectaculaire du cours de ses actions. On murmure dans les milieux autorisés que Hollywood Simsense pourrait en profiter pour compléter l'OPA récemment engagée sur Global Tech.

LOISIRS

● Terminant sa longue lune de miel, Maria Mercurial a annoncé qu'elle reprendrait les tournées aussitôt après le tournage de son prochain simdisque.

● Brilliant Genesis vient de sortir "Ninja Dragon Wars," avec en vedette Honey Brighton, auparavant sous contrat chez MegaMedia.

SPORTS

● Les Road Hogs, le premier gang de motards de combat à être entièrement composé de trolls, se produira samedi prochain au Duster's Drag Strip & Arena, contre l'équipe entièrement remaniée des Ratchet Squad.

● La toute dernière équipe de WL a battu hier au soir les Cardinals par le score surprenant de 13-1.

LE KINGDOME ENDOMMAGÉ, FERMÉ POUR PLUSIEURS MOIS

Le Seattle Kingdome est temporairement fermé pour cause de réparations, suite à un violent incident le week-end dernier.

Le directeur du Kingdome a simplement déclaré qu'un gang, identifié sur les rapports comme étant le gang troll des Red Death de Puyallup, avait pénétré dans le bâtiment historique et l'avait saccagé. Nous ne disposons d'aucun autre détail à l'heure actuelle.

Un porte-parole a annoncé la réouverture du Kingdome pour le 1er mai.

Les personnes voulant savoir comment se faire rembourser ou comment prolonger leurs billets sont priées de s'adresser directement au distributeur et non à l'administration du dome.

LE RETOUR DE RAVEN

Le mystérieux Dr. Raven et son équipe de professionnels ont une fois de plus marché sur les brisées du Lone Star Security Systems. Le Dr. Raven a, en effet, découvert que Global Technologies, éditeur de logiciels de compétences, avait produit un grand nombre de puces BTL illégales, comportant toute la gamme d'émotions et les compétences d'un programme persona. C'est l'armée des CAS qui avait fait la meilleure offre, avant l'intervention du Dr. Raven.

RÈGLEMENTS DE COMPTE A L'HÔTEL DE VILLE

Une émeute a éclaté aujourd'hui devant le Seattle City Hall entre deux groupes de manifestants. Le policlub Humanis, qu'on dit lié au groupuscule Alamos 20 000, entendait protester contre la proposition de la ville : déclarer le second lundi de décembre jour officiel de l'Éveil et le célébrer par un grand festival. Des bagarres se sont déclenchées après l'arrivée de différentes contre-manifestations d'activistes métahumains.

LE RACHAT DU RÉSEAU DE FERRY DE SEATTLE : RENRAKU SUR LES RANGS ?

Beaucoup de rumeurs circulaient aujourd'hui dans les couloirs de l'hôtel de ville, où le conseil rencontrait les représentants de Renraku. Selon des sources internes, Renraku aurait fait une offre de rachat du réseau public de ferry, dont la ville souhaiterait se défaire en raison de sa mauvaise gestion. Les porte-parole de Renraku et du gouvernement se sont refusés à toute déclaration concernant ces spéculations.

LA MAGIE DES ELEMENTALS

Les Elementals, un nouveau groupe de rock, viennent de sortir leur premier album - et il fait un malheur ! Le succès de cet album est particulièrement surprenant quand on sait que le groupe l'a enregistré et produit sans le soutien de la moindre corpo.

Intitulé *Through the Lightning*, l'album et surtout le single "Healing the Spirit" est numéro un dans toutes les boîtes de Seattle. Les Elementals ont déchaîné l'enthousiasme du public, notamment à l'Underworld 93, où ils ont joué à guichets fermés.

C'est la chanteuse Whispering Wind qui compose presque tous les morceaux, situés dans le courant magico-synthétique qui se dégage en ce moment. Avec Wildfire le guitariste, le bassiste Coyote et Bambi, le batteur troll, ses chansons portent les Elementals à la pointe du succès.

LES TITRES DU JOUR

INTERNATIONAL

● A Atlanta, CAS, des rapports officiels font état d'émeutes massives aux environs du Fulton County Stadium, un quartier de squatters notoire. L'étendue des dégâts n'a pas encore été communiquée.

LOCAL

● Le gouverneur Schultz a annoncé la mise en place d'une commission d'enquête pour vérifier les accusations de malversations boursières portées contre Shiawase Envirotech. Le bureau du gouverneur a ajouté que l'enquête préliminaire sur les contrats de travaux publics révélait des "traces d'opérations douteuses."

AFFAIRES

● La récente affaire de la production clandestine de puces BTL expérimentales par Global Technologies (voir article plus bas) a provoqué un effondrement spectaculaire du cours de ses actions. On murmure dans les milieux autorisés que Hollywood Simsense pourrait en profiter pour compléter l'OPA récemment engagée sur Global Tech.

LOISIRS

● Terminant sa longue lune de miel, Maria Mercurial a annoncé qu'elle reprendrait les tournées aussitôt après le tournage de son prochain simdisque.

● Brilliant Genesis vient de sortir "Ninja Dragon Wars," avec en vedette Honey Brighton, auparavant sous contrat chez MegaMedia.

SPORTS

● Les Road Hogs, le premier gang de motards de combat à être entièrement composé de trolls, se produira samedi prochain au Duster's Drag Strip & Arena, contre l'équipe entièrement remaniée des Ratchet Squad.

● La toute dernière équipe de WL a battu hier au soir les Cardinals par le score surprenant de 13-1.

LE KINGDOME ENDOMMAGÉ, FERMÉ POUR PLUSIEURS MOIS

Le Seattle Kingdome est temporairement fermé pour cause de réparations, suite à un violent incident le week-end dernier.

Le directeur du Kingdome a simplement déclaré qu'un gang, identifié sur les rapports comme étant le gang troll des Red Death de Puyallup, avait pénétré dans le bâtiment historique et l'avait saccagé. Nous ne disposons d'aucun autre détail à l'heure actuelle.

Un porte-parole a annoncé la réouverture du Kingdome pour le 1er mai.

Les personnes voulant savoir comment se faire rembourser ou prolonger leurs billets sont priées de s'adresser directement au distributeur et non à l'administration du dome.

LE RETOUR DE RAVEN

Le mystérieux Dr. Raven et son équipe de professionnels ont une fois de plus marché sur les brisées du Lone Star Security Systems. Le Dr. Raven a, en effet, découvert que Global Technologies, éditeur de logiciels de compétences, avait produit un grand nombre de puces BTL illégales, comportant toute la gamme d'émotions et les compétences d'un programme persona. L'armée des CAS s'était portée acquéreur avant l'intervention du Dr. Raven.

RÈGLEMENTS DE COMPTE A L'HÔTEL DE VILLE

Une émeute a éclaté aujourd'hui devant le Seattle City Hall entre deux groupes de manifestants. Le policlub Humanis, qu'on dit lié au groupuscule Alamos 20 000, entendait protester contre la proposition de la ville : déclarer le second lundi de décembre jour officiel de l'Éveil, marqué par un grand festival. Des bagarres se sont déclenchées avec l'arrivée de différentes contre-manifestations d'activistes métahumains.

LE RACHAT DU RÉSEAU DE FERRY DE SEATTLE : RENRAKU SUR LES RANGS ?

Beaucoup de rumeurs circulaient aujourd'hui dans les couloirs de l'hôtel de ville, où le conseil rencontrait les représentants de Renraku. Selon des sources internes, Renraku aurait fait une offre de rachat du réseau public de ferry, dont la ville souhaiterait se défaire en raison de sa mauvaise gestion. Les porte-parole de Renraku et du gouvernement se sont refusés à toute déclaration concernant ces spéculations.

DÉCÈS TRAGIQUE DES ELEMENTALS

Les autorités Salish-Shidhe ont rapporté ce matin la découverte de quatre corps en territoire NAO, non loin de la frontière de Seattle. Les corps ont été découverts à l'aube dans une clairière fréquentée, paraît-il, par des créatures éveillées. Selon un rapport qui n'a pas été confirmé, leur énergie vitale aurait été drainée par le meurtrier. L'enquête s'oriente actuellement vers un Vampire ou une Banshee. Les instruments de musique qu'ils avaient avec eux ont facilité l'identification des victimes : il s'agissait des membres d'un groupe de rock local, les Elementals. Ils devaient prochainement sortir leur premier album, produit indépendamment.

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

40 F
Dans votre
boutique
habituelle

SPECIAL

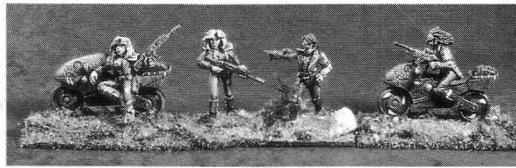
HADOWRUN™

VOLUME 4

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

LES FIGURINES RAL PARTHA POUR SHADOWRUN

Dans votre boutique spécialisée ou par correspondance





FASA
CORPORATION

Voilà ce
qu'on dit, les
gars. Si vous
voulez du rock à vous
en faire saigner les
tympanes, il n'y a qu'un seul
groupe : les Elementals. Croyez-moi,
bientôt, on n'entendra plus qu'eux.

Il n'y a qu'un seul problème. Les Elementals ont
rompu leur contrat. Et dans ce monde régi par les
mégacorporations, personne ne joue solo.

Votre travail ? Trouver les membres
du groupe et les ramener à leur
compagnie. Vivants.



75 F



9 782740 800669
ISBN : 2-7408-0066-5

SHADOWRUN ©, TM
& © 1993 FASA
Corporation. ECLIPSE
TOTALE ©, TM 1993 FASA
Corporation. Tous droits
réservés. Marque utilisée par
Jeux Descartes avec l'autorisation
de FASA Corporation.
Version Française éditée par
Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre
Avia 75503 Paris cedex 15