

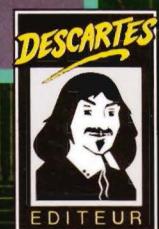
TÉMOIN OCULAIRE

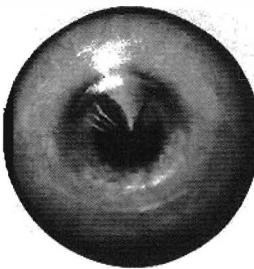


MIKE NYSTUL

Berry 93

FASA
CORPORATION





TÉMOIN OCULAIRE

TM



SOMMAIRE

INTRODUCTION	5
Notes au Maître de jeu	5
Comment utiliser ce supplément	6
Synopsis	6
L'AVENTURE	
Un pied dans la tombe	9
Le bureau du cher disparu	13
La boutique de Vanian	19
Bienvenue dans mon cercueil	22
Le lieu du crime	26
Le nid du rat	29
Les feux de la ville	32
La veuve noire	35
Dans la gueule du loup	38
Les pieds dedans	44
R.I.P.	48
Précoce Halloween	53
Le repaire de Sheperd	56
RASSEMBLER LES MORCEAUX	59
Après l'aventure	59
Attribuer le Karma	59
CONTACTS	60
OMBRES PORTÉES	67
NOTES	70

SHADOWRUN, MATRIX et EYE WITNESS sont des marques déposées par FASA Corporation Copyright © 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Juillet 1997
ISBN : 2-4708-0140-8

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

Toute ressemblance éventuelle avec des personnes ou des corporations réelles ou de célèbres concepteurs de jeux globetrotters et leurs travaux serait pure coïncidence ou pure satire (dont l'auteur assume l'entièr responsabilité).

TÉMOIN OCULAIRE

Rédaction
Mike Nystul

Développement
Tom Dowd

ÉDITION
Éditeur principal
Donna Ippolito
Éditeur adjoint
Sharon Turner Mulvihill
Assistants
Diane Piron-Gelman
Rob Cruz

PRODUCTION
Directeur artistique
Jeff Laubenstein
Responsable du projet
Joel Biske
Illustration de couverture
Rick Berry
Maquette de couverture
Joel Biske
Illustrations
Tom Baxa
Joel Biske
Earl Geier
Darrell Midgette
Cartes & plans
Ernesto Hernandez
Radley Masinelli
Maquette U.S.
Mark Ernst
Assistant de production
Ernesto Hernandez

Édition française

Traduction
Guillaume Fournier

Directeur de collection
Henri Balczesak

Adaptation et rewriting
Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

Réalisation technique
Guillaume Rohmer avec
la collaboration de la SARL InEdit

Titre original
Eye witness

TÉMOIN OCULAIRE



SONNETTE D'ALARME ; Prologue

Attendre que le système passe en boucle sur la caméra cachée, ensuite foncer jusqu'à la porte.

En théorie, l'effraction ne devait pas poser de problème. Il était le concepteur du système de sécurité, après tout. *Vile fait, bien fait,* se dit Griffin Moore. *Contente-toi de suivre le plan et de rester cool.* Une fois à l'intérieur et connecté, il passerait le relais à son programme de piratage. Il réprima une toux nerveuse et s'appliqua à ralentir sa respiration. Le sang lui battait aux tempes et la sueur roulait de part et d'autre de son visage. Le plus difficile serait de rester cool. Griffin déglutit et s'obligea à se concentrer sur l'étape suivante.

Compter jusqu'à trois et ramper sous le faisceau laser infrarouge invisible sans déclencher l'alarme silencieuse...

Son domaine, c'était la théorie. La compagnie l'employait pour solutionner les difficultés parce que c'était lui qui avait conçu toutes les procédures de contrôle. Pendant un bref instant, il se demanda ce qu'il foutait là. Il n'y avait pas si longtemps, il était encore un joyeux petit esclave corporatiste, négociant ses talents d'informaticien contre un salaire confortable. Pas exactement Byzance, mais rien qui fasse pitié non plus. Et voilà qu'il était prêt à bazarde tout ça simplement parce que quelque chose ne sentait pas très bon. Il était né et avait grandi au sein de la compagnie ; ces conneries illégales le dépassaient. Mais pour quel foutu héros de jeu tridéo se prenait-il ?

Rester parfaitement immobile pendant trente secondes, pendant que le programme passe en boucle sur le détecteur de mouvement. Empêche les mains de trembler ou tu vas te faire repérer en un clin d'œil...

La compagnie appréciait son travail et le lui payait bien. Mais si les huiles avaient tellement de respect pour ses capacités, pourquoi l'avoir écarté comme ça quand il était venu leur parler de la puce ? Il se tramait quelque chose de pas net, et un mauvais pressentiment lui disait qu'il savait ce que c'était.

Attendre l'arrêt de la dernière caméra, puis avancer doucement jusqu'au fond du couloir...

La porte du département Recherche & Développement s'ouvrit avec un déclic, le système de sécurité enregistrant l'événement comme une vérification de maintenance impromptue. Griffin poussa un discret soupir de soulagement et franchit le seuil.

Il n'était venu qu'une demi-douzaine de fois dans cette salle, mais il en connaissait le système informatique de l'intérieur et de l'extérieur. Il ne lui fallut qu'une ou deux minutes pour trouver le terminal dont il avait besoin. Prenant une console sur un poste de travail voisin, il enficha une poignée de puces maison et se connecta.

Dans un scintillement bleu et argent, le réseau s'étirait autour de lui dans toutes les directions, toile d'araignée d'une infinie complexité et d'une beauté surnaturelle. Le lacis du système de Multitech flottait devant lui dans les airs comme un puzzle. Si l'équipe des concepteurs suivait la procédure habituelle, les bleus de fabrication que voulait Griffin seraient archivés en clair dans une base de données ; d'un autre côté, si tout se déroulait selon

les règles, il ne serait pas en train de s'introduire comme ça dans la Matrice. Pas la peine de perdre son temps avec les bases de données en clair, il lui fallait chercher ailleurs.

Si j'étais un fichier compromettant, où irais-je me planquer ?

Les noeuds défilèrent tandis que le persona de Griffin naviguait jusqu'à la banque de données protégeant les fichiers protégés du département. Comme il approchait, un œil désincarné se matérialisa et entreprit de détecter les intrus. Griffin le repéra et, d'une impulsion mentale, conjura un lance-missiles qui fit disparaître le mouchard dans un flamboiement de sous-programmes en déroute. À un million de kilomètres de là, sa main de chair essuya un fillet de sueur sur son front.

Il était à l'intérieur.

Dans un coin sombre du laboratoire de Recherche & Développement, un unique écran vert revint à la vie, les données défilant en une marée ambré sur toute sa largeur. Arrachant la prise de son cou, Griffin fit rouler son fauteuil de bureau sur le carrelage en s'autorisant un sourire satisfait. Il avait réussi à charger le fichier ; il ne lui restait plus qu'à y accéder pour obtenir les réponses à ses questions. Conforté par ce succès au point d'en oublier toute prudence, il activa une icône, alluma l'OptiCAD™ et patienta pendant que le programme interprétrait les données qu'il avait levées.

Après quelques minutes, l'OptiCAD™ cessa son doux ronronnement. Griffin s'étira dans son fauteuil, puis se pencha en avant et commença à parcourir les données. Image par image, il essaya d'en extraire le sens avec un sentiment croissant de terreur. Les puces optiques comptaient parmi ses spécialités, mais il n'avait encore jamais vu de maquette comme celle qui se dessinait sur l'écran. Soit les concepteurs avaient fait preuve d'une négligence criminelle, soit la compagnie était en train de perpétrer une fraude d'une ampleur cauchemardesque.

Griffin déglutit, la bouche soudain sèche. Sa fausse confiance des moments précédents l'abandonna et il se dégonfla comme une baudruche. Si ce qu'il voyait était seulement à moitié aussi grave que ce qu'il pensait, il ne pouvait pas s'arrêter là. Il fallait qu'il en parle à quelqu'un...

Son corps de chair étendu devant une console à l'autre bout de la ville, un decker de Multitech observait Griffin en train de pirater la banque de données. Ce qui se trouvait dans le fichier interdit devait signifier beaucoup pour le pauvre gars ; le decker se demanda si ça valait la peine de se faire tuer. Le code de sécurité du fichier réclamait une intervention mortelle. Il s'était connecté aussitôt après le déclenchement de l'alerte, prêt à griller les cellules nerveuses du pauvre connard, mais les huiles l'avaient retenu. Il en était soulagé ; ça voulait dire qu'un autre se chargerait du travail humide pour ce soir. L'élimination définitive des intrus faisait partie de son travail, mais il n'était pas obligé d'aimer ça. En tremblant, il se débrancha et commença à remballer, prenant mentalement note de garder sa curiosité dans sa poche.

INTRODUCTION

Témoin Oculaire est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**.

En l'an 2055, 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. Elées, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. L'Amérique du Nord, balkanisée, se partage en une mosaïque d'États souverains dont beaucoup accueillent exclusivement des Américains d'origine. 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 coins sombres et les ruelles sordides du métropole de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée, couvrant plus de 4 000 kilomètres carrés sur la rive orientale du Puget Sound. Le métropole n'est qu'une enclave au milieu d'une région d'Amérique du Nord dirigée par différentes nations de métahumains et autres États indépendants de métahumains et de créatures éveillées.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Témoin Oculaire se déroule en principe dans la ville de Seattle, mais peut également se transposer dans n'importe quelle grande ville choisie par le Maître de jeu. Ce scénario est construit sur une trame linéaire où les événements s'enchaînent en fonction des actions entreprises par le groupe de personnages. Le **Synopsis** en résume la toile de fond et présente le déroulement le plus probable de l'aventure, même si ce n'est certainement pas le seul envisageable.

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**. Le Maître de jeu 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.

Témoin Oculaire est prévu pour un groupe de quatre à six personnages. Ceux-ci devront disposer d'une palette équilibrée de talents, avec au moins un mage ou un chaman et un decker. Les joueurs peuvent employer n'importe quel archétype des règles de base de **Shadowrun** ou d'un quelconque supplément, ou encore créer leurs propres personnages.

LES TESTS DE RÉUSSITE

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

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois, le Maître de jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'information acquise par les joueurs.



INTRODUCTION

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 les renseignements liés à des succès moindres.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Témoin Oculaire** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. **Le Grimoire** et **Réalités Virtuelles** peuvent être utiles mais ne sont pas indispensables. Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du scénario avant de le faire jouer. Certains faits ne prenant leur importance qu'une fois l'aventure bien entamée devront être introduits auparavant. Le Maître de Jeu ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Si l'aventure s'applique à couvrir l'ensemble des cas de figure les plus probables, ainsi que certains qui le sont moins, il est naturellement impossible de prévoir toutes les actions que peuvent imaginer les joueurs. Le Maître de Jeu doit être prêt à affronter les situations imprévues pour ramener les personnages sur les rails si elles s'écartent trop des sentiers battus du scénario.

L'aventure est divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. La plupart sont divisés en quatre parties, **Dites-le avec des Mots**, **Atmosphère**, **L'Envers du Décor** et **Antivirus**.

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

Atmosphère fournit au Maître de Jeu des indications scéniques sur la manière de présenter la rencontre, avec des images à évoquer, des émotions à faire passer, des bruits, des sensations et ainsi de suite. Les informations données varient d'un chapitre à l'autre dans leur forme et leur contenu, allant d'une ambiance générale à une émotion précise.

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

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

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

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

Ombres Portées fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les **Notes** apportent des informations utiles pour les joueurs, ainsi que des extraits de revues de presse qui leur font part des éventuelles conséquences de leur succès ou de leur échec sur le reste du monde.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Il est impossible de créer une aventure officielle qui fournit un niveau de difficulté correspondant à n'importe quel groupe de personnages. Certains groupes sont plus puissants que d'autres, c'est dans l'ordre des choses.

Il revient donc au Maître de Jeu d'adapter le nombre et les caractéristiques des adversaires en fonction des personnages de ses joueurs. Si l'aventure ne correspond pas à leurs forces et à leurs faiblesses, il peut l'utiliser comme simple toile de fond, sur laquelle il brodera une histoire de son cru. Ou bien, si elle lui convient hormis quelques petits détails, à lui de procéder aux ajustements nécessaires pour tailler une aventure sur mesure aux personnages.

Chaque PNJ possède un indice de Danger, qui lui tient lieu de réserves de dés, et un degré de professionnalisme (voir **Shadowrun**, page 187). Le Maître de Jeu est libre de les modifier à sa guise pour mieux les aligner sur la puissance des personnages.

Ce genre d'intervention est particulièrement nécessaire pour maintenir certaines des fusillades de ce scénario à un niveau acceptable. Les combats devraient se dérouler avec la fluidité d'une bonne scène d'action au cinéma. Malgré le plomb et les sorts qui fusent de partout, seuls quelques-uns des méchants parviennent à prendre les personnages en ligne de mire à chaque instant. Cette limitation, ainsi que l'application des règles du degré de professionnalisme, devraient aider le Maître de Jeu à conserver le contrôle des combats de grande envergure.

SYNOPSIS

Bénédiction pour certains, l'Éveil fut un cauchemar pour beaucoup. Les efforts inlassables des associations d'activistes soulagent quelque peu le fardeau des minorités défavorisées telles que les orks et les trolls ; bien qu'ils restent des laissés-pour-compte de l'ère moderne, ces métahumains évitaient l'horreur mutagénique expérimentée par les véritables parias du Sixième Monde. De toutes les créatures éveillées, aucune ne fut l'objet de plus de crainte ou de répugnance que les humains assez malchanceux pour se gobeliniser en goules.

Eric Steward est l'un de ces infortunés. Séduisant, intelligent, né pour une vie de priviléges, il avait un avenir tout tracé. Après être sorti diplômé d'une excellente école préparatoire, il se lança dans une carrière prometteuse de courtier d'investissements, mais perdit tout en 2021 lors de sa gobelinisation. L'Éveil activa la bombe à retardement enfouie dans son code génétique, et son corps se transforma en une parodie obscène de son ancienne beauté. L'ex-golden boy qui avait le monde à ses pieds devint une goule, une créature hideuse et abominable, avide de chair humaine, incapable de supporter la lumière du soleil. Le choc de sa transformation lui fit temporairement perdre la raison. Pendant plusieurs années, il vécut dans les égouts comme un animal ; poussé par une pulsion sauvage, il chassait dans l'ombre et se rassasiait de chair humaine. Le peu d'humanité qui lui restait rejettait avec horreur le cannibalisme exigé par son nouveau corps mais, au fil des ans, cette humanité se dilua et Steward perdit peu à peu toute conscience. Avec le temps, pourtant, il en vint à accepter le monstre qu'il était devenu et retrouva le contrôle de ses esprits et de ses passions. Finalement, il camoufla ses traits hideux et regagna le monde de la surface pour lui arracher la justice qu'il dénialait à ses semblables. Déterminé à créer un havre de paix pour toutes les goules, Steward consacra sa formidable intelligence à la solution de ce problème. Pour financer sa croisade, il réunit toutes les richesses que ses frères d'infortune avaient amassées au fil des ans, fit toutes sortes de placements et devint un homme d'affaires prospère.

INTRODUCTION

Au début des années 2050, la compagnie de traitement des ordures de Seattle **Agrippa and Associates** commença à accuser un sérieux déficit. La société détenait la majeure partie des contrats de ramassage des ordures pour le métroplex de Seattle. Steward vit dans ses difficultés une occasion en or. Sous couvert de la fausse identité d'un certain **Adam Sheperd** et d'une société d'investissement bidon, **Berkely Management**, la goule racheta la compagnie sur le déclin en s'arrangeant pour décourager les autres acheteurs éventuels.

En tant que nouveau P.D.G. d'Agrippa, Sheperd licencia la plupart de ses employés humains pour les remplacer en secret par des goules. Cette main-d'œuvre gratuite lui permit de redresser la société et de réaliser des profits impressionnantes. Une fois en position de s'occuper de ses frères moins heureux, Sheperd fit du parc industriel d'Agrippa une retraite où les goules pourraient vivre sans crainte d'être harcelées ou traquées par les chasseurs de primes.

Pour résoudre le problème macabre de leur alimentation, Sheperd tourna son attention vers le **Hammond Necroplex**, une entreprise de pompes funèbres en plus mauvaise posture financière encore qu'Agrippa ne l'avait été. Il fit au directeur de la société une proposition qu'il ne pouvait pas refuser : une somme d'argent conséquente en échange du dépôt dans les égouts des cadavres reçus par le nécroplex. Comme argument supplémentaire, Steward offrit au directeur de garder sous le coude des enregistrements simsens de nature compromettante que ses protégés avaient découvert à son sujet. Pendant un temps, l'arrangement fonctionna, jusqu'au jour où la profanation des morts éveilla un esprit vengeur au sein du nécroplex. Voilà trois semaines, l'esprit exprima son indignation en massacrant tous les employés de service du Hammond Necroplex à l'exception du directeur.

Peu de temps auparavant, un contrôleur technique du nom de **Griffin Moore** employé par **Multitech International** détectait un grave défaut dans la conception d'une puce optique destinée au MPCP d'un nouveau cyberdeck militaire. Il rapporta la chose à ses supérieurs, qui le remercièrent de sa vigilance tout en l'informant qu'ils étaient déjà au courant. Rendu soupçonneux par cette apparence indifférence face à un problème aussi sérieux, Griffin décida de se livrer à une petite enquête personnelle. Utilisant des codes d'entrée volés, il s'introduisit dans le laboratoire du département de Recherche & Développement et pirata le système informatique de Multitech pour récupérer les plans de la puce défectueuse. Il s'aperçut que le défaut était en réalité la conséquence d'une série de raccourcis destinés à réduire le délai de fabrication et, par extension, le coût de production. Cependant, ces économies rendraient le produit final virtuellement inutile.

Des années auparavant, Griffin avait fait remplacer son œil droit malade par un œil cybérétique relié à une caméra. Quand il découvrit les preuves de la fraude de Multitech, il utilisa cet implant pour prendre des clichés digitaux des plans de la puce. La caméra stocka les images compromettantes sur une puce de mémoire interne.

Malheureusement pour Griffin, ses supérieurs l'avaient pris beaucoup plus au sérieux qu'il ne l'avait cru. Alors qu'il s'éloignait du labo avec ses preuves, un tueur appointé par la compagnie renversa sa voiture à un carrefour en trèfle. L'employé du mois fut déclaré mort à l'arrivée à l'hôpital le plus proche et, après une touchante cérémonie funèbre au Pavillon Océuménique, confié aux bons soins du Hammond Necroplex. Après le départ des proches, le personnel du nécroplex prépara le corps selon les instructions du directeur et en déposa les morceaux dans les égouts sous le complexe. Le corps de Griffin nourrit une famille de quatre goules pendant une semaine ; ses composantes non comestibles furent conservées dans leur antre, y compris son œil cybérétique et la cavité mémoire protégée, incrustée dans son orbite.



Dix jours après la mort de Griffin, la Lone Star procéda à l'arrestation de deux membres de l'**Iron Legion**, un gang des rues notoirement violent, pour trafic de BTI. Afin de réunir l'argent de la caution, le gang organisa une chasse aux goules. Depuis des années en effet, la ville de Seattle offre une récompense pour les goules tuées, faisant des malheureuses créatures des cibles populaires et légales pour quiconque possède une arme. L'Iron Legion s'est spécialisée dans ce sport, tenant le compte de ses proies par de macabres tatouages. Sur la foi de rumeurs persistantes, les gangsters s'enfoncèrent dans les égouts et se taillèrent un chemin sanglant à travers la première enclave de goules qu'ils découvrirent.

Quand la fumée se dissipa, le gang entreprit de recueillir au milieu du sang et des douilles des preuves suffisantes des meurtres pour pouvoir réclamer leur prime. Comme à leur habitude, ils prirent également tout ce qui traînait. Un Légionnaire du nom de **Breaker** trouva les restes de Griffin Moore et récupéra son œil cybérétique d'un habile coup de couteau. Plus tard dans la journée, il revendit l'implant à **Vanian**, un fourgue local spécialisé dans la cybertechnologie. Vanian découvrit la caméra et en sortit une image de sa mémoire interne ; intrigué par sa trouvaille, il en expédia une copie à un ami du nom de **Nell Scott** pour analyse.

En apprenant la nouvelle de la descente du gang, Sheperd envoya ses goules dans les égouts à la recherche de survivants. L'un de ses techniciens retrouva, dans le crâne à demi rongé de Griffin, la cavité protégée abritant la mémoire externe de l'œil cybérétique. Ouvrant le crâne avec une pince, il récupéra la puce mémorielle de la caméra. Son analyse fit apparaître la nature et l'origine des plans, mais sans la maquette finale de la puce, les données étaient inutilisables. L'image manquante est celle que Vanian a sorti de la mémoire interne de l'implant.

Voyant là une occasion de se venger de l'Iron Legion tout en accroissant sa richesse et son influence, Sheperd embaucha un fameux shadowrunner du nom de **Clean Steve** pour traquer l'Iron Legion, retrouver le plan manquant et le récupérer par tous les

INTRODUCTION



moyens, puis tuer un membre du gang par victime goule. Sheperd compte utiliser le jeu de plans complet pour faire chanter Multitech et l'obliger à le faire entrer dans son conseil d'administration. Cette position ferait de lui l'un des hommes les plus puissants de la ville. Au moment où les shadowrunners débouchent dans cette histoire, Clean Steve est déjà sur les traces de l'Iron Legion.

Pendant ce temps, Neil Scott déchiffrait l'image transmise par Vanian. Comprenant ce qu'elle signifiait et le danger qu'elle représentait pour lui, il décida d'aller trouver le concepteur de la puce optique, dans l'espoir de sauver sa peau. Malheureusement, le concepteur fit passer le mot à Multitech ; Scott fut abattu par un sniper en rentrant chez lui. Avant de mourir, pourtant, il avait eu le temps d'écrire une lettre à sa sœur **Erin Scott**, plus connue sous le nom de rue d'**Alpha Blue**, à laquelle il joignit une copie du plan et son analyse. Quand Erin apprit la mort de son frère, elle jura de le venger en faisant tomber Multitech. Sachant bien qu'elle n'y parviendrait pas seule, elle décida d'engager une équipe expérimentée pour lui prêter main-forte ..

Les shadowrunners doivent d'abord comprendre en quoi consiste la puce et de quelle manière elle peut leur permettre de nuire à Multitech. Afin d'aider Alpha Blue dans sa vengeance, ils doivent récupérer le reste des preuves de la fraude - le jeu de plans complet recopié par Griffin Moore. Pour cela, il leur faut affronter l'Iron Legion et prendre de vitesse l'assassin Clean Steve tout en échappant à une mégacorporation bien décidée à les stopper par n'importe quel moyen. Leur enquête les conduira jusqu'à une confrontation finale avec Adam Sheperd et une véritable armée de goules en furie luttant pour leur propre survie.

UN PIED DANS LA TOMBE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous avez participé à des rencontres en toutes sortes d'endroits plus exotiques les uns que les autres, mais vous n'aviez jamais pensé que vous discuteriez un jour dans une boîte de pompes funèbres. La mort n'est pas une chose dont les shadowrunners aiment à se souvenir ; elle les suit de trop près. Un seul faux pas, et Joe Shadowrunner se retrouve à l'état de viande froide. N'était la réputation de votre Johnson, vous ne seriez jamais venu dans ce lieu funèbre, ou alors, les pieds devant.

Vous faites le tour par la ruelle, zigzaguant entre les ordures et les poubelles jusqu'à l'entrée des artistes. Deux gâchettes à louer vous attendent devant la porte - deux gros bras authentiques. Ils ont comme un air familier : du haut de gamme, sauf erreur de votre part. Quelqu'un prend la sécurité très au sérieux. Jamais bon signe, bonhomme. Jamais bon signe.

L'intérieur est encore plus déprimant que l'extérieur, même si la chose semblait impossible depuis la ruelle. L'endroit est plus propre, mais plus sombre. Deux cercueils ouverts reposent sur des linteaux ; vous résistez fermement à la tentation morbide de jeter un coup d'œil à l'intérieur. L'un des gorilles vous conduit devant la galerie du deuil jusqu'à la chambre de préparation, où la vedette du spectacle de demain reçoit ses dernières touches de maquillage. On les arrose et on les plante, c'est comme ça. Ici aujourd'hui, brûlé ou enterré demain.

Délicates pensées.

Votre commanditaire vous attend dans une arrière-salle pleine de cercueils, Remington Roomsweeper en main mais dans une attitude détendue. Votre monsieur Johnson est une madame, une beauté brune en combinaison moulante de cuir bleu ornée de clous et de chaînes chromées. Son expression vous est familière, c'est généralement celle que vous affichez quand une course a mal tourné. Elle a perdu un ami, et quelqu'un va salement dérouiller quand elle aura découvert à qui présenter la facture. Quand vous entrez, elle renvoie ses chiens de garde à la niche d'un geste de la main. Une fois seule dans la pièce avec vous, elle pose son outil sur le couvercle d'un cercueil en bois de rose et commence son baratin.

ATMOSPHÈRE

Cette rencontre doit être chargée de bout en bout de colère et de chagrin. Erin Scott vient de perdre son frère, la seule personne au monde qui comptait vraiment pour elle, et elle noie sa peine en consacrant la totalité de son énergie considérable à la vengeance. L'impact émotionnel du spectacle de cette beauté en deuil dans l'environnement macabre du crématorium devrait suffire à faire taire le cynisme facile des shadowrunners, le temps pour elle de dire ce qu'elle a à dire. L'idéal serait qu'elle éveille la sympathie des shadowrunners, leur donnant ainsi une motivation supplémentaire à la simple perspective de renflouer leur créditube. Jouez aussi de l'imagerie funèbre associée à l'endroit : cercueils, tentures noires, cierges tremblotant dans la pénombre, arôme doucereux des produits conservateurs, etc. Vous donnerez le ton pour le reste de l'aventure.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette introduction suppose que les shadowrunners, à la recherche de travail, ont entendu parler d'un job urgent par leur arrangeur habituel et ont choisi de se rendre au rendez-vous au crématorium. Si vous craignez que les joueurs ou les personnages ne jouent pas le jeu, faites débuter l'aventure au coup de téléphone de l'arrangeur.

Si les personnages n'ont pas d'arrangeur habituel, ils sont contactés par un mystérieux Asiatique qui leur propose un boulot et fixe une entrevue avec Alpha Blue. Il insiste sur le choix de l'entreprise de pompes funèbres comme lieu de rendez-vous et refuse catégoriquement toute autre suggestion.

Le meilleur moyen de s'assurer que les shadowrunners acceptent la mission est d'organiser une rencontre antérieure avec Alpha Blue. Samouraï des rues expérimentée, elle peut être introduite dans virtuellement n'importe quel scénario de votre choix, où elle fait la connaissance des shadowrunners. Quand, par la suite, elle demandera à ses nouveaux amis de l'aider, ils seront plus facilement disposés à mouiller leur chemise pour elle que pour une étrangère.

TOILE DE FOND

Tout au long de cette rencontre, gardez à l'esprit les informations suivantes. Selon la manière dont les shadowrunners l'interrogent, Alpha Blue pourra leur en dévoiler une partie ou la totalité (voir **Questions et réponses**, page suivante).

Dès qu'il s'est rendu compte de ce que le fourgue Vanian lui avait envoyé, Neil Scott comprit que sa vie ne valait plus un clou.



UN PIED DANS LA TOMBE

Craignant de se faire effacer avant d'avoir préparé sa défense, il envoia un courrier électronique à sa sœur, avec une copie de la carte professionnelle de Vanian et une copie du plan. Alpha Blue reçut sa lettre peu de temps après que des amis dans la Lone Star ne l'avertissent de la mort de son frère.

Dans son message, Neil explique qu'il a été embauché par Vanian pour analyser le plan et qu'il a découvert que son concepteur, à dessein ou non, a laissé passé un défaut de fabrication qui aboutit à un produit moins coûteux, mais de qualité médiocre. Il a également appris le nom du concepteur, un certain Dutch Donovan, un crack actuellement au service de Multitech Corporation.

Alpha Blue est persuadée que Multitech a fait éliminer son frère parce qu'il en savait trop. Désireuse de se venger, elle voudrait également établir publiquement que la compagnie trompe sciemment ses clients. Placée dans l'incapacité d'enquêter seule, elle a besoin des shadowrunners pour confirmer les soupçons de son frère et réunir les preuves nécessaires. Évidemment, elle est toute disposée à rémunérer confortablement leurs services.

Son discours, quoique simple, est assez inhabituel par sa sincérité. En jouant franc-jeu avec les shadowrunners, Alpha Blue espère en effet gagner leur confiance. Son honnêteté, si elle la met à la merci d'une équipe sans scrupules, est rendue indispensable par la nécessité d'agir sans perdre de temps. Les tueurs qui se sont occupés de son frère peuvent apprendre à tout moment l'existence du courrier électronique et se lancer sur sa piste. Son seul espoir de leur rendre la monnaie de leur pièce consiste à recruter une équipe fiable pour sortir les squelettes des placards de Multitech.

Une fois les shadowrunners parvenus dans l'arrière-salle, lisez ce qui suit aux joueurs, ou résumez-en la substance :

"Merci d'être venus. Je sais que le cadre de notre entrevue peut sembler inhabituel, mais j'ai mes raisons pour l'avoir choisi. Vous serez dédommagés pour tous les désagréments que je pourrai vous attirer."

"Certains d'entre vous me connaissent sous le nom d'Alpha Blue. Je travaille généralement du même côté de la barrière que vous, mais cette fois, je suis confrontée à un problème personnel que je ne peux pas résoudre moi-même. Mon nom véritable est Erin Scott. Je vous dis ceci parce que j'ai besoin de votre confiance et de votre aide, et que je n'ai pas le temps pour les petits jeux habituels. Vous êtes des pros - moi aussi. Laissons tomber les préliminaires et venons-en au sujet qui nous intéresse."

"La nuit dernière, mon frère Neil a été abattu de sang-froid alors qu'il rentrait chez lui après avoir quitté son bureau de Downtown. J'ai reçu ce matin un courrier très intéressant qu'il m'avait envoyé avant de se mettre en route."

À ce stade, Erin prend la lettre, le plan et la carte professionnelle sur une étagère à proximité et les tend à l'un des shadowrunners. Donnez aux joueurs les notes 1, 2 et 3 (pages 70-71). Accordez-leur quelques minutes pour en examiner le contenu, puis poursuivez :

"Je crois que c'est Multitech qui a pressé la détente. Neil prétend avoir trouvé des indices compromettants dans ce plan, et il a payé cher sa clairvoyance. Le fourgue qui lui a transmis ce schéma l'a bien récupéré quelque part. Je veux que vous trouviez où et que vous me ramenez suffisamment de preuves pour faire tomber ces bâtards de chez Multitech."

"J'ai quelques amis dans la Lone Star à qui j'ai demandé de faire traîner l'enquête sur la mort de Neil. J'espère que vous pourrez découvrir ce qu'il nous faut avant que les flics ne comprennent ce qui se passe. Dans le cas contraire, vous les aurez dans vos pattes à tout bout de champ. Tant que la victime n'est pas un type des ombres comme nous, le meurtre est encore considéré comme une affaire sérieuse dans cette partie de la ville."

"Je vous parie mille nuyens contre un dollar des CAS que Multitech est déjà sur les dents. À mon avis, le meurtre de Neil n'était que la première étape de leurs nettoyeurs, s'ils sont compétents, ils doivent être en train de chercher à boucher toutes les fuites possibles. Ça veut dire Vanian, les gars. Si vous voulez lui parler, vous avez intérêt à vous magner le train."

"Je vous ai choisis parce que vous avez la réputation de faire du bon boulot et de savoir vous mouiller quand il le faut. Si vous refusez de m'aider, restez en dehors de mon chemin. D'une manière ou d'une autre, je vengerai la mort de Neil. Ça marche, ou je vais m'adresser ailleurs ?"

QUESTIONS ET RÉPONSES

Avant d'accepter la course, les shadowrunners voudront probablement en savoir plus. Alpha Blue n'a pas eu beaucoup de temps pour secouer ses contacts, si bien que ses informations sont plutôt maigres, mais elle partage volontiers le peu qu'elle sait au sujet du plan, de Neil et de sa mort, de Dutch Donovan, de Multitech ou de Vanian.

Le plan

Si les shadowrunners l'interrogent au sujet du plan, Alpha Blue répond : "Neil prétend qu'il fait partie de la maquette d'une puce optique défectueuse, mais sans préciser ce que Multitech comptait en faire. J'imagine que le reste des plans doit se trouver quelque part".

Dutch Donovan

Au sujet de Dutch Donovan, Alpha Blue déclare : "Semblerait que notre ami Donovan ait une sacré réputation dans les cercles corporis. C'est un concepteur de puces, un vrai génie ; mon frère estimait beaucoup son travail. Je me souviens avoir entendu son nom une fois ou deux avant cette affaire. Autrefois, il était au top, mais il a cessé de faire les gros titres il y a quatre ou cinq ans. Je croyais qu'il était mort. Apparemment non".

Nell Scott

Alpha Blue était très proche de son frère et ne montre pas de réticence à en parler, mais son deuil la pousse à replonger dans ses souvenirs. À vous d'improviser des anecdotes, dont au moins une ou deux montrant le frère et la sœur se tirant mutuellement d'affaire. Une fois Alpha Blue lancée sur le sujet, il peut s'avérer difficile de la ramener à des préoccupations plus immédiates. Mieux vaut en tout cas faire preuve de délicatesse : à ce stade de l'aventure, le moindre soupir des shadowrunners serait très mal interprété et leur employeuse pourrait bien leur retirer l'affaire sous le nez.

En plus de ses souvenirs d'enfance, Alpha Blue peut leur raconter que Neil travaillait en free-lance à l'identification et à la réparation d'appareillages de marché noir pour des charognards comme Vanian. Malgré son absence de diplômes, il avait accumulé suffisamment de connaissances en informatique et en cybertechnologie pour se construire une réputation de fiabilité et de discrétion. En dépit de ses contacts avec le milieu, Neil était au fond un type honnête. Le travail en clandestin lui donnait simplement plus d'occasions de jouer avec du matériel de toute sorte que s'il avait été employé par une corporation.

Le meurtre de Neil est un sujet qui lui est manifestement pénible, et Alpha Blue l'aborde avec une certaine tension, les mots sortant difficilement de sa bouche.

"J'ai pu voir une copie du rapport préliminaire de l'agent de la Lone Star mis sur l'affaire. Peu importe comment. Le rapport indiquait que Neil rentrait chez lui après avoir quitté son bureau de Downtown où il passait le plus clair de son temps. En bon félé de la technologie, il était méthodique à l'excès : il empruntait tous les jours le même chemin pour aller travailler et pour revenir. Même

les craintes pour sa vie n'auraient pas pu le faire changer : à moins qu'il n'ait pas cru qu'ils le trouveraient si vite. En tout cas, il rentrait par la route habituelle. Quand sa lackrabbit s'est arrêtée à un feu rouge à l'angle de Leopold et de Loeb, un sniper lui a tiré dessus. Les balles ont traversé la carrosserie en plastique et l'ont atteint à la tête et à la poitrine.

"Le rapport du légiste et l'analyse balistique n'étaient pas encore disponibles, mais je crains qu'ils ne nous apprennent pas grand-chose de nouveau. Neil a été déclaré MAA au Lewis Memorial - la cause de sa mort est indiscutable. Des passants ont déclaré avoir aperçu un homme avec un fusil sur un toit voisin, mais jusqu'à présent la Lone Star n'a trouvé aucun témoin suffisamment précis pour établir un portrait robot. Je doute qu'elle en déniche ; on n'aime pas beaucoup les insignes dans ce quartier. C'est tout ce que je sais. Vous devrez vous débrouiller avec ça."

Multitech

Si les shadowrunners l'interrogent au sujet de Multitech, Alpha Blue s'enflamme. Elle est convaincue que c'est la compagnie qui a commandité le meurtre de son frère. Voici ce qu'elle peut leur en apprendre :

"Multitech fabrique des séries limitées de composants de haute-technologie pour d'autres sociétés. Ses plus gros clients comprennent Henderson Multicom, Fuchie et Magnuson, mais elle travaille aussi avec une douzaine d'autres firmes sur une base régulière. Je n'ai pas eu le temps de faire beaucoup de recherches et je n'ai encore rien trouvé d'intéressant ; si je découvre quoi que ce soit, je vous le fais savoir. Ses dirigeants sont des putains de salopards et je vais leur faire la peau."

Vanian

Alpha Blue n'a aucune idée de ce qu'étaient les relations entre Vanian et son frère, ni du rôle éventuel que le fourgue a pu jouer dans le meurtre de Neil. Voici ce qu'elle peut en dire :

"Je ne sais pas grand-chose sur cet enfant de salaud. J'ai posé deux trois questions à droite à gauche en recevant sa carte, mais je n'ai pas eu le temps de m'adresser aux renseignements. C'est un fourgue spécialisé dans la technologie, en particulier le cyberware exotique. On raconte que c'est un type régulé, mais allez savoir."

NÉGOCIATION

Erin a amassé un joli petit pécule en tant qu'Alpha Blue. Elle ne regarde pas à la dépense dans la poursuite de sa vengeance, mais ne jette pas pour autant son argent par les fenêtres. Les années passées à courir les ombres ont fait d'elle une habile négociatrice. À vous de déterminer le montant de son offre initiale ; dans l'idéal, la somme devrait être suffisante pour tenter les shadowrunners sans pour autant les faire tomber à la renverse. Pour déterminer la quantité de nuyens que devrait leur rapporter cette aventure, prenez en compte leur style de vie et leurs dépenses, ainsi que le type de campagne que vous désirez faire jouer. Voulez-vous des personnages misérables, ou secrètement pleins aux as ? Ont-ils besoin d'effectuer plusieurs opérations par mois pour payer leurs factures, ou un seul travail suffit-il à les faire vivre pendant des mois ? Une fois fixé le montant de base, la négociation peut débuter, selon les règles habituelles.

Si le fait qu'Alpha Blue propose de l'argent paraît mal approprié, elle peut solliciter l'assistance des shadowrunners au titre d'une faveur personnelle, qu'elle leur revaudra avec joie à la première occasion. Sa position de professionnelle au contact du milieu lui permet de leur rendre toutes sortes de services. Même s'il n'ont pas un besoin immédiat d'un samouraï des rues, elle peut par exemple faire jouer ses relations dans le marché noir pour leur obtenir un matériel exotique à prix d'ami.



Le temps lui manque et Alpha Blue est prête à beaucoup de choses pour engager les shadowrunners. Elle est cependant suffisamment intelligente pour n'en rien montrer. En négociant adroitement, les shadowrunners peuvent parvenir à un excellent arrangement, mais s'ils se montrent trop gourmands, leur Johnson retire

UN PIED DANS LA TOMBE

sa proposition et va s'adresser ailleurs. Si, en revanche, ils témoignent de la sympathie à sa cause et gardent leurs exigences dans les limites du raisonnable, Alpha Blue devient leur alliée à vie.

DISPARITION DE LA PETITE DAME

En acceptant le boulot, les shadowrunners ne peuvent compter que sur eux-mêmes. Suffisamment préoccupée par sa propre sécurité, Alpha Blue compte en effet disparaître quelque temps. Elle promet de les contacter régulièrement, mais ne peut leur dire ni comment ni quand.

À plusieurs reprises au cours de l'aventure, Alpha Blue les appelle pour savoir où ils en sont. S'ils pataugent dans les ennuis ou manquent un indice précieux, ces appels peuvent vous permettre de les remettre sur la bonne voie. N'en abusez pas, cependant, sous peine d'en faire une grosse ficelle qui rendra les efforts des shadowrunners inutiles. Considérez qu'Alpha Blue ne peut les aider qu'une seule fois dans l'aventure. Si les shadowrunners s'enferrent à plusieurs reprises, à eux de se débrouiller tout seuls.

ENTRÉE EN MATIÈRE

Une fois l'affaire conclue, Alpha Blue résume les options des shadowrunners.

Lisez ce qui suit aux joueurs, ou résumez-en la substance :

"Vous feriez mieux de vous y mettre tout de suite. Je me suis dit que la Lone Star commencerait son enquête à l'appartement de Neil, alors j'y ai fait le ménage avant de venir ici. N'y allez pas : l'endroit va grouiller de flics. Il n'y a rien à apprendre là-bas, de toute façon ; j'y ai vellé. Vous pouvez essayer le lieu du crime, sur Leopold et Loeb, mais attendez une heure ou deux, le temps que la Lone Star en ait terminé sur place.

"Le laboratoire de Neil est probablement le meilleur point de départ. Son bureau est à Downtown, dans un ensemble industriel appelé Gibson Hall. J'ai l'adresse exacte, ainsi que le passe de Neil. Si vous faites un saut là-bas, j'apprécierais que vous me rapportiez tous les effets personnels que vous pourrez trouver.

"J'imagine que vous voudrez aussi rendre une petite visite à Vanian. Son adresse professionnelle est sur sa carte ; en revanche,

j'ignore totalement où il crèche. J'ai aussi l'adresse de Dutch Donovan et celle des bureaux de Multitech où il travaille. Je vous souhaite bonne chance : vous en aurez besoin."

À ce stade, les shadowrunners ont plusieurs options. La prudence les conduira peut-être à commencer par secouer un peu leurs contacts, mais tôt ou tard, ils devront entamer une enquête de terrain. S'ils suivent le conseil d'Alpha Blue et débutent par le laboratoire de Neil, rendez-vous au chapitre suivant, **Le bureau du cher disparu**. S'ils démarrent par **Le lieu du crime**, reportez-vous page 26. S'ils se rendent d'abord à **La boutique de Vanian**, allez page 19. S'ils choisissent d'aller trouver Donovan, allez à **Bienvenue dans mon cercueil**, page 22. Enfin, s'ils préfèrent attaquer Multitech bille en tête, allez à **Dans la gueule du loup**, page 38.

ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner à ce stade, en dehors des difficultés habituelles pouvant surgir avec chaque employeur. Les shadowrunners peuvent refuser le travail ; dans ce cas, Alpha Blue tente de faire pression sur eux, par exemple en déterrant quelques-uns de leurs petits secrets qu'ils auraient préféré conserver bien cachés. Naturellement, le recours à la manière forte risque de galvaniser leur résistance plus qu'autre chose, auquel cas ils se mettent à dos une samouraï des rues coriace et de très méchante humeur. N'hésitez pas à souligner ce point si les joueurs se font un peu trop prier.

Dans l'hypothèse improbable, mais malheureuse, où les shadowrunners s'obstinent à refuser de travailler pour Alpha Blue, vous pouvez leur faire parvenir une offre d'embauche similaire de la part d'Adam Sheperd, la goule magnat de la finance. C'est votre dernière chance de les entraîner dans cette aventure. Naturellement, Sheperd se fiche pas mal de Neil Scott et ne veut acquérir les plans qu'à des fins de chantage personnel. Il vous faudra donc remanier quelques-unes des rencontres, mais les objectifs des shadowrunners restent suffisamment similaires pour que l'aventure puisse fonctionner du point de vue de la goule.

LE BUREAU DU CHER DISPARU

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Gibson Hall s'avère être un gratte-ciel dans un ensemble industriel qui s'enfonce lentement dans la crasse. On y loue des locaux à quiconque peut payer les six mois de loyer d'avance. D'après Alpha Blue, Neil louait un petit bureau au premier étage, où il venait travailler au calme.

Vous passez sans coup férir sous le nez du vigile à l'accueil, puis empruntez l'ascenseur de verre du puits central. Au premier, vous enfilez le couloir jusqu'à la pièce 213. Forcer le système d'identicarte censé tenir à distance les intrus tels que vous aurait pu vous faire perdre quelques minutes, mais Alpha Blue vous a donné un passe ; vous glissez la carte dans la fente, la serrure s'ouvre avec un déclic et vous pénètrez à l'intérieur.

Aussitôt, le plafonnier s'allume et une voix synthétique vous demande si tout va bien. Elle désire savoir pourquoi vous êtes en retard. Elle semble sincèrement inquiète, comme une mère couveuse, et vous éprouvez un bref sentiment de pitié envers Neil Scott. Soir après soir, le pauvre gars se rendait dans ce bureau minable et étriqué pour se plonger pendant des heures dans la contemplation d'écrans d'ordinateurs, avec pour toute compagnie un système primitif de fausse personnalité. Neil Scott devait être un individu très seul, avant qu'une balle à haute vitesse ne mette un terme à sa misérable existence.

ATMOSPHÈRE

Jouez sur une sensation d'inconfort, à la limite de la gêne. Après leur rencontre avec Alpha Blue, les shadowrunners doivent éprouver le sentiment désagréable de fouiner dans les vestiges inertes de la vie de son frère. Pénétrer dans le laboratoire de Neil doit leur donner l'impression d'entrer dans un tombeau. Décrivez les effets personnels du défunt ; la photo d'une starlette du simsens caché dans le tiroir de son bureau, le souvenir glorieux d'un triomphe lointain comme un premier prix d'orthographe au lycée. Bon nombre de ses objets personnels reflètent son caractère solitaire, brossant le portrait d'un homme à l'existence creuse, meublée par le travail, les souvenirs et les phantasmes.

Imaginez aussi quelques objets personnels que les shadowrunners pourront rapporter à Alpha Blue. Faites-en le rappel poignant des liens qui l'unissaient à sa sœur : une photo d'eux, enfants, dans les bras l'un de l'autre, une vieille carte d'anniversaire, et ainsi de suite. N'hésitez pas à charger sur les violons ; faites ressentir aux shadowrunners l'absence cruelle du malheureux Neil Scott.



LE BUREAU DU CHER DISPARU



L'ENVERS DU DÉCOR

Lorsque Multitech a entrepris de faire le ménage, elle a envoyé son équipe rendre une petite visite au labo de Neil. Après une fouille efficace et méticuleuse des lieux, l'équipe a laissé derrière elle une bombe à retardement assez forte pour souffler tout le premier étage et détruire toutes les preuves qu'elle aurait pu oublier (voir **La bombe à retardement**, page 17).

Donnez aux shadowrunners l'occasion de fouiller la majeure partie du laboratoire avant d'introduire la menace de la bombe. En

agissant rapidement, ils ont le temps de trouver quelques indices concernant le meurtre de Neil.

À cent lieues du complexe de haute sécurité, le Gibson Hall ne devrait pas représenter un gros défi pour les shadowrunners. L'immeuble comporte un poste de sécurité central, ainsi qu'un poste de garde à l'accueil. Les vigiles sont mal payés et mal entraînés ; ils font le minimum syndical, sans plus. Tant que les shadowrunners n'arrivent pas armés jusqu'aux dents, ils passent à peu près inaperçus.

VIGILES (8)

Très loin des gardes d'élite, ces justiciers à mi-temps font principalement office d'instrument de dissuasion pour les malfaiteurs impressionnables. Ils déambulent dans les couloirs dans leur bel uniforme bleu, tâchant d'impressionner les secrétaires, mais deviennent pratiquement inutiles quand le plomb commence à voler bas. Après les heures d'ouverture, ils patrouillent par deux et rapportent au central par radio tout signe d'activité suspecte.

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

Initiative : 2+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Armes à Feu 3, Étiquette (Corporations) 2

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator (Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires), gilet pare-balles (2/1), menottes en plastique

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

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

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

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

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

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

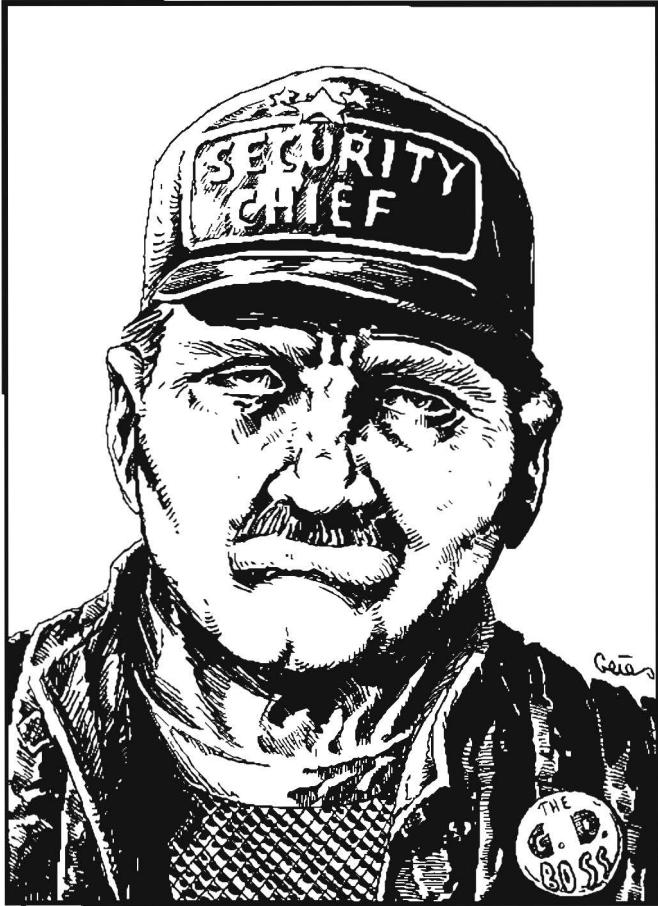
MONITEUR DE CONDITION			
ETOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal

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

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Ancien flic, Jack Stone s'est recyclé dans la surveillance privée pour toucher un salaire régulier et courir aussi peu de risques que possible. La plupart du temps, c'est exactement ce qu'il obtient : en fonction de leur comportement, néanmoins, les shadowrunners pourraient bien compromettre ses plans de retraite. Légèrement plus futé que ses hommes, Stone peut éventuellement représenter une menace pour les shadowrunners.

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



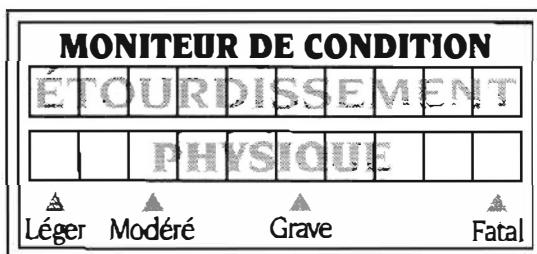
Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 4, Interrogation 3, Leadership 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator |Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser|, gilet à plaques (4/3)



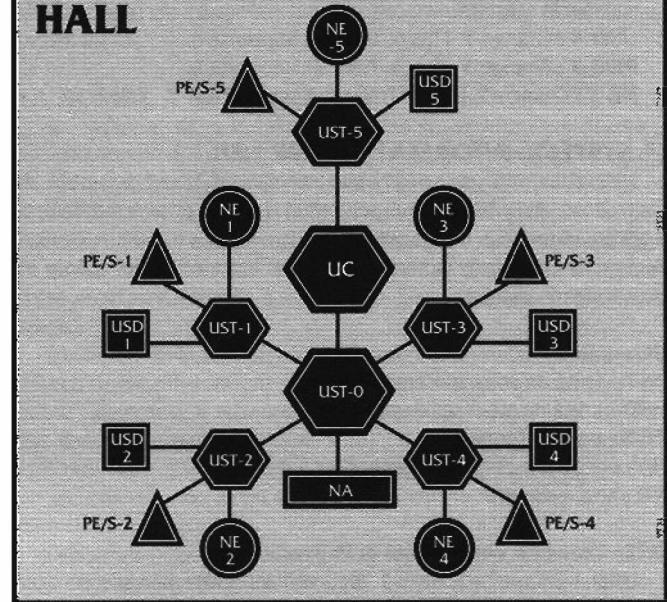
LE SYSTÈME INFORMATIQUE DU GIBSON HALL

Malgré le passe fourni par Alpha Blue, les shadowrunners voudront peut-être s'introduire dans le labo de Neil par la Matrice, en particulier s'ils comptent parmi eux un decker qui a l'habitude d'ouvrir la marche en éclaireur. Dans cette affaire particulière, une intrusion matricielle serait une erreur. En raison de la nature illégale de son travail, Neil utilisait rarement les noeuds publics, préférant travailler dans un petit système distinct de sa confection. Ce système n'est pas relié à la Matrice. Tous les autres systèmes du Gibson Hall, en revanche, sont connectés à la Matrice et les uns aux autres.

Chaque étage possède son propre sous-processeur, relié à tous les équipements des différents bureaux. Chaque sous-processeur, à son tour, est connecté à la Matrice. Une intrusion

risque de déclencher une alerte dans plusieurs systèmes. Le système informatique du Gibson Hall utilise l'imagerie SMU (Spécifications Matricielles Universelles), à savoir un ensemble de motifs géométriques conventionnels. Si un decker déclenche une alerte active, le système s'éteint de lui-même en trois tours de combat.

PLAN DU SYSTÈME DU GIBSON HALL



UC : unité centrale

UST : unité de sous-traitement

USD : unité de stockage des données

PE/S : port d'entrée/sortie

NA : nœud d'accès au système

NE : nœud esclave

NA : Orange-4, Flux 6

UST-0 : Orange-6, Flux 7, Trace et Rapporte 7. Ce sous-processeur protège le reste du système contre les intrusions par le NA et sert de carrefour de données régulant le trafic entre les sous-processeurs et l'unité centrale.

UST-1 : Orange-4, Flux 5, Trace et Rapporte 6. Ce sous-processeur gère l'ensemble du trafic des bureaux du rez-de-chaussée.

USD-1 : Orange-5, Flux 5.

PE/S-1 : Orange-5, Flux 5.

NE-1 : Orange-5, Flux 5.

UST-2 : Orange-4, Flux 5, Trace et Rapporte 6. Ce sous-processeur gère l'ensemble du trafic des bureaux du premier étage.

USD-2 : Orange-5, Flux 5. Cette banque de données contient des fichiers attribués à la salle 213. Un examen attentif de leur contenu révèle qu'il s'agit de fichiers bidons destinés à faire croire que Neil utilisait le système du Gibson Hall.

PE/S-2 : Orange-5, Flux 5. L'un des terminaux du laboratoire 213 est connecté à ce port, mais Neil l'utilisait rarement, sauf pour communiquer avec le propriétaire du bâtiment.

NE-2 : Orange-5, Flux 5. Aucun des équipements de la salle 213 n'est relié à ce nœud.

UST-3 : Orange-4, Flux 5, Trace et Rapporte 6. Ce sous-processeur gère l'ensemble du trafic des bureaux du deuxième étage.

USD-3 : Orange-5, Flux 5.

PE/S-3 : Orange-5, Flux 5.

NE-3 : Orange-5, Flux 5.

LE BUREAU DU CHER DISPARU

UST-4 : Orange-4, Flux 5, Trace et Rapporte 6. Ce sous-processeur gère l'ensemble du trafic des bureaux du troisième étage.

USD-4 : Orange-5, Flux 5

PE/S-4 : Orange-5, Flux 5.

NE-4 : Orange-5, Flux 5.

UC : Rouge-6, Flux 7, Trace et Grille 8. Le système est conçu de telle manière que rien ne transite directement par l'unité centrale. Au lieu de ça, le trafic des données est géré étage par étage par les unités de sous-traitement.

UST-5 : Orange-6, Flux 7, Kamikaze Plus 7 Ce sous-processeur est consacré à la sécurité.

USD-5 : Orange-5, Flux 6, Trace et Rapporte 6

PE/S-5 : Orange-5, Flux 6, Trace et Rapporte 6.

NE-5 : Orange-5, Flux 6, Trace et Rapporte 6.

LE SYSTÈME INFORMATIQUE DE NEIL

Heureusement pour les shadowrunners, il est possible de s'introduire dans le système personnel de Neil, dont les différents nœuds compose une sorte de mini-Matrice. Si un decker déclenche une alerte active, le système s'éteint de lui-même en trois tours de combat.

UC : unité centrale

UST : unité de sous-traitement

USD : unité de stockage des données

PE/S : port d'entrée/sortie

NA : nœud d'accès au système

NE : nœud esclave

UST : Orange-4, Flux 5, Trace et Rapporte 6.

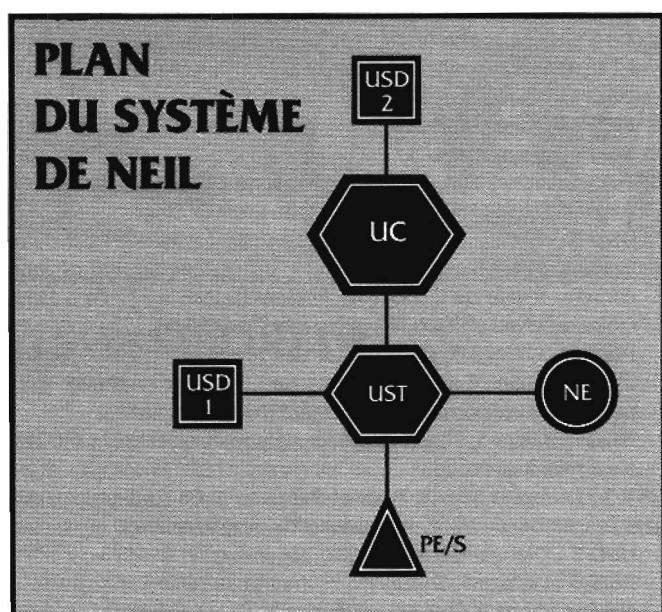
USD-1 : Orange-5, Flux 5. Neil utilisait cette banque de données comme poubelle, y déchargeant tous les fichiers sans importance.

PE/S : Orange-5, Flux 5. Trois terminaux sont connectés au système par ce port, ainsi que plusieurs écrans disséminés à travers la pièce.

NE : Orange-5, Flux 5. Ce nœud contrôle les appareils de test du laboratoire de Neil.

UC : Rouge-6, Flux 7, Trace et Grille 8.

USD-2 : Orange-5, Flux 6, Trace et Rapporte 6. En s'introduisant dans ce dossier, intitulé "Projets en cours", on accède aux fichiers suivants, qu'il est possible de lire, de copier ou d'imprimer.



Le programme d'attaque bricolé

Ce fichier contient une douzaine de versions d'un programme matriciel. Pour en déterminer la nature, il faut réussir un test d'informatique (5). Un succès révèle qu'il s'agit d'un genre de programme d'attaque incomplet. Deux succès précisent que le programme est si simple qu'on comprend mal pourquoi quelqu'un a pris la peine de le concevoir. Trois succès et plus révèlent qu'il est conçu en fait pour attaquer un défaut spécifique dans le programme MPCP adverse et qu'il n'est efficace que si ce défaut est présent. La nature exacte du défaut reste cependant inconnue, car Neil lui-même n'en avait qu'une idée confuse.

Si les shadowrunners obtiennent par la suite le reste des plans de la puce optique de Multitech, un personnage possédant la compétence Informatique peut utiliser les informations qu'ils renferment pour compléter le programme d'attaque de Neil, se dotant ainsi d'une arme redoutable contre tout MPCP employant la puce Multitech défectueuse. Si vous souhaitez développer cet aspect de l'aventure, à vous de fixer la difficulté exacte de la rédaction du programme complet.

Les sorties informatiques des plans

Ce fichier contient une centaine de plans. La réussite d'un test d'informatique (6) permet d'identifier des plans de puces optiques. Trois succès ou plus confirment qu'il s'agit de puces employées dans des maîtres programmes de contrôle du persona. La plupart de ces fichiers se rapportent à des modèles obsolètes fabriqués par diverses compagnies, mais certains, représentant 20 mégapulses de données, concernent des produits plus récents susceptibles d'être monnayés au marché noir. Leur valeur exacte est laissée à votre appréciation.

Le dossier du front d'orage

Ce fichier contient 10 mégapulses de données techniques provenant d'un satellite de surveillance météorologique, sans aucun rapport avec les plans de Multitech. Les plans de quelques puces employées dans l'unité centrale du satellite peuvent amener des shadowrunners paranoïaques à établir un lien erroné entre Multitech et tout ce qu'ils découvrent dans le laboratoire de Neil. Les shadowrunners ne trouveront un acheteur pour ces données qu'après de longues et fastidieuses recherches, et encore.

LE PLAN DU LABORATOIRE

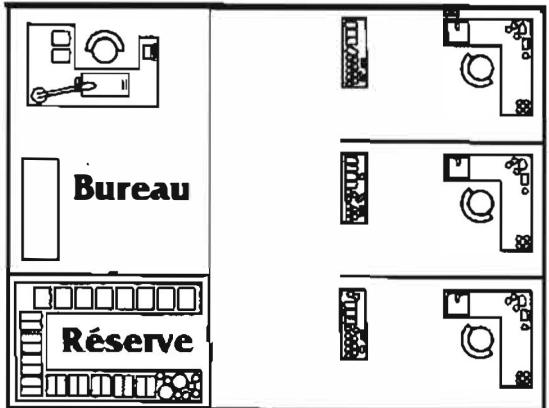
Le plan et l'ameublement de l'atelier de Neil reflètent son mode de vie dépouillé. Ayant peu d'amis, il passait le plus clair de son temps tout seul dans son labo. Pour avoir un peu de compagnie, il avait conçu un programme de personnalité capable de soutenir des conversations rudimentaires. Ce programme, baptisé Jimmy, n'a qu'une mémoire à court terme et présente une fâcheuse tendance à se répéter. Il n'a pas accès aux banques de données du système de Neil. Pendant qu'ils fouillent le laboratoire, Jimmy ne cessera de soliloquer les shadowrunners de son babilage insignifiant.

À un certain moment de la fouille, soit avant, soit après la découverte de la bombe posée par les tueurs de Multitech, l'un des shadowrunners se rend compte que l'endroit a déjà été retourné par des professionnels. Rien ne semble avoir été déplacé, et pourtant cette impression, une fois exprimée à haute voix, les frappe comme une évidence. La présence de la bombe, naturellement, confirme sans équivoque que les shadowrunners ont été coiffés au poteau.

Le laboratoire

Le labo comporte trois postes de travail, que Neil utilisait alternativement selon ses besoins. Sur une des étagères se trouvent une console Fuchi Cyber-4 et un petit coffret en bois contenant les programmes suivants : Attaque 2, Attaque 3, une puce d'Attaque 4 à usage unique, Ralentisseur 3, Médic 4, Bouclier 4, Analyse 3,

LE LABORATOIRE 213



Analyse 4, Catalogue 5, Décryptage 4, Mystification 3, Mystification 4 et une puce d'invisibilité 5 à usage unique. Chaque puce de programme est conservée dans une cartouche noire portant les initiales de Neil.

Le bureau

Cette pièce comporte un grand bureau impeccablement rangé, avec très peu d'effets personnels dessus, un fauteuil et un meuble à classeurs pratiquement vide. En raison de la nature clandestine de ses travaux, Neil ne conservait aucune trace écrite de ses transactions. Les shadowrunners ne trouveront aucun contrat dans ses classeurs, ni aucune adresse sur son agenda. Le tiroir droit du bureau renferme un créditube affichant un solde positif de 2 500 ¥, un pistolet léger n'ayant manifestement jamais servi ni été nettoyé, et une boîte de balles encore dans son emballage.

La réserve

Les rayonnages de la réserve contiennent des rames de papier, des disquettes vierges, des produits d'entretien et ainsi de suite. L'un des placards de rangement comporte un double fond, dans lequel Neil dissimulait ses projets. Ce compartiment secret contient trois appareils décrits ci-dessous. À vous de décider du degré d'efficacité de chacun et de son prix de vente éventuel.

Le premier appareil est un mécanisme de tir à distance, de la taille d'une paume, évoquant un module d'interface couplé à un amplificateur avec antenne. Il permet de déclencher le tir d'une arme fixe jusqu'à une distance de 400 mètres.

Le second appareil est un détecteur de cyberware portatif expérimental, avec un écran holographique comparable à celui des détecteurs de mouchards. Il repère et identifie les implants cybernétiques dans un rayon de 30 mètres. Son programme n'a, cependant, jamais été tout à fait au point et ne fonctionne que par intermittence dès que l'on se trouve à plus de 3 mètres de la cible. Il détecte généralement la présence et le type général des implants, mais connaît quelques difficultés à fournir une identification précise et positive.

Le troisième appareil, une vieille console Allegiance Alpha rafistolée avec des bouts de scotch, est hérissé de cartes et de fibres optiques qui partent dans tous les sens. La console est reliée à des sous-processeurs d'appoint qui font passer à 15 sa

vitesse de chargement. N'importe quel decker est capable de se rendre compte que le principe directeur de cette accélération du chargement doit pouvoir se transposer sur une machine plus performante, comme un Fuchi par exemple, ce qui en fait une découverte potentiellement intéressante. Le bricolage d'une telle console, cependant, se révèle difficile et revient au moins à 15 000 ¥. Il entraîne également un irréversible défaut de fonctionnement laissé à votre appréciation. Par exemple, le joueur peut être obligé de lancer 2D6 chaque fois que son decker tente de charger un programme à vitesse accrue : sur un résultat égal ou supérieur à 10, le programme plante et devient inutilisable.

LA BOMBE À RETARDEMENT

En fouinant dans le laboratoire, les shadowrunners devraient inévitablement finir par tomber sur la bombe posée par l'équipe de tueurs de Multitech. De la taille d'une boîte à cigares, elle est scotchée contre le mur du fond. Ce que les shadowrunners ne peuvent pas savoir, c'est qu'une conduite de gaz court derrière la fausse cloison en plastique. L'explosion de la charge au niveau de cette conduite suffirait à souffler la majeure partie du premier étage.

L'examen de la bombe révèle un mécanisme d'horlogerie et un détecteur de mouvement qui déclenche l'explosion au moindre heurt. Le compte à rebours est enclenché et laisse vingt minutes aux shadowrunners, largement le temps de quitter les lieux. Il doit être bien clair que la bombe ne fait nullement partie du système de sécurité du labo et qu'elle a été, au contraire, posée là pour le faire voler en éclats.

Désarmer la bombe sans la faire exploser nécessite au moins trois succès à un test d'Explosifs (6). En cas d'échec, elle explode à la figure de l'artificier. Si les shadowrunners échouent à désamorcer la bombe ou quittent les lieux sans y toucher, la machine infernale fait sauter la quasi totalité du premier étage, avec un souffle de code 20F dont la Puissance diminue de 2 tous les mètres. Même avec cette diminution, le placement de l'engin explosif garantit l'écroulement du plafond et d'une bonne partie de la superstructure.

Aux shadowrunners de décider quoi faire avec la bombe. Ils peuvent s'en aller tranquillement ; après tout, Alpha Blue ne les a pas embauchés pour sauver quelques rats de laboratoire du Gibson Hall. Néanmoins, cette attitude trahirait une certaine lâcheté de leur part et vous autoriserait à réviser à la baisse leur récompense en terme de Karma pour cette aventure. À l'inverse, le fait de risquer leur vie pour désamorcer la bombe pourrait leur rapporter des points de Karma supplémentaires.

L'évacuation des lieux

Si les shadowrunners ne disposent pas des compétences nécessaires pour désamorcer le mécanisme mais désirent néanmoins épargner des victimes innocentes, ils ont le temps de faire une rapide visite du premier étage. Fort heureusement, il n'y a pas foule ; la seule personne menacée par le souffle de l'explosion est un chercheur indépendant nommé Leary, dont le laboratoire jouxte celui de Neil. Il commence par refuser de quitter son local, peu soucieux d'abandonner son équipement. Si les shadowrunners réussissent à le convaincre de l'existence de la bombe, il les supplie de l'aider à évacuer quelques appareils d'importance vitale pour ses travaux.

En sauvant le matériel de Leary, les shadowrunners gagnent sa gratitude et s'en font un contact précieux dont les talents risquent de leur être très utiles au cours de leurs prochaines aventures. Dans l'immédiat, en revanche, Leary ne leur est pas d'un grand secours. Il connaissait vaguement son voisin, pour avoir déjeuner une fois ou deux avec lui, mais Neil était quelqu'un de secret, qui ne se confiait pas beaucoup.

LE BUREAU DU CHER DISPARU

LEARY

Renvoyé de plusieurs universités et de trois corporations respectables pour ses théories originales, Leary a décidé de se mettre à son compte. Grâce à ses économies comme capital de départ, il travaille au développement d'un appareil qui pourrait interagir avec la mémoire organique comme un ordinateur avec des données conventionnelles. S'il réussit, son appareil va permettre de créer des programmes d'analyse spéciaux qui pourraient aller déterrer dans l'inconscient d'un sujet des faits inaccessibles à sa mémoire consciente.

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

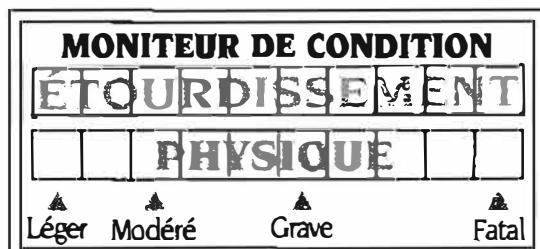
Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Armes à Feu 3, Biologie 5, Biotechnologie 7, Combat à Mains Nues 3, Cybertechnologie 8, Électronique 7, Informatique 6, Sciences Physiques 4, Théorie Informatique 5

Cyberware : Chipjack, datajack, interface de logiciels de Connaissance, afficheur rétinien, 150 Mp de mémoire

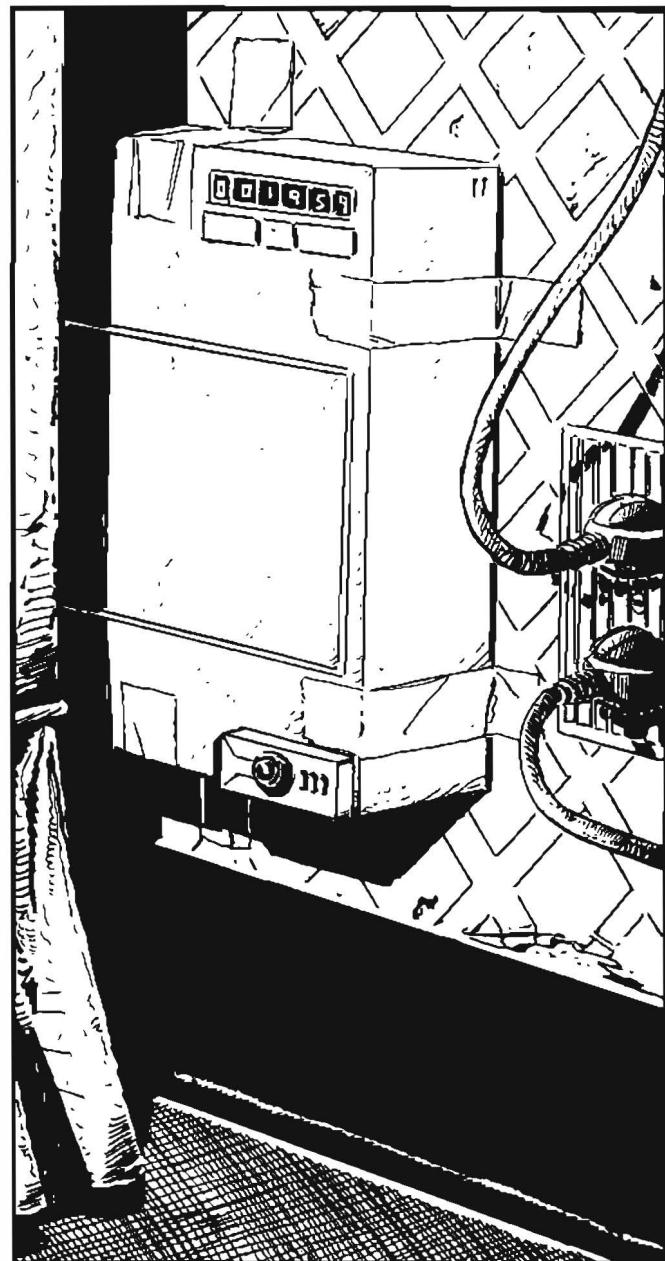
Équipement : Aucun



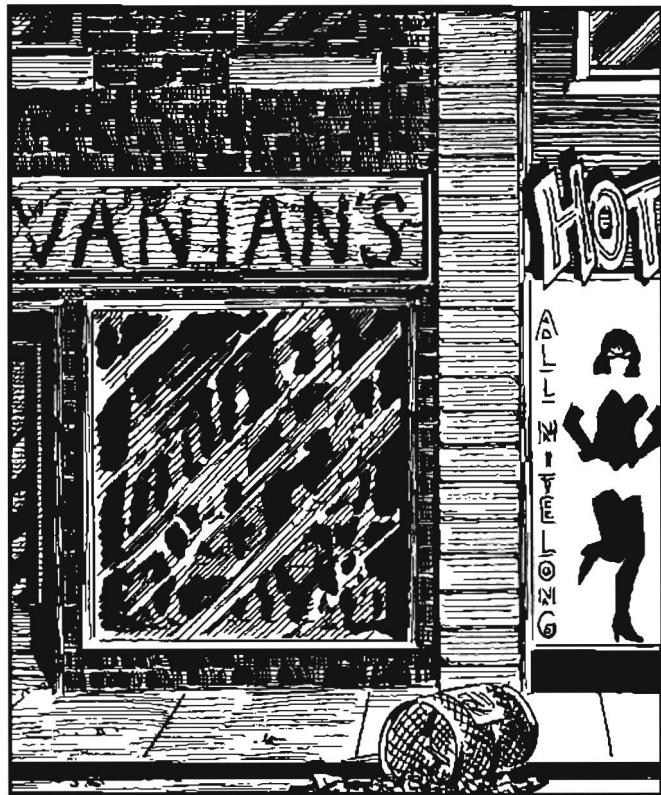
ANTIVIRUS

Le peu d'informations qui subsiste dans le labo n'est pas d'une importance vitale pour la suite de l'aventure, si bien que le seul écueil possible pour les shadowrunners est ici la bombe à retardement. Si l'engin détruit les travaux de Neil, ils perdent quelques indices qui auraient pu les aider à discerner le tableau général, mais cette perte ne devrait pas trop les ralentir. Leur seul objectif au cours de cette rencontre est de survivre.

Si les shadowrunners ne se sont pas encore intéressés à Vanian le fourgue, sa boutique constitue la prochaine étape logique. Reportez-vous au chapitre suivant, **La boutique de Vanian**. S'ils ont le sentiment d'avoir un avantage suffisant sur Dutch Donovan ou Multitech, passez à **Bienvenue dans mon cercueil**, page 22, ou à **Dans la gueule du loup**, page 38. Ces deux derniers choix amènent à une conclusion rapide et violente de l'aventure.



LA BOUTIQUE DE VANIAN



DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse donnée par Alpha Blue situe la boutique de Vanian exactement dans le quartier où vous vous seriez attendu à la trouver. Troisième caniveau à gauche, puis tout droit jusqu'au petit matin. Pas précisément l'emplacement de rêve. Pourtant, il faut quand même reconnaître que pour un fourgue, ce Vanian ne manque pas de culot. Rares sont les membres de sa profession qui ont les *cojones* d'exercer publiquement : la plupart ne se soucient guère de publicité. Soit Vanian est un cinglé, soit il a de bonnes raisons de faire le malin. Coincée entre une boucherie qui a l'air d'un paradis pour bestioles à six pattes et un sex-shop ouvert toute la nuit, sa boutique évoque un magasin parfaitement légal, à défaut d'être bien reluisant, de prêteur sur gages.

ATMOSPHÈRE

Une puissante odeur de cordite baigne toute la scène. Cette rencontre doit inspirer aux shadowrunners un sain respect pour l'équipe de nettoyage de Multitech : opposez l'efficacité du système de sécurité de la boutique à la rapidité et la propreté avec laquelle les deux assistants du fourgue ont été abattus. De toute évidence, la fouille des lieux a été conduite par des professionnels.

L'ENVERS DU DÉCOR

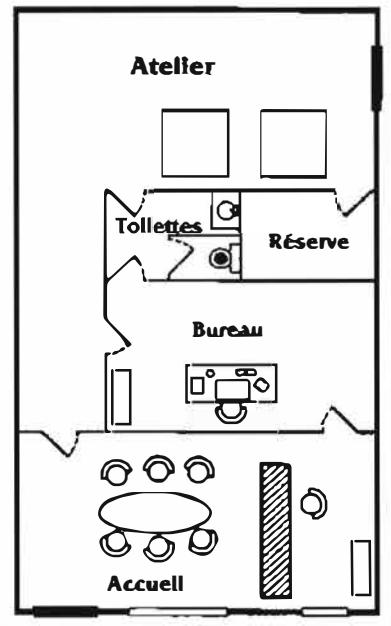
Vanian "le Rat" est un fourgue réputé qui a pignon sur rue. Malheureusement pour les shadowrunners, l'équipe de nettoyage de Multitech les a précédés sur place et a déjà fouillé la boutique, exécutant au passage les deux assistants de Vanian.

LA BOUTIQUE ET LE SYSTÈME DE SÉCURITÉ

En dépit de son apparence miteuse, la boutique de Vanian est équipée d'un coûteux système de sécurité. Un examen attentif révèle que la vitrine est doublée d'un composite en fibres de plastique et que la porte d'entrée est lourdement blindée. Quelqu'un en a désamorcé la serrure, pourtant perfectionnée. Dès qu'ils atteignent la porte, les shadowrunners se rendent compte qu'ils ont été coiffés au poteau.

LA BOUTIQUE DE VANIAN

- Porte blindée**
- Vitrine blindée**
- Table basse**
- Comptoir**
- Étagère**
- Fauteuil**



Accueil

Cette salle d'attente comprend une table basse, plusieurs fauteuils et une étagère, ainsi qu'un large comptoir. Sous ce dernier se trouve un gros bouton qui déclenche une alarme silencieuse dans le bureau et l'atelier. Un Ares Predator est accroché dans un petit casier dissimulé sous le comptoir.

Bureau

Vanian passe tellement de temps dans sa boutique qu'il a installé un lit de camp dans son bureau pour pouvoir faire une petite sieste à l'occasion. La pièce comprend également un écran tridéo

mural pour s'occuper entre deux rendez-vous et une petite table avec deux fauteuils pour les entretiens d'affaire. Le cadavre d'un homme gît sur le sol à côté du lit de camp, sur un coin de moquette imbibé de sang. D'origine asiatique, la victime a reçu trois balles de gros calibre dans la poitrine.

Atelier

C'est dans cette grande arrière-salle que Vanian répare l'équipement qui constitue son fond de commerce. Les murs sont couverts d'étagères chargées de matériel, et des pièces diverses et variées se trouvent éparses sur les deux établis et le petit bureau. Le désordre régnant indique qu'on s'y est battu récemment. Sous l'un des établis est allongé le corps d'un technicien entre deux âges, la poitrine déchiquetée à coups de balles explosives.

Réserve

Si les shadowrunners profitent de l'occasion pour dépouiller Vanian, ils peuvent espérer réaliser un joli bénéfice. La réserve regorge en effet d'équipements divers qu'ils pourront facilement revendre ou garder pour eux-mêmes.

Contre le mur de gauche se dresse un casier d'armes protégé par un verrou magnétique (3) et un indice de barrière de 8. Les shadowrunners qui parviennent à l'ouvrir découvrent un petit arsenal : un Ares Predator, un Remington Roomsweeper, une mitrailleuse AK-97, un fusil d'assaut AK-97 et un fusil de précision Ranger Arms SM-3 chromé. Les accessoires comprennent un compensateur de recul (2), un gyrostabilisateur de luxe, un module d'interface externe et un silencieux dans une innocente mallette en cuir. Vous pouvez modifier ou rallonger cette liste à votre convenance.

Le placard du mur de droite, défendu lui aussi par un verrou magnétique (3) et un indice de barrière de 8, contient différents gadgets de haute technologie dont une micro-caméra enregistreuse légèrement endommagée et un déviateur de lignes couplé à un décodeur de données, tous deux d'indice 3 ; un détecteur de micros d'indice 1 dissimulé dans une canne ; une paire de secrétaires de poche avec une large sélection d'accessoires, et un lecteur de données optiques dont Vanian s'est servi pour lire les informations dans l'œil cybernétique de Griffin Moore. L'œil lui-même ne se trouve pas dans la boutique ; Vanian l'a emporté avec lui.

Les étagères du mur du fond croulent sous le cyberware de récupération, pour l'essentiel tellement abîmé qu'il ne vaut plus que pour les pièces détachées. Les rares éléments à peu près intacts incluent deux bras droits cybérétiques complets, à peine endommagés. Le premier comprend deux niveaux de Force accrue et le second possède un compartiment assez grand pour recevoir une arme de petit calibre. La collection de cyberware de Vanian inclut aussi trois objets plus exotiques, dont la description suit.

Le premier est un ensemble de trois menottes en plastique, jointes à une ceinture à large boucle. La boucle est en fait un émetteur, dont l'antenne est dissimulée dans la ceinture. Les menottes, qui se portent à la cheville, se comportent un peu comme des hurleuses : si leur porteur s'approche à moins de 30 mètres de l'émetteur activé, un pain de plastic intégré les fait exploser.

Le second est un coffre arrière de moto renfermant un rétroviseur et un fusil-mitrailleur. Ce système expérimental, conçu pour une Yamaha Rapier, permet au conducteur de tirer en arrière sur d'éventuels poursuivants grâce à un module d'interface relié au rétroviseur. La distance entre ce dernier et les yeux du conducteur pose un léger problème que l'inventeur n'a pas encore résolu (en termes de jeu, le système ne procure aucun bonus).

Le troisième est un coffret en bois délicatement ciselé, doublé de soie, contenant un pistolet noir à crosse de nacre avec un silencieux et cinq chargeurs. En termes de jeu, cette arme de confection

artisanale a les caractéristiques d'un Ares Viper Slivergun. Malgré son indéniable attrait esthétique, les shadowrunners seraient bien inspirés de ne pas y toucher. L'obtention d'au moins deux succès à un test d'Étiquette (Rue) (5) permet de reconnaître des symboles yakusa dans les gravures du coffret.

Toilettes

Ces toilettes parfaitement banales sont désertes.

L'ADRESSE DE VANIAN

La présence des cadavres et le désordre de l'atelier devraient faire comprendre aux shadowrunners que la boutique a déjà été fouillée. Par un pur effet du hasard, cependant, ils tombent sur un indice vital : l'adresse personnelle de Vanian. Demandez aux joueurs des tests de Perception contre un seuil de votre choix et dites à celui qui obtient le meilleur résultat :

"En déplaçant précautionneusement une boîte, tu remarques un bout de papier coincé dessous. C'est une enveloppe en papier ; quelqu'un a envoyé au fourgue un authentique courrier en papier ! Incroyable Son adresse se trouve au recto : Jack Vanian, 9280 Shady Hill Lane, appartement 2112, Redmond, Seattle, UCAS."

Il s'agit de l'adresse personnelle de Vanian. Impossible de dire si l'équipe de Multitech l'a découverte aussi (en fait, non, mais elle ne tardera pas à le faire). Autrement dit, l'équipe de nettoyage surviendra chez Vanian directement sur les talons des shadowrunners. Pas de bol !.

Si le shadowrunner le plus tourné vers la technique examine le système de sécurité de la boutique, il découvre un relais matriciel chargé d'envoyer des signaux vidéo vers un autre endroit. Le relais est coupé, vraisemblablement à l'initiative du récepteur des signaux. Bien qu'il soit impossible de déterminer la destination des signaux, il n'est pas difficile de deviner qu'il s'agit du domicile de Vanian. Le fourgue a pu assister d'un bout à l'autre au carnage dans sa boutique et reste sagement dissimulé (reportez-vous à **Le nid du rat**, page 29).

UN NOUVEAU PARTICIPANT

Les shadowrunners ne sont pas les seuls à s'intéresser à cette affaire. Adam Sheperd-Stewart, la goule multimillionnaire, a embauché sa propre équipe pour récupérer le plan qui lui manque depuis qu'il a trouvé les autres dans le crâne de Griffin Moore (voir **Synopsis**, page 6). Le fameux shadowrunner Clean Steve et son équipe arrivent sur les lieux au moment précis où les personnages s'apprêtent à les quitter.

L'entourage de Clean Steve se compose de quatre mercenaires et d'autant de snipers. Gardant les premiers avec lui, il poste les seconds sur le toit des immeubles environnants. Malgré la puissance de feu sur laquelle il s'appuie, Clean Steve préfère éviter la confrontation ouverte avec les shadowrunners. Il tente d'en obtenir autant d'informations que possible sans rien laisser filtrer sur lui ni sur son employeur. Quand il se rend compte que l'intimidation ne le mènera nulle part, il essaie d'arranger une entrevue au Club Nosferatu (voir **Précoce Halloween**, page 53). Les caractéristiques des mercenaires et des snipers apparaissent ci-dessous, celles de Clean Steve sont données au chapitre **Ombres Portées**, page 68.

MERCENAIRES (4)

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

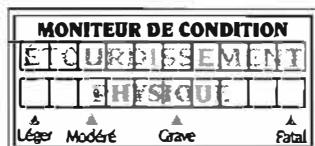
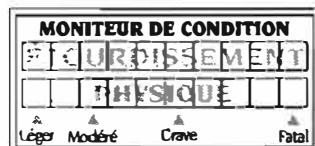
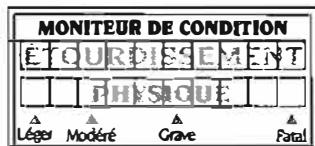
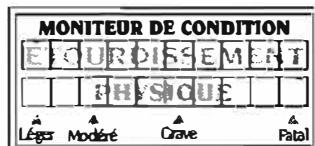
Initiative : 8+3D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/3

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

Cyberware : Réflexes câblés (2)

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'allonge, 5M Étourdissement), Heckler & Koch HK227 [Mitrallette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2)]



SNIPERS (4)

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

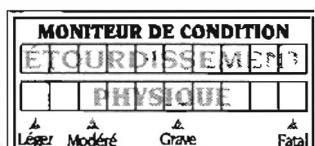
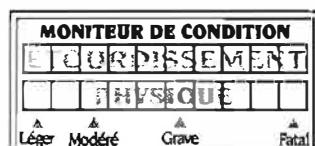
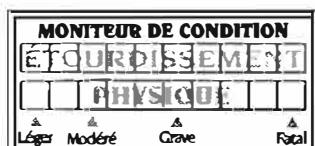
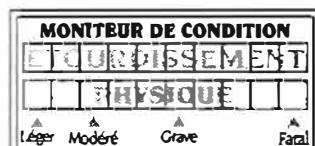
Initiative : 5+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3. Étiquette (Rue) 4

Cyberware : Aucun

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Heckler & Koch HK227 [Mitrallette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2)]



Tout au long de cette rencontre, Clean Steve se montre franc et direct. Il veut savoir pour qui travaillent les shadowrunners et ce qu'ils ont éventuellement découvert dans la boutique. Il est plus que probable que les shadowrunners ne lui diront pas grand-chose. Cette attitude négative ne laisse pas de l'agacer, mais il ne se résout pas encore à recourir à la manière forte. Il préfère leur faire savoir qu'on peut le joindre par l'intermédiaire de Caine, le propriétaire du Club Nosferatu (voir **Précoce Halloween**, page 53).



Pendant la discussion, Clean Steve et l'un des shadowrunners se reconnaissent mutuellement. Cette familiarité facilite la communication entre les deux parties et pourra servir plus tard dans l'aventure. Si les shadowrunners veulent procéder à quelques recherches au sujet de Clean Steve, reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 62. Ils essaieront plus vraisemblablement de retrouver Vanian ; dans ce cas, allez à **Le nid du rat**, page 29. Ils peuvent aussi décider de suivre la piste Dutch Donovan (**Bienvenue dans mon cercueil**, page 22) ou aller voir le lieu du meurtre de Neil Scott (**Le lieu du crime**, page 26).

ANTIVIRUS

Les shadowrunners ont probablement déjà compris que la rapidité était un facteur essentiel dans cette aventure. S'ils choisissent de se mettre en planque devant la boutique, ils voient passer Steve et son équipe : personne d'autre ne se présente avant le lendemain matin, où un autre assistant de Vanian vient ouvrir la boutique. Dans l'intervalle, naturellement, les tueurs de Multitech se rapprochent de leur but et continuent à effacer des pistes possibles pour les shadowrunners.

Quand le dernier assistant de Vanian découvre les corps, il ferme la boutique, appelle la Lone Star et attend les secours. Il prend le Predator caché sous le comptoir et se barricade dans la réserve jusqu'à l'arrivée des flics. Si les shadowrunners le suivent à l'intérieur, ils sont accueillis par un tir nourri. De toute façon, mieux vaut pour eux ne pas trop s'attarder dans le coin, Vanian fait des "donations" régulières au poste local de la Lone Star, et deux véhicules de patrouille arrivent rapidement sur les lieux. Une confrontation avec les forces de l'ordre de Seattle risquerait fortement de gâcher la matinée des shadowrunners.

BIENVENUE DANS MON CERCUEIL

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous vous souvenez vaguement d'avoir entendu parler de Dutch Donovan. Voilà quelques années, c'était un crack dans le milieu des ombres. Cela a dû être dur de renoncer à la grande vie pour aller habiter un duplex préfabriqué en banlieue. Tout le quartier empeste le conformisme petit bourgeois : le gazon synthétique, les haies uniformes, les arbres en enfilades et les jolies petites rangées de maisons badigeonnées à la chaux. Il ne manque que l'écriteau à côté de chaque porte, annonçant : "Au petit employé modèle" en grosses lettres de néon.

Bienvenue dans le cauchemar de la banlieue, les gars.

ATMOSPHÈRE

Cette rencontre doit prendre les shadowrunners complètement par surprise. Rien dans l'environnement immédiat ne les prévient de l'embuscade qui leur est tendue. Au moment de l'attaque, augmentez la pression en brusquant le combat, en accélérant les jets de dés et en imposant aux joueurs des décisions rapides afin de les déstabiliser.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le contrat lucratif et exclusif signé par Dutch Donovan auprès de Multitech comprend un logement à Smallville, un lotissement de maisons de banlieue appartenant en propre à la compagnie et à ses filiales. Presque tous les locataires sont des employés de Multitech.

Lorsque Neil Scott est venu trouver Donovan avec le plan volé, l'inventeur a joué la carte de la loyauté en rapportant l'incident à ses supérieurs. En récompense de quoi, il a été muté immédiatement aux bureaux de la compagnie à Shanghai. Ses supérieurs auraient préféré l'éliminer à la suite de Scott, par précaution, mais ses talents exceptionnels font de lui une ressource trop précieuse pour être sacrifiée. Après le meurtre de Scott, Multitech a posté

une équipe de liquidateurs à Smallville, au cas où quelqu'un viendrait enquêter sur Donovan. Le lotissement tout entier est ainsi transformé en gigantesque souricière.

LA MAISON DE DONOVAN

Donovan a quitté les lieux depuis plusieurs jours. Dès qu'il a sorti les données sur les plans volés, les liquidateurs de la compagnie l'ont embarqué à bord d'un jet privé à destination de Shanghai puis ont pris position autour de chez lui. Ils ont ramené suffisamment d'effets personnels pour donner à l'endroit l'air d'être encore habité et ils ont même posté l'un des leurs à l'intérieur pour jouer le rôle de l'inventeur aux yeux d'éventuels observateurs.

LE FAUX DUTCH DONOVAN

L'homme qui remplace Donovan est l'un des meilleurs agents de Multitech. Le modulateur vocal qu'il porte lui permet d'imiter la voix de l'inventeur, en revanche il n'a pas eu le temps de se façonner un masque convaincant. Il reste donc à l'intérieur de la maison, en évitant de se montrer. Il interroge longuement les visiteurs, essayant d'en obtenir le maximum d'informations, avant de donner le signal de l'attaque à ses collègues. En effet, la compagnie désire avant tout remettre la main sur les plans manquants. Un concurrent pourrait en tirer des informations vitales, ou les utiliser comme moyen de pression contre elle. Le faux Dutch Donovan sait que la recherche d'informations prime sur l'élimination d'éventuels fâcheux.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	6	5	4	4	6	2,1	-	5 (9)	· 5/3

Initiative : 9+3D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

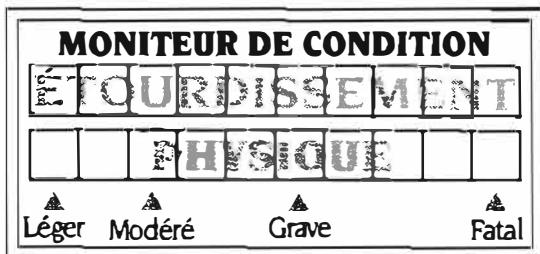
Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet (non aérodynamiques) 3, Athlétisme 4, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3, Furtivité (milieu urbain) 4

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



BIENVENUE DANS MON CERCUEIL

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3), Heckler & Koch HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2)]



L'EMBUSCADE

À vous de décider du déclenchement de l'embuscade et du placement des hommes de Multitech (voir **Antivirus**, page 25). Ces hommes comprennent un coordinateur, quatre liquidateurs, quatre snipers et deux mages de combat. Dès le début de la fusillade, le coordinateur utilise le réseau de caméra en circuit fermé du lotissement pour diriger les opérations.

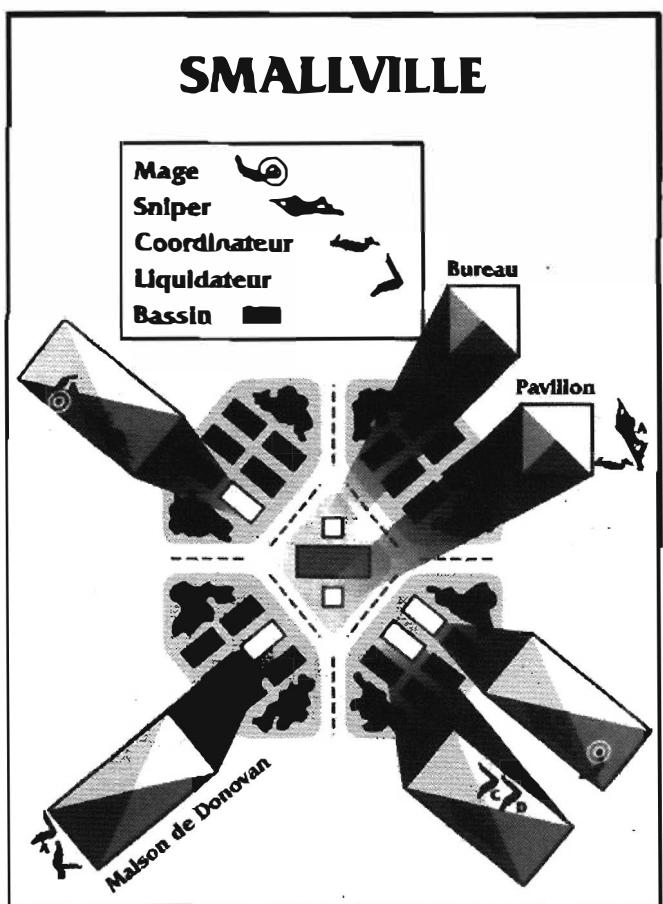
Coordinateur

Le chef de la force d'intervention de Multitech commande l'embuscade depuis le pavillon du lotissement, d'où il reste en contact radio permanent avec ses hommes.

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

Initiative : 5+2D6

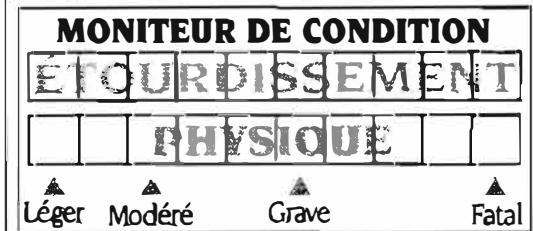
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4



Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet (non aérodynamiques) 3, Athlétisme 4, Biotech (premiers soins) 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé (armes tranchantes) 3, Étiquette (Corporations) 4, Furtivité (milieu urbain) 4, Interrogation (méthode orale) 4, Leadership 4

Cyberware : Réflexes câblés (1)

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3)



Liquidateurs (4)

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

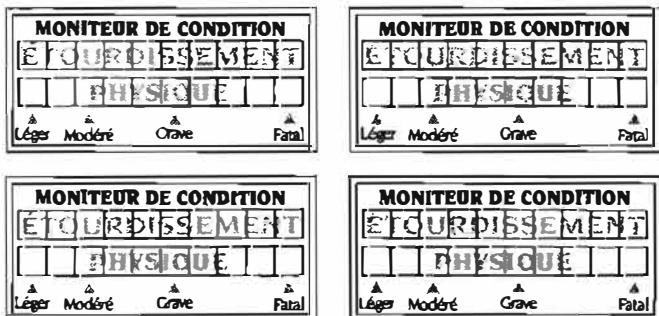
Initiative : 7+2D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

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

Cyberware : Réflexes câblés (1)

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3), Heckler & Koch HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2)]



BIENVENUE DANS MON CERCUEIL

Snipers (4)

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

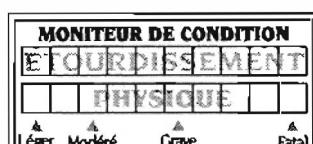
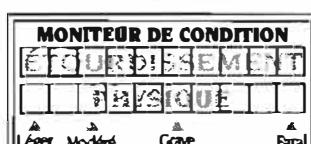
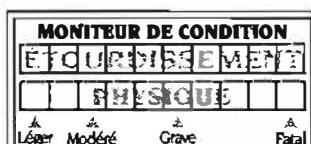
Initiative : 5+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

Compétences : Armes à Feu 6, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Heckler & Koch HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compenseur de recul (2)]



Mages de combat (2)

Ces deux mages ont invoqué chacun deux élémentaires du feu de puissance 4 et un élémentaire de la terre de puissance 3, qu'ils ont placés en "stand-by" astral. Les élémentaires du feu doivent 3 services à leurs invocateurs, ceux de la terre ne leur en doivent qu'un. En combat, les élémentaires du feu aident au lancement des sorts de combat des mages, tandis que ceux de la terre restent en réserve afin de poursuivre physiquement les shadowrunners si ils tentent de s'échapper.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	2	5	6	6	6	6 (10)	5	5/3

Initiative : 5+1D6

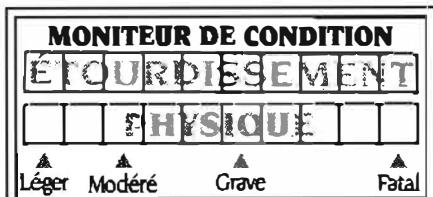
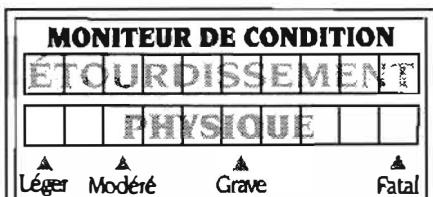
Indice de danger/niveau professionnel : 5/3

Compétences : Armes à Feu 3, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 4, Invocation 5, Sorcellerie 6, Théorie Magique 5

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3), focus de pouvoir (4), focus sorcier (Flammes Infernales/3)

Sorts : Éclair de Force 5, Éclair Mana 5, Flammes Infernales 4, Poing de Force 4, Poing Mana 4



LES RENFORTS

Pour la protection de Smallville, Multitech a un accord spécial avec Morgenstern Security, une de ses filiales. Si les shadowrunners tiennent trop facilement tête aux liquidateurs de la compagnie, le coordinateur peut appeler huit gardes de la sécurité à la rescoussse.

Gardes de la sécurité (8)

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

Initiative : 5+1D6

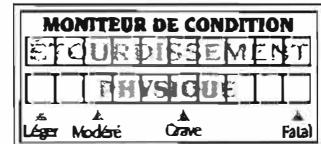
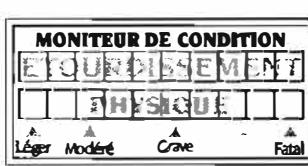
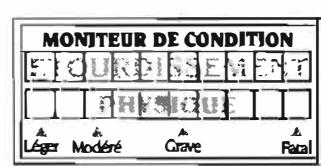
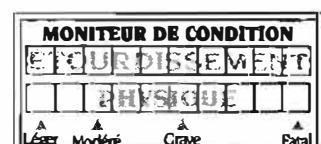
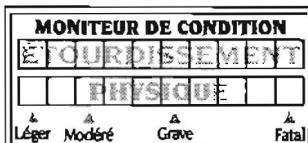
Indice de danger/niveau professionnel : 3/2

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

Compétence spéciale : Procédures de Police 4

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'allonge, 6M Étourdissement), menottes en plastique



ANTIVIRUS

Multitech a effacé toutes les pistes éventuelles qui pouvaient subsister dans la maison de Donovan. Se rendre chez l'inventeur n'est qu'une perte de temps, les shadowrunners devant bien se douter que Donovan est le premier dont la compagnie s'est assurée du silence. Même si Donovan était encore sur place, il n'aurait rien de très intéressant à leur apprendre. En se montrant à Smallville, les shadowrunners commettent un faux pas dangereux qui risque de leur coûter cher.

Si les hommes de Multitech parviennent à se rendre maîtres des shadowrunners, ils conduisent les survivants aux bureaux de la compagnie à Bellevue pour y être interrogés (voir **Dans la gueule du loup**, page 38). Si vous êtes d'humeur clément, donnez-leur une occasion de s'échapper, s'ils la laissent filer, ils sont interrogés puis tués.

Le risque principal de cette rencontre est d'aboutir à l'éradication complète du groupe de personnages. Vous pouvez réduire ce risque de différentes façons. Si vous le souhaitez, vous pouvez ignorer les indications d'**Atmosphère** et prévenir, l'air de rien, les shadowrunners de l'embuscade. Vous pouvez par exemple souligner que Donovan habite dans l'enceinte d'un lotissement corporatiste, qu'un calme inhabituel règne sur les lieux, que le jardinier à la mine patibulaire les surveille du coin de l'œil, et ainsi de suite.

Faites-leur comprendre qu'il se prépare quelque chose, vous verrez bien ce qui se passera.

Vous pouvez aussi jouer sur la distance et sur le temps pour aider un peu les personnages. Par exemple, vous pouvez positionner les hommes de Multitech si loin que, s'ils jouissent d'une ligne de mire parfaite, leurs chances de toucher sont fortement réduites. Ceux qui se rapprochent perdent du temps à le faire. Ce qui veut dire que les shadowrunners ne sont jamais confrontés à plus de quatre ou cinq adversaires simultanément. Si vous choisissez cette option, équilibrerez la distance et le temps en fonction de la puissance de feu du groupe de personnages. Tenez compte des différents indices professionnels des PNJ et souvenez-vous qu'il n'en faut pas beaucoup pour les faire battre en retraite.

Cette rencontre n'est pas conçue pour décimer les shadowrunners mais pour leur faire entrer dans le crâne que les corporations peuvent également faire preuve d'intelligence de temps à autre. Multitech est de toute évidence consciente de ses problèmes et travaille activement à leur résolution. Si les shadowrunners veulent l'emporter, il va leur falloir se donner un peu de mal.

S'ils ne sont pas encore allé à la boutique de Vanian, vous pouvez vous reportez au chapitre **La boutique de Vanian**, page 19. S'ils ont découvert l'adresse personnelle du fourgue, allez à **Le nid du rat**, page 29.



LE LIEU DU CRIME

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'intersection de Leopold et de Loeb... Drôle de nom pour un carrefour. En fin de compte, le quartier s'avère plus chouette que ce à quoi vous vous attendiez, même avec un nom pareil. On ne doit pas s'en éloigner de plus de cinq cents mètres dans n'importe quelle direction sans avoir une bonne raison, mais les environs immédiats du carrefour semblent un endroit magnifique pour élever des enfants. De jolies maisons, un peu modestes peut-être, avec des pelouses bien entretenues. Il y a même un terrain de jeux, miraculeusement épargné par les détritus et les tessons de bouteilles, avec un portique intact.

À un demi bloc de distance de l'endroit où Neil Scott a cassé sa pipe, vous repérez des gyrophares tournant dans le lointain. La Lone Star est là en force. Il est temps de modifier vos plans, les gars...

ATMOSPHÈRE

Cultivez chez les personnages un sentiment de doute et de malaise quant à la raison de leur présence sur les lieux. Alpha Blue a des contacts fiables au sein de la Lone Star ; les shadowrunners n'ont aucune raison de vouloir marcher sur les plates-bandes des flics. S'ils tiennent absolument à se rendre sur place personnellement, faites-leur bien prendre conscience de l'omniprésence de la police. Montrez-leur des gyrophares et des uniformes bleus à chaque coin de rue. Avec un peu de chance, ils comprendront rapidement qu'ils n'ont rien à faire ici et s'en iront avant de s'attirer des ennuis.



L'ENVERS DU DÉCOR

Si les shadowrunners insistent pour se rendre sur le lieu du crime, laissez-les faire. Ils y trouveront peu d'indices. La Lone Star a bouclé le périmètre, bien entendu : le moindre débordement peut conduire à leur arrestation pour interrogatoire.

En plus de l'officier chargé de l'affaire, le détective Rick Gordon, deux véhicules de patrouille sont encore présents sur les lieux, conduits chacun par un agent en uniforme. Si les shadowrunners gênent en quoi que ce soit le travail de la police, faites pour les agents des tests de Perception afin qu'ils repèrent les armes dissimulées. Les flics confisquent toute arme à feu illégale qu'ils découvrent et peuvent même arrêter son détenteur. Si les shadowrunners envisagent de faire le coup de feu avec la Lone Star, tâchez de les en décourager. Les flics réclament immédiatement du renfort et, en quelques minutes, l'endroit se met à grouiller d'uniformes.

AGENTS DE LA LONE STAR (2)

Présents sur les lieux depuis six heures de rang sans une pause, ces agents sont fatigués et s'ennuient ferme, ce qui les rend moins efficaces que d'ordinaire. Rendus irritables par leur inaction prolongée, ils n'ont pas envie de perdre leur temps à discuter avec les badauds, à plus forte raison avec des shadowrunners.

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

Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 4, Voitures (passagers) 3

Compétence spéciale : Procédures de Police 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator |Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'allonge, 5M Étourdissement), menottes en plastique

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

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

DÉTECTIVE RICK GORDON

Ce flic entre deux âges, véritable survivant, bat la semelle sur le trottoir depuis des années. Quand la situation a commencé à se dégrader, il a emprunté sur son assurance-vie et demandé à un chirurgien de le renforcer un peu. Depuis lors, cette armoire à glace ambulante est crainte et respectée à la fois par les criminels et par ses collègues flics.

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

Initiative : 7+2D6

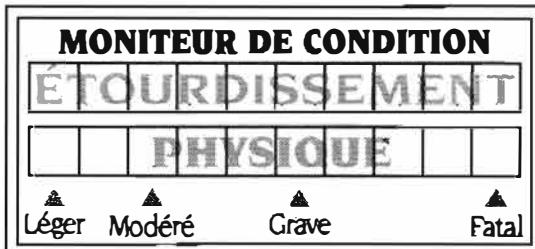
Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 5, Biotech (Premiers soins) 4, Combat à Mains Nues 4, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (Rue) 5, Informatique 3, Interrogation 4, Leadership 6, Psychologie (Comportement déviant) 4, Voitures (passagers) 4

Compétence spéciale : Procédures de Police 5

Cyberware : Armure dermale (1), yeux cybernétiques avec vision thermographique, anti-flash, vision nocturne et caméra, radio, interface d'arme, téléphone, réflexes câblés (1)

Équipement : Ares Predator |Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser|, gilet pare-balles (2/1), menottes en plastique



Parler aux flics présente un gros risque pour les shadowrunners. Le détective Gordon n'accepte de discuter avec eux que s'ils lui révèlent qui ils sont et les raisons de leur intérêt pour cette affaire. À moins qu'ils ne puissent fournir un mensonge convaincant appuyé par la réussite d'un test de Négociation (Baratin) (5), Gordon les fait embarquer pour interrogatoire. Leur curiosité au sujet du meurtre éveille en effet ses soupçons.

CE QUE SAIT LA LONE STAR

Les experts balistiques de la Lone Star pensent que le sniper qui a descendu Scott a tiré une rafale de balles explosives avec un fusil d'assaut FN HAR à travers le toit de son véhicule. La tôle a été sérieusement endommagée et deux balles ont atteint leur cible, emportant la majeure partie du côté droit du visage de Scott et lui déchiquetant la poitrine. Le malheureux a été tué sur le coup.

L'enquête de proximité a permis de recueillir une vague description du tireur embusqué sur un toit voisin. L'examen du toit en question n'a pas révélé grand-chose, hormis deux pistes dont Gordon attend beaucoup. L'analyse thermographique du toit a montré la trace résiduelle des pas du tireur. La police a donc pu recueillir des particules des semelles qu'elle a envoyées au labo, avec quelques écorces de graines de tournesol que le sniper a dû mâchonner en attendant l'arrivée de sa victime ; on espère récupérer suffisamment de son sang dans ses résidus de salive pour établir son empreinte génétique. Ces indices permettront à la Lone Star d'identifier le sniper, mais l'enquête prendra plusieurs jours. Si les shadowrunners jouent cartes sur table avec elle, ces informations permettront de faire le lien avec Multitech et, peut-être, d'aboutir à des arrestations et à des condamnations (mais



qui a jamais vu des shadowrunners jouer cartes sur table avec la Lone Star ?).

Si les shadowrunners réussissent à apprendre d'où le tireur a opéré, ils vont sans doute vouloir grimper sur le toit pour inspecter les lieux de plus près. Malheureusement, la Lone Star a bien fait son boulot et ne leur a pas laissé le plus petit indice à se mettre sous la dent.

LES FAITS, RIEN QUE LES FAITS

Si les shadowrunners évitent de se mettre la police à dos, ils peuvent interroger les voisins au sujet du meurtre. La Lone Star leur a déjà posé des questions pendant des heures, mais certains n'apprécient guère les représentants des forces de l'ordre et se montrent parfois plus coopératifs avec de sympathiques et généreux enquêteurs privés.

Ces témoins rapportent avoir aperçu quelqu'un sur le toit de l'immeuble surplombant le carrefour où Scott a trouvé la mort. Leur description reste cependant peu fiable ; le tireur ou la tireuse était trop loin pour être identifié formellement. La plupart des témoins parlent d'un homme de haute taille portant un long manteau et un fusil. Vous pouvez compléter à votre gré cette description générale de divers détails contradictoires selon chaque témoin.

Au cours de la conversation, plusieurs voisins font allusion à un individu nommé Mortimer qui habite juste au coin de la rue. On prétend qu'il serait au courant de tout ce qui se passe dans le quartier, mais Gordon ne l'a pas interrogé ; contrairement aux shadowrunners, il connaît le bonhomme et sait qu'il s'agit d'un affabulateur.

LE LIEU DU CRIME

Mortimer

Monsieur Mortimer est une personne solitaire qui passe le plus clair de son temps à lorgner par sa fenêtre les innombrables drames de son petit coin de banlieue personnel. Il est d'une amabilité désespérante ; non seulement il est tout disposé à raconter ce qu'il sait, mais il est pratiquement impossible de le faire taire une fois lancé. Comme il n'est au courant de rien mis à part ce qu'il a entendu dire, parler avec lui n'est qu'une perte de temps. Si les shadowrunners vont le trouver, il prétend avoir bien vu le tireur et leur décrit un grand ork avec un œil cybernétique rouge, portant une armure légère sous un long manteau noir.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	3	4	4	3	2	5	-	3	0/0

Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 1/1

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

Cyberware : Aucun

Équipement : Massue (+1 d'allonge, 5M Étourdissement)

ERREUR SUR LA PERSONNE

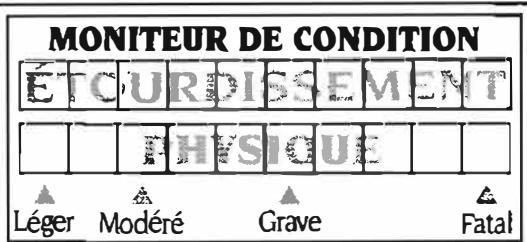
On peut se demander ce que la Lone Star fait encore sur les lieux, compte tenu de la modestie de la victime. La triste vérité est qu'un cousin du maire Schultz se trouvait à seulement un bloc de distance au moment du meurtre, au volant d'une Jackrabbit presque identique à celle de Scott. Naturellement, le bureau du maire craint que le tireur ne se soit simplement trompé de cible et tente d'accélérer l'enquête en faisant pression sur la Lone Star, laquelle à son tour fait pression sur Gordon. Ce dernier sait qu'il s'agit d'un assassinat corporatiste et se désintéresse de l'affaire. Il brasse un peu d'air pour faire plaisir à ses supérieurs, mais en réalité il se fiche pas mal de la mort de Neil Scott.

Comme à **Bienvenue dans mon cercueil**, page 22, la prochaine étape des shadowrunners dépend des renseignements qu'ils ont recueillis jusqu'ici. S'ils n'ont pas encore visité la boutique du fourgue, vous pouvez vous rendre à **La boutique de Vanlan**, page 19. S'ils ont son adresse personnelle, allez au chapitre suivant. **Le nid du rat**

ANTIVIRUS

À moins que les shadowrunners ne fassent quelque chose de vraiment stupide, le pire qui puisse leur arriver au cours de cette rencontre est de se faire arrêter par Gordon pour troubles de l'ordre public ou entrave à une enquête officielle. Ces charges ne résistant pas à l'examen, toutefois, il ne les garde que quelques heures avant de les relâcher.

Les shadowrunners pourraient aussi attacher trop d'importance au témoignage de Mortimer et ainsi s'embarquer sur une fausse piste à la poursuite d'un grand ork qui n'existe pas. N'hésitez pas à les balader un peu, en brodant au besoin les détails nécessaires pour les conduire à mettre la main sur un métahumain correspondant bien à la description, parfaitement innocent et probablement furieux de se voir confondu avec un meurtrier.



LE NID DU RAT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Shady Hill Apartments n'est pas le genre d'endroit où l'on s'attend à trouver des rats du genre de Vanian. Il se dresse au beau milieu d'un quartier tout droit sorti d'une bande de simsens et ressemble davantage à un hôtel de luxe qu'à un immeuble d'appartements. Marbre authentique dans le vestibule, grands espaces, tapis orientaux qui suffiraient à payer vos boissons et celles d'une dizaine de vos copains pendant un an .. Ouais, les affaires de Vanian doivent marcher du feu de Dieu.

Peut-être que vous devriez songer à changer de business..

ATMOSPHÈRE

Cette rencontre est marquée au coin d'une panique totale et absolue, du moins jusqu'à ce que les shadowrunners réussissent à faire entrer dans la tête de Vanian qu'ils ne lui veulent aucun mal. En temps normal, le fourgue est plutôt calme et maître de lui, mais la vision de l'équipe de Multitech faisant un carnage dans sa boutique l'a drôlement retourné. Depuis, il s'est bouclé dans son appartement sans oser en bouger, arme à la main, attendant l'arrivée des tueurs. Il n'a eu que tout récemment l'idée d'appeler au secours, et la cavalerie n'est pas encore arrivée.

L'ENVERS DU DÉCOR

Curieusement pour un endroit aussi sélect, le Shady Hill Apartments est doté d'un système de sécurité réduit au minimum, à savoir un poste de gardes et deux caméras à l'accueil. On demande aux shadowrunners de signer un registre avant de monter chez Vanian, mais ce n'est qu'une formalité. Les vigiles se moquent à peu près de tout, sauf de leur fiche de paye.

VIGILES (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	2	2	2	6	-	2	0/0

Initiative : 2+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Armes à Feu 3, Étiquette (Corporations) 2

Cyberware : Aucun

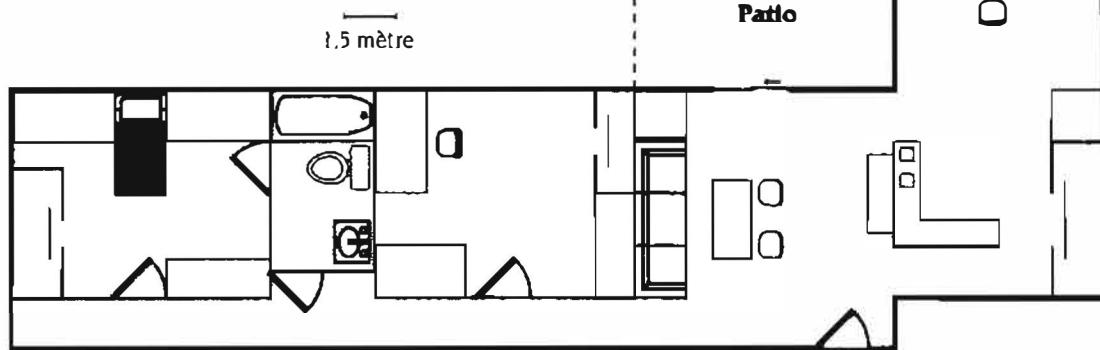
Équipement : Ares Predator (Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M)

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

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



L'APPARTEMENT DE VANIAN



APPARTEMENT 2112

Ayant vu l'équipe de tueurs de Multitech désamorcer le système de sécurité de sa boutique et massacrer ses assistants, Vanian a du mal à croire les protestations d'amitié des shadowrunners. Pour ce qu'il en sait, ils peuvent parfaitement travailler pour les mêmes personnes que ceux qui ont refait sa façade. Il est en proie à une telle panique que les shadowrunners doivent d'abord le maîtriser par la force avant de pouvoir lui parler, sous réserve qu'il ne les ait pas abattus avant naturellement. Une fois à leur merci et constatant qu'ils ne manifestent malgré tout aucune intention de le tuer, il accepte plus facilement d'entendre raison.

Comme on pourrait s'y attendre, l'appartement de Vanian est une poubelle sans nom. À vous de décider quel genre de poubelle. Un plouc tel que Vanian n'a pas grand mal à saloper un magnifique appartement comme ceux du Shady Hill. La moquette disparaît littéralement sous les ordures, les détritus et les assiettes (les écuelles ?) sales. Il s'est aménagé dans le living-room un espace de travail qu'on distingue difficilement du fouillis environnant.

LE TEMPS DES AVEUX

Interrogé au sujet du plan ou de l'œil cybernétique, Vanian se montre réticent à révéler des informations sur ses clients mais se laisse persuader à coups de nuyens ou de froncements de sourcils si l'un des shadowrunners réussit un test d'opposition d'Interrogation ou de Négociation (pour plus de détails concernant les tests d'opposition, voyez *Shadowrun*, page 68). Le fourgue essaie également de convaincre les shadowrunners de l'escorter jusqu'à sa boutique où il souhaite récupérer quelques effets personnels de première importance avant de quitter la ville. Au sujet du plan sur lequel travaillait Scott, voici ce qu'il peut dire :

"Un punk du nom de Breaker a déboulé dans ma boutique, fier comme un type qui vient de posséder Aztechnology ou quelque chose comme ça. Tout de suite, ça m'a rendu nerveux. Je n'ai pas l'habitude de traiter avec ce genre de clientèle. Les gangs ont du mal à comprendre les lois non écrites de l'offre et de la demande, et ils n'ont aucune délicatesse. C'est dangereux d'avoir affaire à ces clowns. Il portait les chaînes et les peintures de guerre d'un membre de l'Iron Legion - et ça aussi, c'était une mauvaise nouvelle."

"J'ai alerté Lou avec mon alarme silencieuse et puis j'ai demandé au gosse ce que je pouvais faire pour lui. Il m'a décoché ce sourire, comme si j'étais le roi Arthur et qu'il m'apportait le Graal dans son sac à dos. Et il a sorti un truc de son blouson, enveloppé dans une serviette en papier. En voyant le sang et les morceaux de viande sur la serviette, j'ai commencé à m'inquiéter - voyez ce que je veux dire ?"

"Alors il a sorti cet œil - un œil cybernétique, grâce aux esprits, pas un vrai truc de chair et de sang. Une belle pièce. Pas de quoi se rouler par terre, mais de la technologie de pointe malgré tout. Un aspect naturel combiné à une caméra dissimulée, bel ensemble d'optique et de microcircuits. En le passant au scanner, j'ai remarqué que la caméra avait une image stockée en mémoire."

"J'ai demandé à Breaker combien il en voulait. Il m'a fait tout un numéro, en faisant semblant de réfléchir. Il voulait devenir acteur, mais il est mal barré. Après avoir bien roulé les yeux et s'être longuement gratté le menton, il m'a sorti un chiffre. Je me suis mordu la joue pour m'empêcher de rigoler et j'ai marchandé un peu pour lui faire plaisir, avant d'accepter ses conditions en marmonnant qu'il était dur en affaires."

"Après le départ du punk, j'ai demandé à Graham de me remplacer à l'accueil et je suis passé dans mon bureau, où j'ai branché l'œil sur une orbite reliée à une imprimante, histoire de voir ce qu'il avait dans la rétine. L'imprimante m'a craché ce plan, pour moi c'était de l'hébreu."

"Je connaissais deux potes capables de me dire ce que c'était et combien ça valait. J'ai envoyé le plan à l'un d'entre eux pour analyse, mais il ne m'a jamais répondu. Et voilà que ces tueurs se sont amenés et ont saccagé ma boutique. Pauvres Lou et Graham, ils n'avaient pas la moindre chance. J'imagine que le salopard a dû parler de moi à quelqu'un de dangereux. Je suppose que vous ne me direz pas quel rôle vous jouez dans cette histoire ?"

Ce récit n'est pas la seule aide que peut fournir Vanian. Il conserve des dossiers très à jour de tous ses clients, y compris des portraits obtenus grâce à ses caméras de sécurité. Si les shadowrunners lui demandent une photo de Breaker, Vanian sort une puce d'un tiroir de son bureau, l'enfiche dans un lecteur de données et en tire une sortie papier sur une imprimante à haute résolution.

Vanian se rend bien compte que tous ses problèmes lui viennent de l'œil cybernétique et du plan. Il conserve l'œil dans une boîte de pièces détachées sur l'établi dans son living et le cède volontiers aux shadowrunners, trop heureux d'en être débarrassé. L'implant porte un numéro de série grâce auquel il est possible de remonter jusqu'à Griffin Moore. Si aucun des shadowrunners ne pense à l'examiner, vous pouvez toujours prétendre que l'un d'entre eux remarque le numéro "par hasard". Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 63.

EMBUCASADE

Une équipe de tueurs de Multitech - quatre liquidateurs et un sniper - arrivent sur les lieux peu de temps après les shadowrunners. Ils ont ordre de capturer Vanian vivant pour interrogatoire, mais ne s'embarrassent pas de précautions vis-à-vis de quiconque

prétend leur barrer la route. Dès que quelqu'un quitte l'appartement, les tueurs passent à l'attaque. Si les shadowrunners attendent suffisamment longtemps, les secours appelés par Vanian finissent par arriver : deux samouraïs des rues et un mage elfe. Vous pouvez les faire intervenir au besoin si les personnages se font déborder par les tueurs de Multitech. Donnez-leur respectivement les caractéristiques du samouraï des rues et du marge urbain, pages 64 et 61 de **Shadowrun**.

Liquidateurs (4)

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

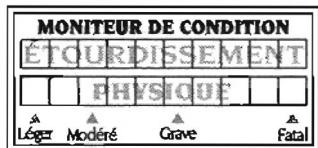
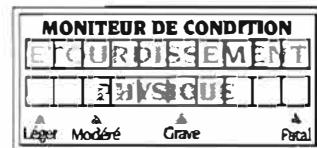
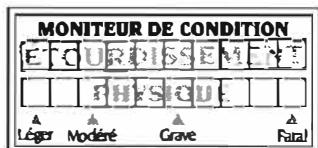
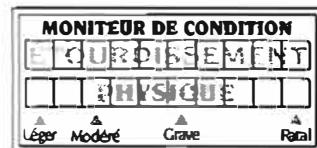
Initiative : 7+2D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

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

Cyberware : Réflexes câblés (1)

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Heckler & Koch HK227 (Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2))



Sniper

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

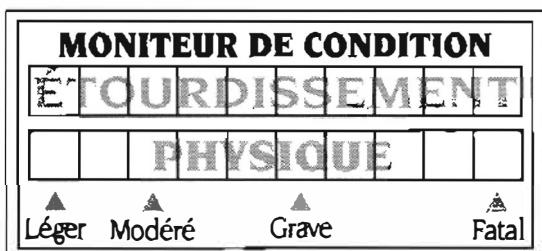
Initiative : 5+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

Compétences : Armes à Feu 6, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Heckler & Koch HK227 (Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2))



ANTIVIRUS

Si Vanian meurt avant d'avoir pu parler de Breaker et de l'Iron Legion, les shadowrunners débouchent sur une impasse. Vous pouvez les en sortir grâce à un coup de téléphone d'Alpha Blue, qui a pu obtenir le tuyau de son côté, ou par l'intermédiaire d'amis du fourgue, auxquels il aurait raconté son histoire. À ce stade, les shadowrunners n'ont plus qu'à se lancer sur les traces de Breaker ou de l'Iron Legion ; reportez-vous au chapitre suivant, **Les feux de la ville**.



LES FEUX DE LA VILLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Bienvenue au Route 66, le parfum du mois. C'est le dernier blitz club, l'équivalent 2050 des anciennes rave parties qui connurent une popularité sporadique depuis leurs débuts dans la triste innocence des années 90. Avec un peu de matériel de mixage, quelques centaines d'amis et un lieu public, vous aviez votre rave party.

Les blitz clubs fonctionnent un peu sur le même principe, mais avec une différence notable : ils sont organisés dans des lieux privés, sans le consentement du propriétaire. Les organisateurs recrutent assez de gros bras pour circonscrire la piste de danse et la défendre pendant quelques heures. Branchés et dangereux, les blitz constituent le carrefour de toutes les célébrités de la rue. Et le Route 66 est l'un des plus cotés.

Ce soir, le blitz se tient au Brighton Mall. Le temps que vous arriviez, la fête bat déjà son plein. Un troll se dresse à l'entrée, et les danseurs tournoient sur la piste à l'emplacement habituel du marché d'alimentation. La foule se presse entre les boutiques, mais personne ne touche aux marchandises ; le pillage est contre l'éthique du blitz. Vous savez que la Lone Star ne tardera pas à venir gâcher la soirée. Si vous devez trouver votre punk, mieux vaut vous y mettre sans tarder.

ATMOSPHÈRE

Un feu d'artifice survolté, voilà ce que doit être un blitz club. Les gens y vont pour se faire exploser les neurones - à l'alcool, aux puces, à la danse, à la transe, à tout ce que vous voulez. Une impression de chaos et de danger omniprésents doit baigner toute la scène. Cette rencontre a pour but de rappeler à des shadowrunners blasés que la ville recèle encore bien des surprises et des menaces. Maintenez-les sur le qui-vive en les faisant côtoyer à tout instant des dangers réels ou hypothétiques : punks-rasoirs complètement défoncés, échanges de coups de feu à proximité, et ainsi de suite.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les shadowrunners sont ici pour retrouver des membres de l'Iron Legion, dont le Route 66 est l'un des points de chute favoris. En se débrouillant bien, ils obtiennent l'adresse de la petite amie de Breaker, une certaine Emma, qui se trouve être la dernière personne à savoir précisément où le punk a trouvé l'œil cybernétique de Griffin Moore (voir **La veuve noire**, page 35). Malheureusement pour eux, Clean Steve et ses gros bras sont tombés sur le râble de l'Iron Legion quelques heures auparavant et ont abattu un gangster pour chaque goule tuée au cours de la descente du gang dans les égouts (voir **Synopsis**, page 6).

L'ENTRÉE DANS LE CLUB

Comme beaucoup de boîtes de nuit, le Route 66 se fait un devoir d'être un club très fermé. Les faux-jetons et les petits malins qui traînent à la lisière des bas-fonds ne sont pas admis à l'intérieur. Le

portier, un énorme troll à la mine patibulaire, qui se fait appeler Balder, fait le tri entre les gens dans le coup et les ringards.

Balder

De taille immense, même pour un troll, Balder (de son vrai nom Gordon Tufnell) a utilisé un équipement spécial pour sculpter son corps à l'image d'un cauchemar de culturiste. Pour souligner son apparence impressionnante, il s'habille d'un simple pagne et s'est fait planter des clous dans la peau.

Bien qu'il ne porte ni arme ni armure, ses cicatrices, les renflements de son armure dermique et les opercules de ses lames et de ses griffes rétractiles lui donnent une allure bien assez menaçante pour son travail.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
11 (14)3	9	3	3	5	1	-	3 (7)	0/0	

Initiative : 7+3D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/3

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues (Implants) 5, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 4, Interrogation (méthode orale) 4

Cyberware : Armure dermique (3), lames digitales rétractiles, griffes rétractiles, réflexes câblés (2)

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTOURDISSÉMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

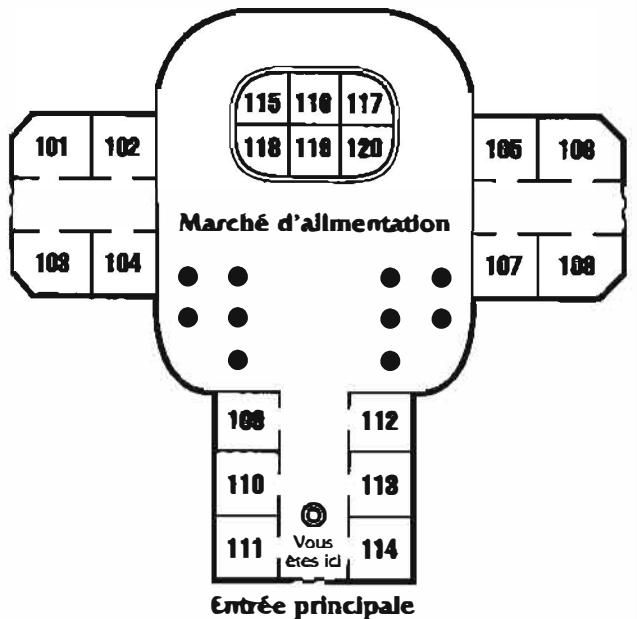
Corrompre Balder peut donner de bons résultats, mais gare à ne pas sous-estimer la valeur de son approbation. En observant l'entrée un petit moment, on remarque que le troll laisse plutôt entrer les clients à la mine coriace et séduisante, probablement pour le plaisir des yeux de ceux qui sont déjà à l'intérieur. Si les shadowrunners sont habillés en durs à cuire ou en malfrats, ils ont une meilleure chance de passer la barrière du videur troll.

Heureusement, Balder apprécie leur look et les laisse entrer sans piper mot. Interrogé au sujet de l'Iron Legion, il déclare avoir vu passer des punks en chaînes et en peintures de guerre qui pourraient bien être ceux qu'ils recherchent.

UNE AIGUILLE DANS UNE BOTTE DE FOIN

Une fois à l'intérieur, les shadowrunners pénètrent au sein d'une masse grouillante d'humains et de métahumains des deux sexes. Des centaines de gens se pressent dans le marché d'alimentation, ondulant au rythme insistant du slash-metal qui se déverse de haut-parleurs dépareillés accrochés au mur. Évoluer à travers cette foule est une opération lente et laborieuse ; les shadowrunners doivent prendre leur mal en patience.

LE BRIGHTON MALL



101 Budda Noir	111 Dangerous Pets
102 Victoria's Latex	112 Everthing's 100 Nuyen
103 Hair'O Rama	113 Toy Pit
104 Silk Plants	114 Tight N'Sassy
105 Uncle Ogre's Big & Tall	115 Barrio Burger
106 X-Pensive Gifts	116 Fried Stuff
107 Nothing Sacred	117 Mister Crunchy
108 Nik Nak's	118 Great Big 'Tater
109 Shoes, Shoes, Shoes !	119 Rico Fong's
110 Book World	120 Meat King

Le bon côté de la situation est que les shadowrunners peuvent faire la connaissance de toutes sortes de personnes intéressantes. S'ils décident de traîner un peu dans la fête, improvisez quelques rencontres pittoresques. Elles resteront probablement sans conséquence, mais n'oubliez pas que ce genre de soirée accueille aussi des personnalités du milieu. Jouez avec les shadowrunners : qu'ils ne sachent jamais qui mérite ou non leur attention.

Regroupés près du Mister Crunchy sur un côté du marché d'alimentation se trouvent six jeunes hommes d'aspect musclé, affichant les peintures bleues et les harnais de chaînes des membres de l'Iron Legion. En temps normal, ce genre de punks roule des mécaniques à travers la fête avec des allures de propriétaires, mais ceux-là gardent un profil inhabituellement bas.

Punks de l'Iron Legion (5)

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

Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Compétences : Armes à Feu 3, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Browning Max-Power (Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M), massue (+1 d'allonge, 5M Étourdissement), blouson en cuir synthétique (0/1)

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

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

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

Overdrive

Au bon vieux temps, Overdrive était un guerrier respecté qui suivait là où d'autres commandaient. Depuis l'attaque qui a déci-mé son gang, quelques heures auparavant seulement, il s'est vu propulsé au poste de nouveau chef de guerre de l'Iron Legion. Malgré la gêne qu'elles font naître en lui, il prend ses responsabilités toutes neuves très au sérieux.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	5	6	4	3	5	6	-	4	0/1

Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

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

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M], massue (+1 d'allonge, 7M Étourdissement), Heckler & Koch HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M, avec 3 chargeurs supplémentaires], blouson en cuir synthétique (0/1)

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

Le massacre a flanqué une trouille de tous les diables aux derniers membres de l'Iron Legion, même s'ils se feraient tuer sur place plutôt que de l'admettre. Si les shadowrunners cherchent à entamer la conversation, les punks leur font comprendre sans ambiguïté qu'ils ont envie de rester seuls. Overdrive fait office de porte-parole et donne le ton à ses frères. Adoptant une pose nonchalante et arrogante, il répond par des grognements aux réponses les plus simples. Tâchez de convaincre les shadowrunners de ne pas céder à l'irritation. Les gangs des rues ne se laissent pas intimider ; même en crachant leurs dents, ils conservent leur fierté. Les tactiques de gros bras ne donnent rien ici ; la meilleure approche consiste à témoigner aux gangsters le respect qu'ils pensent mériter et à patienter jusqu'à ce qu'ils aient envie de parler.

Les questions des shadowrunners au sujet de Breaker rendent les punks soupçonneux : ne seraient-ils pas liés aux tueurs qui ont déci-mé la majorité du gang ? Si les shadowrunners parviennent à dissiper leurs craintes, ils apprennent que Breaker a été torturé à



mort quelques heures auparavant à l'issue d'un raid particulièrement meurtrier et professionnel contre le gang. Les punks ne savent rien d'un œil cybernétique, mais Breaker avait une copine du nom d'Emma qui vit dans un taudis appelé Hope dans les Puyallup Barrens (voir au chapitre suivant, *La veuve noire*). Ils pensent que Breaker a pu lui révéler des choses qu'il répugnait à leur confier.

LA DESCENTE DES FLICS

À vous de déterminer à quel moment faire intervenir la Lone Star. Ce peut être par exemple en pleine conversation des shadowrunners avec les punks, avant qu'Overdrive ne leur donne l'adresse d'Emma. Les flics descendant en force, et les shadowrunners se retrouvent emportés dans le flot des clients paniqués qui tentent de regagner la rue. Certains clients décident (inévitablement) de résister aux flics les armes à la main, et les shadowrunners doivent prendre la tangente, au milieu d'une cohue indescriptible, sous une fusillade nourrie.

Si les shadowrunners choisissent de prendre part à la bataille, tâchez d'improviser les péripéties du combat en restant aussi vague que possible. Avec des centaines de participants, vous auriez vite fait de vous perdre dans les jets de dés. Peu de temps après le déclenchement de la fusillade, la Lone Star bat en retraite, établit un cordon défensif autour du bâtiment et noie le centre commercial sous les gaz lacrymogènes.

La meilleure chance des shadowrunners est de se mêler à la foule, d'éviter les flics et de se fondre dans la nuit. Défendre le club leur attire le respect des habitués mais entraîne aussi très vraisemblablement leur arrestation.

ANTIVIRUS

Une mauvaise approche et les shadowrunners peuvent sortir bredouilles de leur confrontation avec les gangsters. Dans ce cas, arrangez-vous pour que l'un des punks se retrouve acculé par les flics lors de la descente de la Lone Star. Les shadowrunners en profitent pour le tirer d'affaires ; en témoignage de reconnaissance, le punk accepte de leur parler d'Emma et leur dit tout ce qu'ils veulent savoir. Une fois les shadowrunners en possession de l'adresse d'Emma, reportez-vous au chapitre suivant, *La veuve noire*.

LA VEUVE NOIRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Enfoui profondément au cœur des Puyallup Barrens, Hope est un labyrinthe d'immeubles en ruine et de baraqués tout de guingois, reconstituées à partir de morceaux de préfabriqué et solidifiées à grand renfort de scotch et de chewing-gum. Si les autorités se sont un jour souciées de ce quartier, elles ont visiblement jeté l'éponge depuis des lustres. De toute évidence, aucun inspecteur de santé publique n'a mis les pieds à Hope depuis la dernière ère glaciaire. Aucun flic non plus, dirait-on. Tandis que vous progresserez le long des rues crasseuses de ce bidonville, vous sentez des regards hostiles peser sur votre nuque. Il semblerait que les habitants du cru se tâtent pour savoir s'ils peuvent vous faire la peau. Heureusement, vous ne vous êtes pas embarqués là-dedans sans biscuits...

ATMOSPHÈRE

Cette rencontre est marquée au coin du désespoir. Du trou à rat où elle se réfugie pour dormir aux souvenirs pathétiques de son ancienne existence, tout chez Emma trahit la capitulation. Faites sentir aux joueurs toute la tristesse et le sentiment de futilité qui animent la malheureuse.

L'ENVERS DU DÉCOR

Au cours de cette rencontre, les shadowrunners sont amenés à retrouver la petite amie de Breaker, dernière relation connue de l'Iron Legion à pouvoir leur dire où le punk s'était procuré l'œil cybérétique.

Le quartier de Puyallup baptisé Hope ("Espoir") a été construit par des gens désireux de disparaître, si bien qu'il est très difficile d'y retrouver qui que ce soit s'il n'a pas envie d'être trouvé. Le bidonville ne comporte pas de noms de rues ni d'adresses postales, et seuls les habitants peuvent indiquer aux shadowrunners l'endroit où vit Emma. Les rats humains et métahumains y sont plus dangereux que les rongeurs avec lesquels ils partagent les déchets alimentaires récupérés à la sortie de l'usine de soja voisine. Le premier squatter abordé par les shadowrunners pourrait bien se révéler être leur ultime rencontre. Par ailleurs, et pour corser la difficulté, les rares habitants du voisinage disposés à discuter répugnent à parler d'Emma, dont on raconte qu'elle aurait un chat sauvage particulièrement féroce. Vous pouvez improviser deux ou trois rencontres avec des squatters et autres épaves humaines afin de planter le décor.

Après les avoir observés quelques temps déambuler à travers leur quartier, les caïds locaux rassemblent suffisamment de courage pour se frotter aux shadowrunners. Deux fois plus nombreux que les visiteurs, ils s'avancent vers eux sous la conduite de deux trolls, Bennie et June. L'un de ces derniers, faisant office de chef, propose de les conduire jusqu'à Emma en échange d'une commission exorbitante pour ses services.

CAÏDS LOCAUX (JUSQU'À 12)

Poussés par la faim, ces pauvres squatters feront n'importe quoi pour survivre. Les étrangers qui s'aventurent dans leur quartier sont pour eux autant de proies potentielles à se mettre sous la dent : malheureusement, ils risquent de trouver les shadowrunners un peu difficiles à avaler.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	2	2	2	6	-	2	0/0

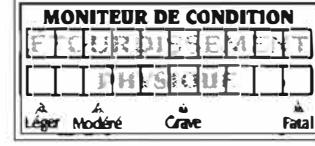
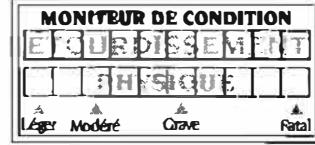
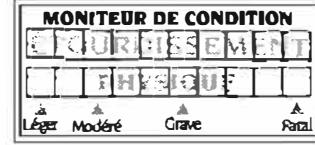
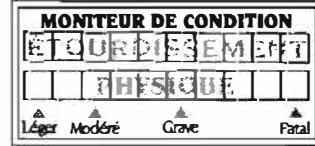
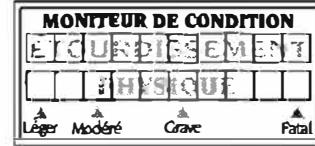
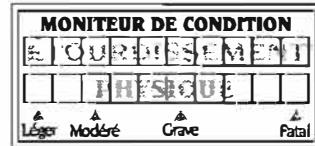
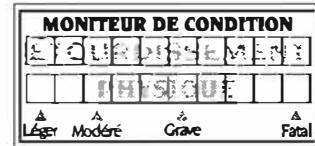
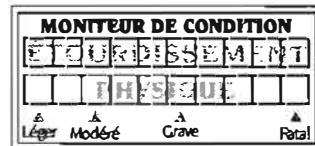
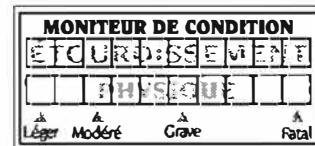
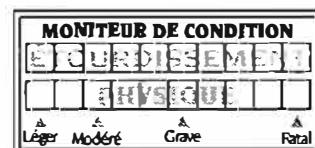
Initiative : 2+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/2

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 3, Étiquette (Rue) 3, Furtivité (Milieu Urbain) 3, Langage Urbain 3

Cyberware : Aucun

Équipement : L'un porte un Heckler & Koch HK227 [Mitraillette, 28 (chargeur), SA/TR/TA, 7M], deux ont des Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M], les autres ont des massues (+1 d'allonge, 4M Étourdissement)



LA VEUVE NOIRE

BENNIE ET JUNE

Simples squatters anonymes partout ailleurs. Bennie et June sont des personnalités à Hope. Après s'être montrés trop stupides ou trop susceptibles pour être videurs, ces jumeaux ont entamé une inexorable descente sociale qui a fini par les conduire à la tête de la bande de tueurs qui infeste ce sale petit coin de la conurb.

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

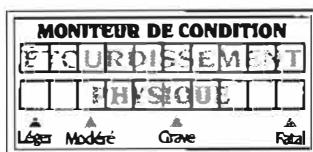
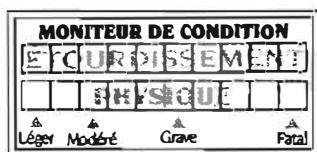
Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/2

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé (Massues) 4, Étiquette (Rue) 3, Langage Urbain 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Browning Max-Power | Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M1, massue (+1 d'allonge, 8M Étourdissement), armure de récupération (3/1)



Si les shadowrunners ont envie de gaspiller quelques centaines de nuyens, ils peuvent tenter d'acheter les caïds, mais le tempérament agressif des deux trolls rend toute solution pacifique assez improbable. Céder à leurs exigences serait interprété comme un signe de faiblesse, qui les encouragerait plutôt à faire monter les enchères. De plus, ils n'acceptent que du liquide. Dans de telles circonstances, les shadowrunners opteront vraisemblablement pour la manière forte.

Une fois les trolls et leurs gorilles vaincus, il devient beaucoup plus facile pour les shadowrunners de se faire conduire jusqu'à Emma, soit par un de leurs adversaires, soit par un des spectateurs terrifiés qui ont assisté à la scène. On leur recommande aussi de faire attention au chat, sans plus de précision.

LA TANIÈRE D'EMMA

Après s'être courbés sous un porche en aluminium corrodé et avoir rampé le long d'un conduit de métal rouillé, les shadowrunners

débouchent dans une minuscule cour à quelques pas d'un module d'appartement préfabriqué avec une porte rouge. Celle-ci est fermée à clef, barrée par une chaîne et verrouillée de l'intérieur. En tendant l'oreille, on peut entendre quelqu'un respirer derrière. Un système d'amplification auditive permet de dire que la respiration est profonde et régulière, et de discerner en toile de fond le bourdonnement léger d'un appareil électronique en marche. Quel que soit le raffut que peuvent faire les shadowrunners, Emma refuse de leur ouvrir ; ils sont obligés de pénétrer en force. Les verrous et la chaîne donnent à la porte un indice de barrière de 12.

Chambre

Cette pièce crasseuse et étriquée reste néanmoins la plus accueillante de l'appartement. Quand il s'est installé, Breaker a consacré une partie de son argent sale à l'aménagement de son intérieur. Certains des meubles ont été achetés neufs, et Emma a même fait quelques efforts pour nettoyer l'endroit.

Salle de bain

La salle de bain est d'une saleté et d'un désordre repoussants. L'armoire à pharmacie déborde de médicaments périmés de toutes sortes.

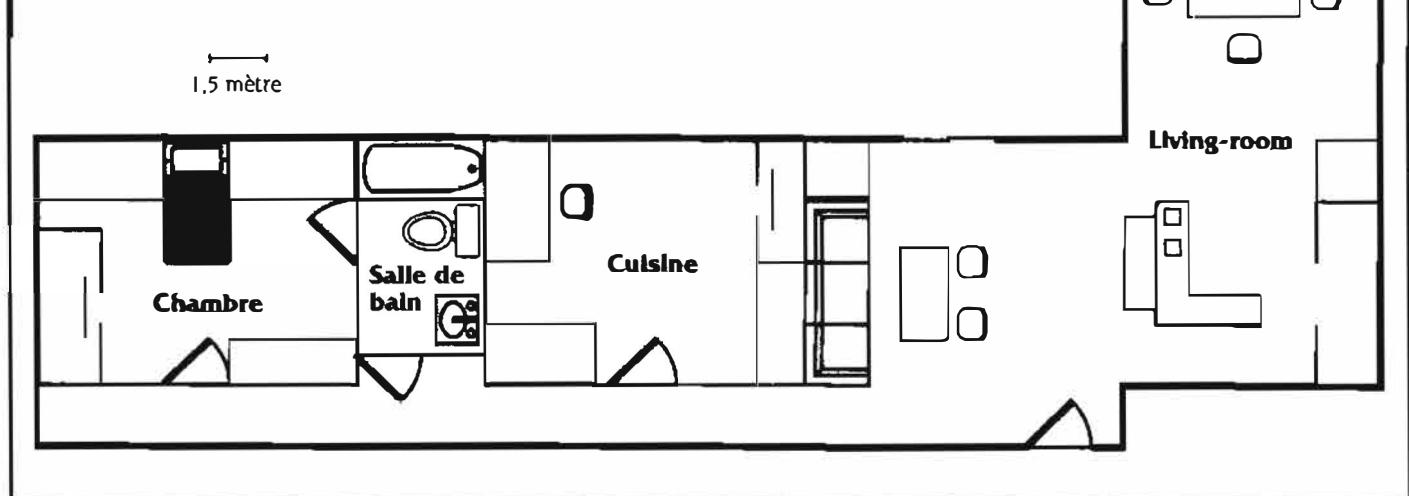
Cuisine

Plus proche d'un placard que d'une véritable cuisine, cette pièce comporte certaines commodités telles que des plaques chauffantes, une huche à pain et une petite glacière sur le plan de travail, à côté d'un meuble à classeurs transformé en garde-manger. Une partie des aliments a commencé à se décomposer et l'air a une drôle d'odeur. Une étagère supporte différentes bouteilles d'alcool bon marché, un pistolet de petit calibre Tiffani Self-Defender et une petite boîte de munitions.

Living-room

Trois canapés défoncés formant un demi-cercle autour d'une pile de cagettes entourent un espace de loisirs, marqué par une télévision et une chaîne antédiluvienne perchées au sommet des cagettes, au milieu d'un fouillis de vieux CD et de puces audio. Emma, vautrée sur un fauteuil en toile de jute au centre de la pièce, est connectée à une vieille console Simsens. Elle respire lentement ; on ne lui voit plus que le blanc des yeux et elle a développé un tressaillement rythmique dans le bras gauche.

L'APPARTEMENT D'EMMA



LA VEUVE NOIRE

LA BELLE ENDORMIE

Comme d'innombrables enfants du plexe, Emma fut abandonnée très tôt dans la rue par ses parents. Bien obligée de survivre par elle-même, elle grandit rapidement, vivant d'expédients avant de trouver un travail régulier dans l'enregistrement de simsens pornographiques. Un an plus tard, elle rencontrait Breaker à un blitz club et tous deux tombaient amoureux l'un de l'autre.

Quand les membres de l'Iron Legion lui ont annoncé la mort de son amant, elle a recherché parmi ses enregistrements simsens une puce qu'elle avait tournée en vacances peu de temps après leur rencontre. Désespérément désireuse d'échapper à une réalité présente devenue insupportable, elle a lancé la puce en boucle, désactivé toutes les sécurités de sa console avec un pic à glace puis s'est connectée pour en finir.

À l'arrivée des shadowrunners, Emma visionne sa puce depuis deux jours. Autrement dit, il y a 48 heures qu'elle n'a pris aucun repos, aucune nourriture ni absorbé la moindre goutte d'eau. Il suffit de débrancher la console pour l'éteindre ; réveiller Emma, en revanche, s'avère plus difficile. L'épreuve qu'elle s'est imposée a prélevé un lourd tribut sur sa constitution déjà fragile, la laissant dans un état de faiblesse dangereux. En fait, elle est à deux doigts de mourir. Pour les caractéristiques d'Emma, prenez celles du **gangster**, page 57 de **Shadowrun**.

Harvey

Au cours des années passées dans la rue, Emma a fait la connaissance d'un chat talis, une créature semblable à un chat domestique capable de prendre l'apparence d'un redoutable puma. Bien qu'elle l'ait adopté et baptisé Harvey, elle n'a jamais réussi à l'apprivoiser totalement. Ce qu'elle ignore, c'est qu'Harvey sort à la nuit tombée pour se nourrir des miséreux qui errent à travers Hope. Lorsque les shadowrunners pénètrent dans l'appartement d'Emma, ils réveillent Harvey qui faisait la sieste dans le living-room.

Harvey Chat domestique

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaque
1	4x4	1	-	2/4	4	6	-	5	3L, -1 d'allonge

Harvey Puma

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaque
7	9x4	7	-	2/4	4	6	-	5	8M

Initiative : 5+1D6/5+4D6

Pouvoirs : Accroissement d'Attributs Physiques, Illusion, Mouvement Accru, Réaction Accrue, Reflet du Désir (soi-même, sous forme de puma uniquement), Sens Accrus (vision nocturne)

Note : Traitez le pouvoir d'illusion comme un sort de Masque avec une puissance de 12. Il faut une action pour activer l'illusion, après quoi le chat talis utilise les caractéristiques de sa forme de puma. La deuxième Initiative indiquée correspond à la forme de puma.

Avant de pouvoir s'approcher d'Emma, les shadowrunners doivent d'abord s'occuper d'Harvey. L'animal évoque un chat domestique au long pelage blanc, gras et paresseux. Il commence par cracher en direction des intrus : si quelqu'un s'approche, il se transforme en puma et dénude ses crocs en manière d'avertissement. S'il croit Emma en danger, il attaque. Une équipe de shadowrunners aguerris ne devrait pas avoir grand mal à se débarrasser de l'animal, mais tuer Harvey n'est pas le meilleur moyen de s'assurer la coopération d'Emma.

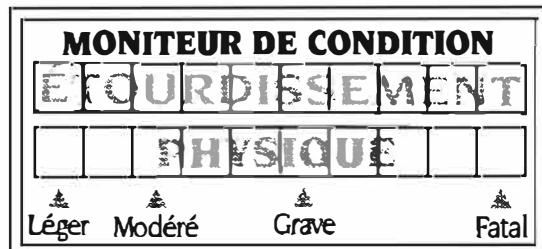
RÉPONSES EN VRAC

En lui témoignant suffisamment d'attention et de patience, les shadowrunners peuvent finir par obtenir d'Emma toutes les réponses qu'ils désirent. Elle veut savoir qui ils sont mais accepte n'importe quelle explication vaguement crédible, même aussi mince que : "Nous sommes des amis de Breaker".

Si elle peut rester lucide assez longtemps, Emma se rappelle que Breaker lui avait montré l'œil cybernétique. La Lone Star avait embarqué trois membres de l'Iron Legion il y a de ça une quinzaine de jours, et le gang avait décidé de partir à chasse aux goules pour réunir l'argent de la caution grâce à la prime offerte par la ville pour les mangeurs de chair humaine. Selon ses souvenirs, Breaker aurait récupéré l'œil sur un des cadavres découvert dans l'antre des goules dans les égouts. Si les shadowrunners réussissent à lui rendre assez de force pour supporter le trajet, Emma peut leur montrer la trappe par laquelle les membres du gang s'étaient introduits dans les égouts. Si les shadowrunners décident de suivre cette piste, reportez-vous à **Les pieds dedans**, page 44. S'ils ne parviennent pas à tirer quoi que ce soit d'Emma, ils choisiront peut-être d'affronter directement Multitech sur son terrain ; allez alors au chapitre suivant, **Dans la gueule du loup**.

ANTIVIRUS

Les shadowrunners ne risquent pas grand-chose au cours de cette rencontre. Emma est tellement secouée, qu'elle est prête à raconter tout ce qu'elle sait à quiconque lui tend une oreille sympathique. Si les shadowrunners réussissent à se la mettre à dos, échouent à la ranimer ou battent en retraite devant Harvey, vous pouvez toujours leur glisser le tuyau sur l'œil cybernétique par l'entremise d'un coup de téléphone d'Alpha Blue ou d'une visite de Clean Steve.



DANS LA GUEULE DU LOUP

DITES-LE AVEC DES MOTS

Au premier abord, le siège de Multitech à Bellevue ne paye pas de mine. Oh, il est joli - un vieux bâtiment en pierre du début du siècle dernier avec des vitres fumées, des parterres de fleurs et une fontaine dans la cour. Chouette. Un vrai palace. La compagnie doit être pleine aux as pour louer dans un quartier pareil. Elle a probablement assez de nuyens pour dissimuler toutes sortes de mesures de sécurité derrière cette jolie façade. Vous connaissez ce genre de boîte, ces corps qui fournissent de la technologie de pointe vite fait bien-fait pour satisfaire une demande en pleine explosion. Seules celles qui se montrent impitoyables survivent à une telle pression - et Multitech ne semble pas avoir de problème de ce côté-là.

ATMOSPHÈRE

Pensez argent et pouvoir, assez pour que Multitech n'ait pas besoin de les afficher. Cette corpo n'est peut-être pas Aztechnology, elle n'en dispose pas moins de ressources qui dépassent les rêves les plus fous de n'importe quel imbécile de shadowrunner. Si les personnages choisissent de remonter à la source, faites-leur comprendre sans ambiguïté toute la témérité d'une telle décision.

L'ENVERS DU DÉCOR

En faisant le choix musclé de visiter les locaux de Multitech, les shadowrunners espèrent sans doute récupérer les informations qui leur manquent, directement à la source. Malheureusement, ces informations ont quitté les lieux depuis longtemps. Dès que Donovan a rapporté la fuite au sujet de la puce optique défectueuse, les liquidateurs de Multitech sont entrés en action, effaçant soigneusement tous les indices. Les shadowrunners n'ont aucun moyen de le savoir, mais ils ne peuvent pas se procurer le reste des plans auprès de la compagnie.

Naturellement, une passe chez Multitech peut servir d'autres objectifs. Par exemple, des shadowrunners débrouillards pourraient chercher dans les locaux des preuves d'une autre forfaiture et s'en servir pour faire chanter la compagnie afin d'obtenir les renseignements voulus. Une méthode ambitieuse et qui présente des risques considérables, mais certains shadowrunners ne se laissent pas arrêter par le danger.

LE SIÈGE DE MULTITECH

Au premier regard, l'immeuble qui abrite le siège de Multitech semble parfaitement ordinaire. Construit en retrait sur la rue, c'est un grand bâtiment de pierre datant des années 1910, avec des carreaux sombres et opaques aux fenêtres. Deux parterres de fleurs rectangulaires s'étalent devant la façade, et l'eau de la grande fontaine de la cour d'entrée jaillit en permanence durant les mois d'été. Une simple enseigne de pierre incrustée de lettres métalliques annonce MULTITECH. Rien dans l'aspect extérieur de la bâtisse ne retient particulièrement l'attention

PLAN AU SOL DU SIÈGE DE MULTITECH

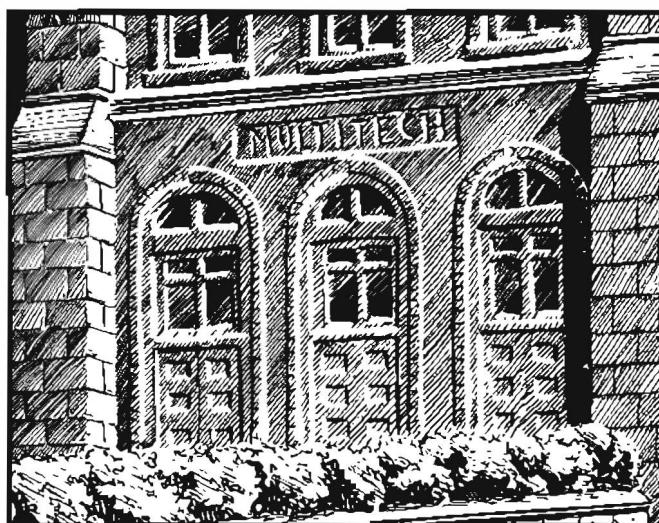
Ascenseur	A
Porte	—
Fontaine	○
Parterre de fleurs	□

Mètres
0 6 12 18 24

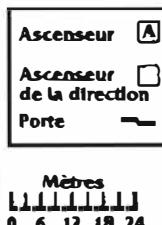
La réalité, cependant, est bien différente.

Les carreaux de verre opaque sont, en fait, des écrans à cristaux liquides contrôlés par ordinateur, programmés pour bloquer toute visibilité à l'intérieur du bâtiment, le jour comme la nuit, quelles que soient les conditions d'éclairage. Les portes de verre sont blindées et possèdent le même indice de barrière que les fenêtres : 8, avec des rideaux de fer qui font passer cet indice à 14 quand ils sont abaissés. Les murs, blindés également, ont un indice de barrière de 24. Autour du bâtiment, des plots de métal avec un indice de barrière de 18 sortent de terre pour empêcher les véhicules de s'approcher par les parterres de fleurs ou en contournant la fontaine.

L'entrée du parking, sur le côté ouest, comporte un système de sécurité similaire interdisant tout passage en force. Un réseau de câbles déployable, conçu pour entraver les hélicoptères et tout autre type de véhicules aériens protège la piste d'atterrissement sur le toit.



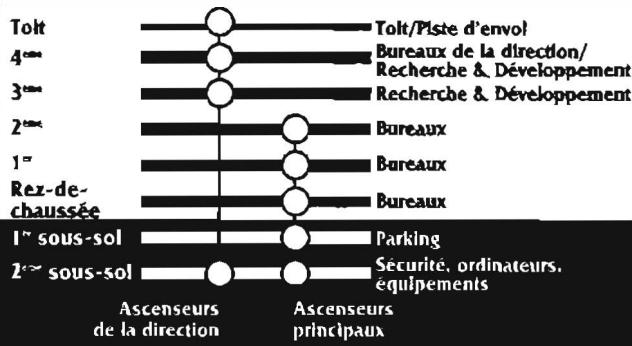
PLAN GÉNÉRIQUE DES ÉTAGES



Distribution des étages

L'immeuble de Multitech compte sept niveaux, dont quatre étages et deux sous-sols. Avant de faire jouer cette rencontre, étudiez attentivement le plan au sol, le plan générique des étages et le diagramme montrant les différents étages ainsi que les ascenseurs qui les desservent.

DIAGRAMME DES ASCENSEURS



Sécurité et équipement (2^{er} sous-sol)

Ce niveau contient les bureaux de la sécurité avec un petit arsenal, les systèmes de chauffage et d'air conditionné, les générateurs de secours et autres équipements nécessaires à la bonne marche du bâtiment. Une pièce particulièrement bien gardée au cœur des locaux de la sécurité abrite le centre nerveux du système informatique de Multitech, y compris son unité centrale, ses sous-processeurs et toutes ses bases de données. Notez que ce niveau n'est desservi que par les ascenseurs de la direction. Les employés qui souhaitent se rendre au troisième ou au quatrième étage depuis le deuxième sous-sol ne peuvent pas emprunter les ascenseurs principaux. Pour déterminer la disposition des pièces, reportez-vous au plan générique des niveaux. Les locaux de la sécurité et les ordinateurs occupent le coin sud-est. Les ascenseurs principaux sont ceux signalés par un A, les ascenseurs de la direction sont les deux petits carrés épais dans la pièce centrale.

Parking (1^{er} sous-sol)

La totalité du premier sous-sol est dévolue au parking. Les employés qui souhaitent se rendre depuis le parking au troisième ou au quatrième étage doivent d'abord descendre au deuxième sous-sol pour emprunter les ascenseurs de la direction.



Rez-de-chaussée

Le hall d'entrée se compose d'un bureau d'information et d'un comptoir de réception occupés par deux vigiles. De là où ils se trouvent, les gardes peuvent surveiller toutes les entrées. Le reste du niveau accueille les bureaux de la comptabilité et de l'administration. Notez que les ascenseurs principaux refusent de descendre au deuxième sous-sol sans l'aval de la sécurité du hall.

Premier étage

Bureaux (utilisez le plan générique des étages).

Deuxième étage

Bureaux (utilisez le plan générique des étages).

Recherche & Développement (3^e étage)

Les chercheurs de Multitech travaillent aux projets les plus importants de la compagnie sur les postes de travail de ce niveau. Le coin sud-ouest contient un magasin rempli de matériel de pressage et de production de puces. Pour déterminer la disposition des pièces, reportez-vous au plan générique des niveaux mais ignorez les ascenseurs principaux, qui ne montent pas jusqu'ici.

Bureaux de la direction/Recherche & Développement (4^e étage)

Prolongement du troisième, le quatrième étage accueille les ateliers des inventeurs vedettes ainsi que les bureaux des administrateurs et présidents de la compagnie. Pour déterminer la disposition des pièces, reportez-vous au plan générique des niveaux mais ignorez les ascenseurs principaux, qui ne montent pas jusqu'ici.

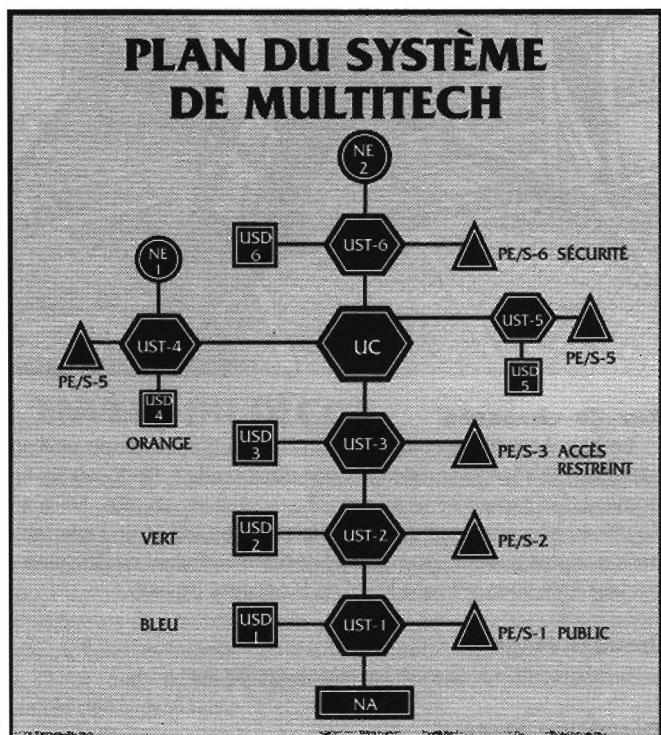
Toit et piste d'envol

Uniquement desservi par les ascenseurs de la direction, le toit supporte une série de condensateurs pour le système d'air conditionné, une piste d'envol pour hélicoptères et des cages d'ascenseurs en béton armé avec un indice de barrière de 24. Les ascenseurs de la direction sont contrôlés par la sécurité depuis le deuxième sous-sol.

LE SYSTÈME INFORMATIQUE DE MULTITECH

Le malheureux Griffin Moore était parvenu à éviter le gros des défenses externes de Multitech en accédant de l'intérieur à l'ordinateur du département Recherche & Développement. À moins que les shadowrunners ne parviennent à rééditer son exploit en se connectant directement au terminal d'un des laboratoires ou des bureaux de la direction, leurs tentatives de retrouver le fichier des plans dans la Matrice de Multitech risquent de se révéler difficiles, laborieuses et dangereuses.

Redessinée à deux reprises pour intégrer le développement de la compagnie et la nécessité croissante de mesures de sécurité renforcées, l'architecture actuelle du système informatique de Multitech utilise une succession de sous-processeurs en strates pour obliger d'éventuels intrus à pénétrer plusieurs couches de glace avant d'atteindre des données sensibles.



UC : unité centrale

UST : unité de sous-traitement

USD : unité de stockage des données

PE/S : port d'entrée/sortie

NA : nœud d'accès au système

NE : nœud esclave

NA : Vert-5, Flux 5. Ce nœud est le seul point d'accès au système de Multitech depuis la Matrice. L'architecture originale du système employait un second NA pour desservir l'UST-2, mais cette double entrée compliquait la tâche du service de sécurité si bien qu'elle a été supprimée.

UST-1 : Bleu-4. Ce sous-processeur autorise un accès public et ne comporte, par conséquent, aucune défense sérieuse.

PE/S-1 : Bleu-4. Ce port gère les écrans tactiles du bureau d'information dans le hall d'entrée.



USD-1 : Bleu-5, Flux 6. Cette base de données contient les données promotionnelles affichées par les écrans interactifs du bureau d'information.

UST-2 : Vert-5, Flux 5. Ce sous-processeur gère l'essentiel du trafic du système.

PE/S-2 : Vert-5, Flux 5. Ce port gère la plupart des terminaux du bâtiment.

USD-2 : Vert-5, Flux 5, Trace et Rapporte 5.

UST-3 : Orange-5, Flux 6, Trace et Grille 6. Ce sous-processeur traite les instructions de la sécurité et les fichiers à accès restreint.

PE/S-3 : Orange-5, Flux 6. Ce port supervise les terminaux des bureaux de l'administration et de la direction.

USD-3 : Orange-5, Flux 6. Kamikaze 7. En parcourant rapidement ce fichier de 200 Mp ou en le soumettant à un programme d'analyse, on peut réunir suffisamment de preuves de forfaitures mineures pour essayer de faire chanter la compagnie.

UC : Rouge-5, Flux 6, Blaster 7

UST-4 : Rouge-5, Flux 6. Ce sous-processeur dirige le prototype de presse à puces du bâtiment.

PE/S-4 : Orange-5, Flux 6. Ce port gère les terminaux de la production et du système de contrôle.

USD-4 : Orange-5, Flux 6. Cette base de données contient les différents programmes et sous-programmes qui commandent la presse, ainsi que les copies de sauvegarde des fichiers pressés.

NE-1 : Vert-5. Ce nœud est dévolu à l'équipement de pressage et de fabrication des puces.

UST-5 : Rouge-5, Flux 6, Trace et Rapporte 5. Ce sous-processeur contrôle les systèmes du département de Recherche & Développement.

PE/S-5 : Rouge-4, Flux 5. Ce port gère les divers terminaux du département de Recherche & Développement.

USD-5 : Rouge-4, Flux 6, Trace et Éjecte 5. Cette base de données contient divers fichiers de puces en cours de développement. Sur les 400 Mp d'informations qu'elle renferme, seuls 80 Mp sont vraiment négociables.

UST-6 : Rouge-5, Flux 6. Ce sous-processeur est réservé au système de sécurité.

PE/S-6 : Orange-5, Flux 6. Ce port contrôle les terminaux des locaux de la sécurité ainsi que ceux des bureaux de la direction.

USD-6 : Orange-6, Flux 6, Trace et Éjecte 6. Cette base de données contient les fichiers personnels de tous ceux qui travaillent ou ont travaillé un jour pour Multitech. Le dossier de Dutch Donovan a été transféré au siège de Shanghai. L'USD comporte le numéro d'accès local au système de Shanghai, mais sans les codes d'accès appropriés. Il existe également un faux fichier au nom de Griffin Moore, protégé par une GLACE noire et un programme Trace et Grille 4 qui s'active dès aussitôt qu'un intrus tente d'y accéder.

DANS LA GUEULE DU LOUP

NE-2 : Orange-5, Flux 6, Trace et Éjecte 6. Ce module sert d'interface entre la Matrice du bâtiment et l'appareillage électronique de son système de sécurité.

En plus des GLACE, Multitech emploie suffisamment de deckers pour en affecter deux à la surveillance permanente du système. En termes de jeu, donnez-leur les caractéristiques d'un decker d'organisation majeure avec une Initiative de 6+2D6 et un indice de danger/niveau professionnel de 5/3 (voir page 168 de **Shadowrun**). Notez que le niveau professionnel fait référence aux dégâts du cyberdeck. Le premier decker entre dans le système par l'UST-6 dès le déclenchement d'une alerte passive. Le second arrive en renfort en cas d'alerte active. Les caractéristiques de leur matériel sont les suivantes :

Fuchi Cyber-6 (2)

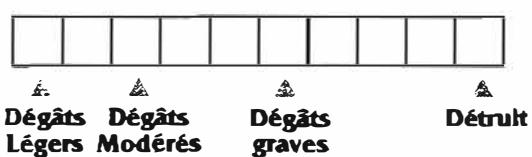
Persona	Renfort	Mémoire	Stockage	Chargement	E/S
8	4	100	500	50	30

Programmes persona : Évasion 5, Masque 5, Senseurs 5, Solidité 5

Utilitaires : Attaque 6, Miroir 2, Bouclier 2

Accessoire : Accroissement de Réponse (1)

CYBERDECK - MONITEUR DE CONDITION



Tenter une passe sur Shanghai

L'architecture du système de Multitech à Shanghai est la même que celle de sa filiale de Bellevue, mais vous pouvez remonter de 1 les indices de tous ses programmes. Le système comporte également un troisième decker supplémentaire, considéré comme une riposte lourde (voir **Shadowrun**, page 168), avec une Initiative de 7+3D6 et un indice de danger/niveau professionnel de 7/4. Notez que le niveau professionnel fait référence aux dégâts du cyberdeck. Les caractéristiques de son matériel sont les suivantes :

Fuchi Cyber-6

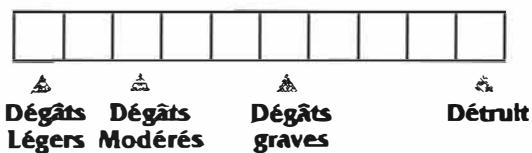
Persona	Renfort	Mémoire	Stockage	Chargement	E/S
8	4	100	500	50	30

Programmes persona : Évasion 6, Masque 6, Senseurs 6, Solidité 6

Utilitaires : Attaque 6, Miroir 2, Bouclier 2

Accessoire : Accroissement de Réponse (2)

CYBERDECK - MONITEUR DE CONDITION



L'USD-5 de Shanghai contient les fichiers sur lesquels Dutch Donovan travaille actuellement, qui se trouvent être les plans corrigés de la puce défectueuse. Ces plans constituent des indices

précieux, susceptibles d'être utilisés contre Multitech si Alpha Blue choisit le chantage comme instrument de sa vengeance. Néanmoins, ils ne sont pas vitaux pour le bon déroulement de l'aventure.

ARMÉS ET DANGEREUX

Les contrats top-secret de Multitech combinés à ses pratiques commerciales douteuses obligent la compagnie à maintenir sur place un important service de sécurité. Coûteux et efficaces, ses hommes sont les meilleurs dans leur partie. Ils transforment le siège de Multitech en véritable camp retranché, qu'il serait suicidaire d'attaquer bille en tête. Si les shadowrunners essaient d'entrer en force, ils se retrouvent rapidement confrontés à près d'une trentaine d'adversaires, parmi lesquels des vigiles, des liquidateurs armés jusqu'aux dents et des mages de combat. Leurs caractéristiques à tous sont fournies ci-dessous. Si les dix moniteurs de condition proposés pour les vigiles ne suffisent pas, utilisez ceux de la dernière page de ce supplément.

Vigiles (jusqu'à 20)

Formant le gros du service de sécurité, ces agents s'occupent de la vérification des passes et autres tâches subalternes. Quand ils tombent sur quelque chose de plus sérieux qu'une ID périmée, ils appellent le deuxième sous-sol et les coordinateurs leur envoient une équipe de liquidateurs pour régler le problème.

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

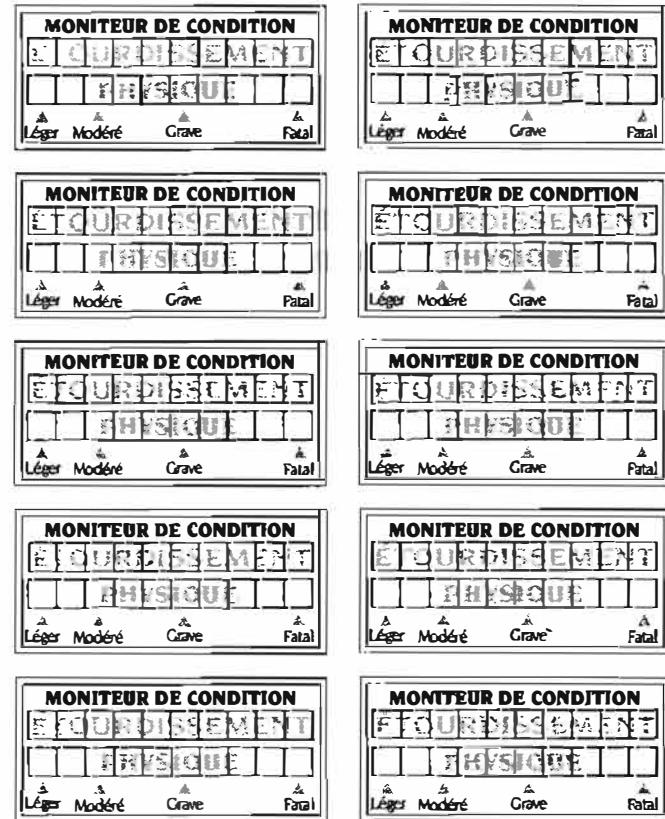
Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Armes à Feu 3, Étiquette (Corporations) 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator |Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires|, veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'Allonge, 4M Étourdissement), menottes en plastique



DANS LA GUEULE DU LOUP



Mages de combat (2)

Chacun de ces mages dispose d'un veilleur de puissance 3, qui lui doit trois services.

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

Initiative : 5+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/3

Compétences : Armes à Feu 3, Étiquette (Corporations) 4, Invocation 3, Sorcellerie 6, Théorie Magique 4

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator |Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires], focus de pouvoir (4), focus sorcier (Flammes Infernales/3)

Sorts : Éclair de Force 5, Éclair Mana 5, Flammes Infernales 4, Poing de Force 4, Poing Mana 4

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

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



Liquidateurs (4)

Pour protéger ses nombreux secrets, la filiale de Multitech à Bellevue s'appuie sur une petite unité d'agents d'élite mieux entraînés et bénéficiant d'un meilleur équipement que les vigiles standard. Outilés pour la chasse à l'éléphant et déployés par équipes de quatre, ces liquidateurs prennent les choses en main en cas de grosse difficulté.

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

Initiative : 7+2D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

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

Cyberware : Réflexes câblés (1)

Équipement : Browning Max-Power |Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, balles explosives, visée laser], veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'Allonge, 5M Étourdissement), Heckler & Koch HK227 |Mitraillette, 28 (chargeur), SATR/TA, 7M, avec 4 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2)], menottes en plastique

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

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

Coordinateurs (2)

Aussi coriaces que les shadowrunners les plus avertis, ces vétérans valent chaque nuyen qu'ils coûtent à la compagnie. En plus de coordonner les opérations contre d'éventuels intrus, ils font également office d'instructeurs auprès des hommes du service de sécurité.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	6	5	4	4	6	2,1	-	5 (9)	5/3

Initiative : 9+3D6

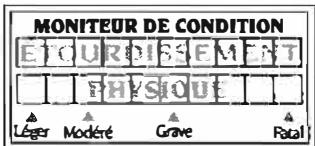
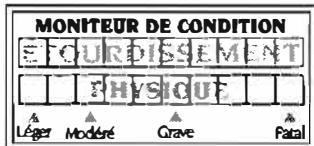
Indice de danger/niveau professionnel : 6/4

Compétences : Armes à Feu 5, Armes de Jet (non aérodynamiques) 3, Athlétisme 4, Biotech (premiers soins) 3, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé (armes tranchantes) 3, Étiquette (Corporations) 4, Furtivité (milieu urbain) 4, Interrogation (méthode orale) 4, Leadership 4

Cyberware : Yeux cybernétiques avec vision nocturne et anti-flash, lames digitales rétractiles, interface d'arme, réflexes câblés (2)

Équipement : Ares Predator |Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], veste pare-balles (5/3), Heckler & Koch HK227 |Mitraillette, 28 (chargeur), SATR/TA, 7M, avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul (2)|

DANS LA GUEULE DU LOUP



CONFÉRENCE AU SOMMET

Il est très improbable que les shadowrunners se retrouvent en présence de Maximilian Stern, un haut responsable de Multitech dont les caractéristiques suivent. Cela ne se peut que s'ils ont été maîtrisés par les agents de la sécurité ou parce qu'ils ont demandé à rencontrer un responsable dans l'intention de lui tirer les vers du nez ou de le faire chanter. Remarquez que Stern est continuellement accompagné de deux gardes du corps, dont les caractéristiques apparaissent plus bas.

Maximilian Stern

Cadre supérieur de la troisième génération, Stern évolue dans le monde des multinationales depuis qu'il est sorti premier de sa promotion à son école de commerce. Il a rapidement gravi les échelons de l'échelle corporatiste, pour devenir directeur exécutif en un temps record. Véritable archétype du costard, il assume ses responsabilités avec une efficacité implacable.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	3	5	5	5	6	-	5	0/0

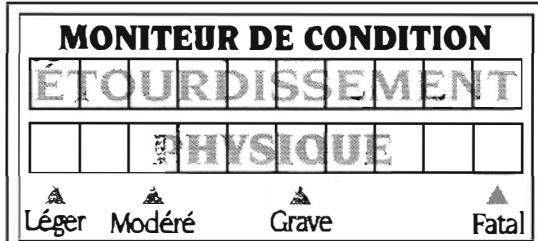
Initiative : 5+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/3

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Corporations) 6, Étiquette (Médias) 4, Informatique 4, Leadership (Commercial) 4, Négociation 5

Cyberware : Aucun

Équipement : Browning Max-Power (Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M)



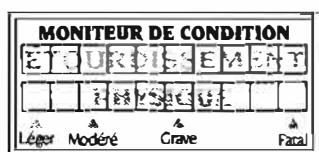
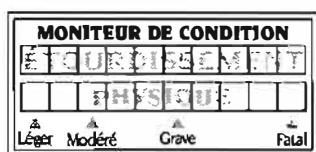
Gardes du corps (2)

Combattants brutaux et endurcis, ces hommes forment la dernière ligne de défense des huiles de Multitech ; en l'occurrence, de Maximilian Stern. Leur contrat leur alloue un budget généreux en matière de cybernétique, qu'ils exploitent avec libéralité. Taciturnes et disciplinés, ils ne communiquent qu'avec leurs supérieurs.

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

Initiative : 8+3D6

Indice de danger/niveau professionnel : 6/4



Compétences : Armes à Feu 5, Athlétisme 4, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (Corporations) 4, Interrogation (méthode orale) 4

Cyberware : Armure dermale (1), interface d'arme, réflexes câblés (2)

Équipement : Ares Predator (Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, balles explosives, module d'interface), veste pare-balles (5/3)

ANTIVIRUS

Avec toute la puissance de feu dont dispose Multitech, les shadowrunners courrent un sérieux risque dans cette rencontre. Si les choses tournent vraiment mal, vous pouvez éventuellement faire intervenir en renfort un groupe de shadowrunners amis d'Alpha Blue. Celle-ci avait pris soin de faire suivre les personnages à tout hasard. Mais la ficelle est un peu grosse, et vous voudrez peut-être laisser les shadowrunners macérer dans leur jus : après tout, tenter une passe sur Multitech n'était pas un choix très judicieux de leur part... et certaines erreurs sont malheureusement fatales. Si vous voulez enseigner une leçon de choses à vos joueurs, laissez survivre un ou deux shadowrunners : quand ils reprendront conscience, ils auront une nouvelle cicatrice, une bombe corticale et un nouveau patron...



LES PIEDS DEDANS



DITES-LE AVEC DES MOTS

Autrefois, vous pensiez qu'aucun endroit sur terre ne pouvait être plus sinistre ou plus nauséabond que les bas-fonds du plexe. Erreur, les gars. Bienvenue dans les égouts de Seattle. Et vous voilà, vous, l'élite, la crème, le haut du panier des shadowrunners, en train de patauger dans la rivière d'ordures qui serpente paresseusement sous les rues de la ville. Génial. Vous progressez au milieu des eaux usées et des détritus que vous préférez ne pas identifier, espérant que les bruits furtifs que vous entendez sont produits par des rongeurs ordinaires. Il ne manquerait plus que vous tombiez sur des rats du diable. Pire encore que le spectacle, il y a l'odeur, une puanteur écoeurante qui rend la respiration difficile. Heureusement que vous n'avez pas besoin de courir... pour le moment.

ATMOSPHÈRE

La crasse. Les entrailles du réseau d'égouts d'une grande ville doivent être absolument répugnantes. Décrivez l'aspect et l'odeur de tout ce qui peut se déverser d'une cuvette de toilettes ou d'une benne à ordures, et n'hésitez pas à en rajouter. Les shadowrunners doivent avoir le cœur au bord des lèvres avant de renconter qui que ce soit dans ce monde souterrain gluant et nauséabond.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les shadowrunners sont là pour découvrir un indice, même tenu, concernant l'origine de l'œil cybérétique, sachant qu'il leur faut remonter jusqu'à sa source s'ils veulent mettre la main sur le reste des plans de la puce optique. D'une manière ou d'une autre, ils doivent découvrir le repaire des goules dans lequel Breaker a récupéré l'implant ; s'il existe encore des indices de sa provenance, c'est là qu'ils se trouveront. L'exploration des égouts est une entreprise laborieuse car, naturellement, aucune carte ne mentionne le repaire des goules. Ce chapitre ne vous propose aucune carte des égouts. En effet, tous les tunnels se ressemblent et le réseau doit donner l'impression d'une véritable incarnation du chaos. Pour renforcer le sentiment de désorientation des shadowrunners, décrivez à profusion les tunnels, conduits, passages, décrochements, escaliers et galeries qui se succèdent à l'infini. Les shadowrunners seraient bien inspirés d'utiliser quelque chose de non-soluble dans l'eau pour marquer leur passage...

Bon nombre des goules de la ville vivent dans les égouts, certaines sous la protection d'Adam Sheperd et d'autres non. Sachant qu'il ne dispose pas des ressources nécessaires au contrôle de tout le réseau de conduits, Sheperd a passé un accord avec les autres habitants des lieux et restreint les activités de ses goules à un territoire de chasse bien défini. Grâce à cette entente tacite entre les goules et les autres occupants des égouts, les divers habitants de ce monde souterrain ont tendance à rester chacun chez soi.

Parmi les variétés bipèdes de rats d'égouts se trouve une sorte de gang souterrain qui se donne le nom de Lost Boys. Malgré leur curiosité à l'égard des intrus, les Lost Boys hésitent d'abord à s'approcher des shadowrunners. Mais graduellement, en s'encourageant les uns les autres, ils se regroupent et se retrouvent bientôt à huit. À moins que les shadowrunners ne prennent l'initiative, les Lost Boys les abordent dès qu'ils sont plus nombreux. Leur but, cependant, est d'effrayer les intrus et non de les affronter. En fait, un combat représente la dernière chose dont ils ont envie.

Poursuivre les Lost Boys est une perte de temps pure et simple : les punks ont une bien meilleure connaissance du terrain que les shadowrunners, et ils perdent rapidement leurs poursuivants. Une poursuite astrale, en revanche, a plus de chance d'aboutir, mais sans autre bénéfice que mettre la main sur une bande de paumés sans magie, sans cyberware et sans autres armes que des Ares Predators à court de munitions. Au cas où un shadowrunner voudrait recourir à la magie dans les égouts, notez que les tunnels ont un champ magique de niveau I (pour plus d'information au sujet des champs magiques, voyez *Le grimoire*, page 83).

LES PIEDS DEDANS

LOST BOYS (8)

Ces pauvres punks sans abri ont échappé à une société qui les rejette en se réfugiant dans les tunnels qui serpentent sous le plexe comme des entrailles de béton. Ils vivent des déchets de la surface, pillant les décharges à proximité des entrées de leur univers souterrain. Familiarisés avec les nombreux dangers qui rôdent dans les égouts, ils ont appris à leur survivre.

C	O	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	2	2	4	6	-	3	0/1	

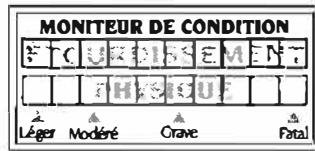
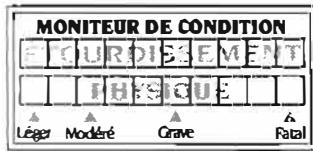
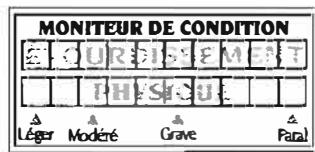
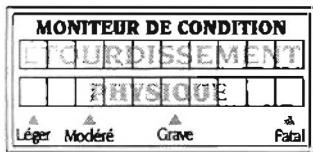
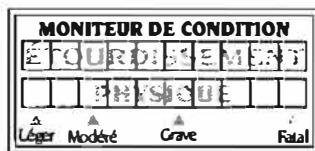
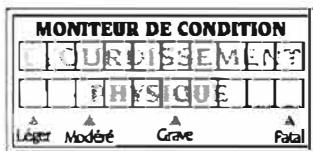
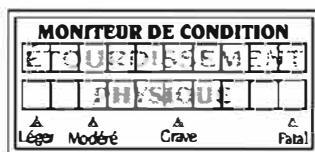
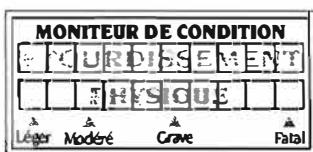
Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Combat Armé 4, Furtivité (Milieu Urbain) 4

Cyberware : Aucun

Équipement : Massue (+1 d'Allonge, 5M Étourdissement), épais blouson (0/1); deux ont aussi des Ares Predators (Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M)



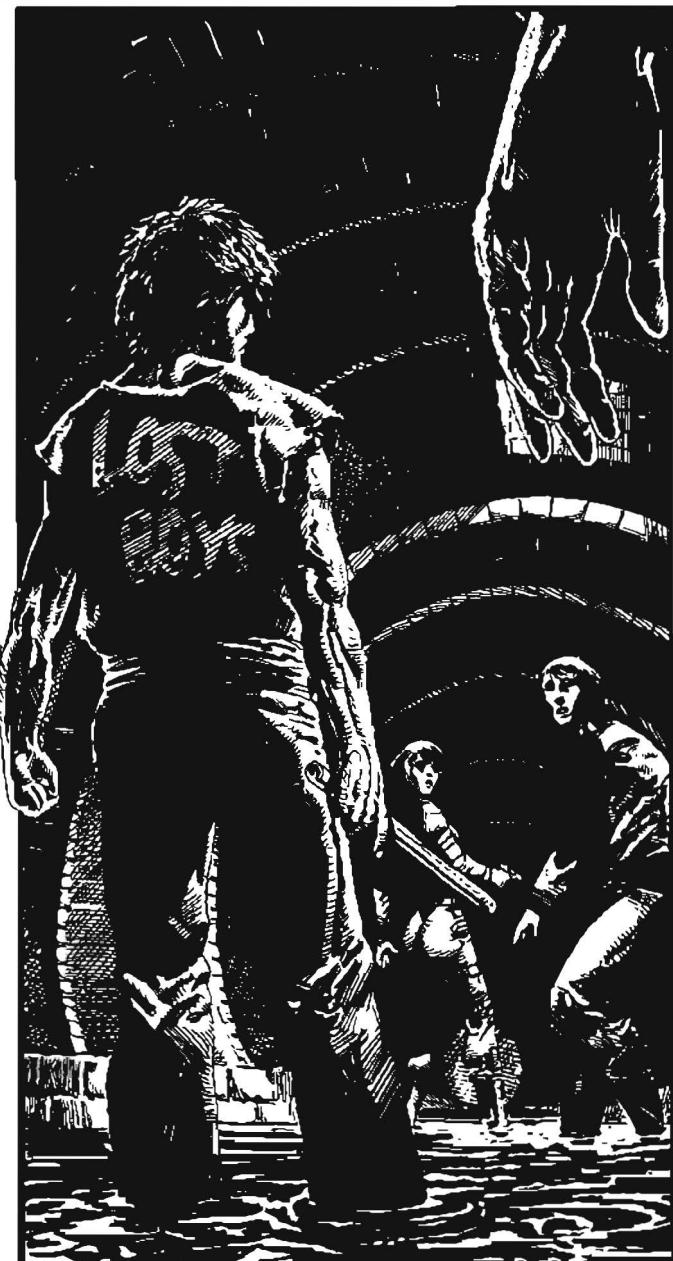
Les Lost Boys s'intéressent aux shadowrunners parce que ceux-ci s'approchent du territoire de chasse des goules. Les derniers étrangers à l'avoir fait ont apporté avec eux la violence et le meurtre, et les punks redoutent que les shadowrunners soient venus finir le travail ou soulever d'autres problèmes. Coupés depuis longtemps de la société civilisée, ils ne savent plus gérer la moindre interaction sociale : s'ils abordent les shadowrunners, ils se choisissent un porte-parole pour discuter en leur nom. Celui-ci réunit le peu de vocabulaire qui lui reste, commençant à bégayer s'il est excité.

Les Lost Boys connaissent l'emplacement du repaire des goules et s'en tiennent soigneusement à l'écart. Ce renseignement mis à part, ils n'ont pas grand-chose à apprendre aux shadowrunners. Certains d'entre eux se souviennent avoir aperçu des intrus dont la description correspond à celle des membres de l'Iron Legion, mais aucun n'est capable d'identifier positivement Breaker ou qui que ce soit. Ils n'ont pas assisté à la récupération de l'œil cybernétique et ignorent d'où il provient ni si quoi que ce soit d'autre a été découvert avec lui. Si les shadowrunners réussissent à convaincre le porte-parole de leurs bonnes intentions, le punk offre de les conduire jusqu'à un homme nommé Professeur, qui saura peut-être répondre à leurs questions.

LE GUIDE AVEUGLE

L'homme que les Lost Boys appellent Professeur est un vieillard aveugle qui vit dans une ancienne citerne asséchée, transformée en habitat grâce à l'aide de ses amis parias. D'étranges dessins recouvrent les murs, dans tous les formats et sur tous les supports, depuis le crayonné sur un bout de papier jusqu'à la vaste fresque peinte sur le béton. Tracés d'une main hésitante et malhabile, ces dessins représentent tous un visage reptilien entouré d'un halo d'étoiles.

Aux abords de la citerne, un personnage massif vêtu d'une robe de bure aborde les shadowrunners en se présentant comme étant l'Abbé. Il leur pose quelques questions avant de les laisser passer, voulant savoir qui ils sont, ce qu'ils fabriquent dans les égouts et pourquoi ils désirent voir "le maître".



LES PIEDS DEDANS

L'Abbé

Ce troll exceptionnellement massif et ventripotent dissimule ses traits gobelinisés sous le capuchon brun d'une robe de moine. Avant que l'Éveil ne fasse de lui un monstre, il était l'unique héritier d'une petite fortune corporatiste. Sa famille l'a déshérité après sa transformation et il s'est retrouvé livré à lui-même. Quand l'argent est venu à manquer, il a vécu dans la rue, où il a fait la connaissance des Lost Boys. Ceux-ci l'ont emmené avec eux dans les égouts, où il a pu rencontrer le vieux mage que les gosses appellent Professeur. Il a choisi de devenir son garde du corps et de lui vouer sa vie.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
8	3	7	3	3	4	6	-	3	4/2

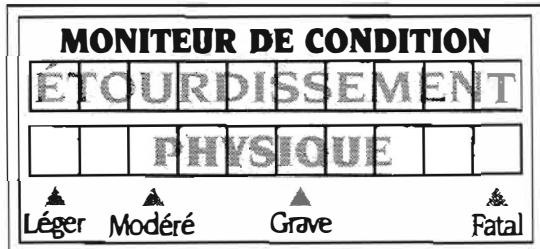
Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 6/3

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 4, Athlétisme 5, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé (Massues) 5, Étiquette (Rue) 3, Furtivité (Milieu Urbain) 4

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predators | Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, armure de récupération (4/2)



Alegheri le Professeur

De son véritable nom Gideon Alexander, le Professeur des Lost Boys se fait aujourd'hui appeler Alegheri. Des années auparavant, alors qu'il était encore un jeune mage, ses recherches fracassantes sur la nature de l'espace astral jetaient les bases de la théorie magique moderne. Intrigué par l'apparente incapacité des magiciens à quitter la biosphère terrestre sans subir de graves conséquences, il décida de tester et, si possible, de transcender cette limitation.

Alexander pensait que les capacités astrales d'un magicien se développaient avec la pratique et que ceux qui étaient morts ou avaient perdu leur magie en quittant la biosphère n'étaient que des novices incapables de survivre aux rigueurs d'une projection astrale extraterrestre. Après des années de préparation, il effectua ce qui devait porter le nom d'Expérience 231, à savoir la première tentative de voyager astralement au-delà de la biosphère sous contrôle scientifique. L'expérience fut un désastre, pour Alexander tout au moins : quand il reprit conscience, il s'arracha les yeux de ses propres mains. Aujourd'hui encore, personne ne sait quelle vision l'a conduit à cet acte d'automutilation.

Prisé de la vue, Alexander ne pouvait plus manipuler la magie ; son expérience semblait d'ailleurs lui avoir fait passer le goût de le faire. Ses amis le pressèrent de s'acheter une paire d'yeux développés en cuve, mais il s'y refusa. Quoiqu'il ait pu voir au cours de son funeste voyage astral, il n'avait aucune intention de le contempler à nouveau. Dans les mois et les années qui suivirent, il succomba graduellement à une peur terrible d'être dévoré par le ciel.

Après plusieurs décennies de vaine thérapie destinée à lui faire assumer son infirmité et à le guérir de ses craintes, il s'enfuit du monde de la surface, loin du ciel tant redouté, pour aller se terrer

dans les égouts. Il prit le nouveau nom d'Alegheri et s'imposa progressivement parmi les autres habitants des souterrains. Bon nombre de Lost Boys éprouvent un respect quasi religieux à l'égard de leur Professeur, percevant de manière intuitive son pouvoir latent. Grâce à un impressionnant réseau d'observateurs et d'admirateurs, Alegheri se tient informé de tout ce qui se passe dans les égouts, même s'il n'y voit plus rien.

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

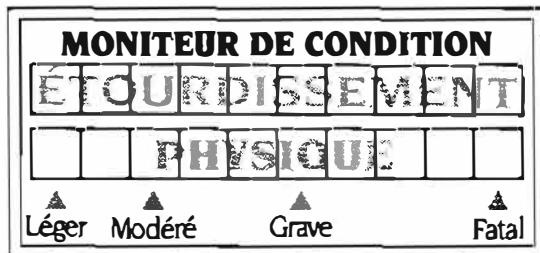
Initiative : 5+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 6/3

Compétences : Biotech 4, Étiquette (Rue) 6, Invocation 4, Sorcellerie 8, Théorie Magique 8

Cyberware : Aucun

Équipement : Aucun



Amical et d'une intelligence exceptionnelle, Alegheri écoute plus qu'il ne parle, soupesant soigneusement chacune de ses paroles. Si les shadowrunners comptent un mage hermétique dans leurs rangs, c'est à lui que l'aveugle s'adresse en priorité.

Interrogé au sujet des goules, Alegheri déclare : "Beaucoup de ceux qui vivent dans les égouts ont de bonnes raisons de craindre la lumière. Le plexe n'est pas un endroit sûr pour les mangeurs de chair humaine, c'est pourquoi ils se réfugient dans les ténèbres. Le monde de la surface les persécutent parce qu'ils ont eu le malheur d'être frappés par une malédiction génétique. Quand je suis venu ici pour la première fois, les tunnels en étaient pleins ; récemment, pourtant, les goules se sont retirées dans quelques enclaves isolées. Je m'inquiète de les voir devenir de plus en plus sauvages ; celles que mes garçons ont rencontrées dernièrement paraissaient positivement enragées. Elles semblent perdre le peu d'humanité qu'il leur restait."

Interrogé au sujet de la descente de l'Iron Legion, il explique : "Les punks devaient être attirés par la prime offerte pour les goules. Mes garçons m'ont dit qu'ils sont venus armés jusqu'aux dents et qu'ils ont pataugé dans la fange jusqu'à ce qu'ils découvrent un repaire de goules. Ensuite, ils ont ouvert le feu et décimé les malheureuses créatures. Trois jours plus tard, un autre groupe est venu fouiller le même tunnel. Pas des gangsters, cette fois. Certains de mes gars pensent qu'ils devaient chercher quelque chose, mais je n'ai pas la moindre idée de ce que ça pouvait être."

Alegheri ne sait rien du corps de Griffin Moore, de l'œil cybernétique ou des plans. Les seuls éléments qu'il possède sont les rapports de ses informateurs et les déductions qu'il en tire, et ces renseignements n'en font pas partie.

Interrogé au sujet des dessins qui ornent les murs ou des raisons qui l'ont poussé à s'enterrer dans les égouts, Alegheri élude la question et commence à décrocher ses croquis. Si les shadowrunners insistent, il devient nerveux et met un terme à l'entretien, demandant à l'Abbé de reconduire ses hôtes. Si les shadowrunners reviennent régulièrement dans les égouts et se lient d'amitié avec le mage aveugle, ils apprendront peut-être un jour son histoire. Mais au cours de cette aventure, il refuse de parler de ses dessins ou de son passé. Dans l'immédiat, il peut simplement

LES PIEDS DEDANS

leur indiquer le chemin du repaire des goules, voire demander à un Lost Boy de les y conduire.

TERRITOIRE DE CHASSE

En pénétrant sur le territoire des goules, les shadowrunners découvrent presque aussitôt une section de tunnel portant les traces d'un furieux affrontement. L'équipe de Sheperd a nettoyé les lieux après le passage de l'Iron Legion, mais les noircissures de lance-flammes et les impacts de balles explosives sont éloquents.

Un kilomètre à peine après ce champ de bataille, les shadowrunners parviennent à l'antre des goules. Un rapide tour d'horizon met en lumière de nombreuses couches formées de chiffons, vestiges de luxueux costumes : certaines sont liées ensemble au moyen de cravates. Ces haillons proviennent des corps fournis par le Hammond Necroplex (voir **Synopsis**, page 6). Si vous le désirez, vous pouvez glisser un indice aux shadowrunners sous la forme d'une carte funéraire retrouvée dans une poche intacte : cette petite carte traditionnelle porte le nom du défunt, une brève prière et le nom du Hammond Necroplex. Cet indice est l'un des deux seuls permettant d'établir le lien entre les goules (et l'œil cybernétique) et le nécoplexe, l'autre supposant la découverte des restes de la dépouille mortelle de Griffin Moore. Il est primordial que les shadowrunners obtiennent au moins l'un de ces deux indices.

Les recherches des shadowrunners sont troublées inopinément (surprise, surprise) par un groupe de sept goules, dont trois femelles adultes et le reste d'enfants d'âge divers, entre cinq mois et dix ans. À la différence des goules plus équilibrées et plus civilisées qui travaillent pour Adam Sheperd, celles-ci sont sauvages, et terrorisées par les shadowrunners. En les voyant, elles commencent à hurler et les adultes se placent de manière à protéger les jeunes. À ce stade, les shadowrunners ont le choix entre massacer les goules ou tâcher de les calmer pour discuter. Dans le premier cas, n'hésitez pas à leur faire remarquer qu'ils tirent sur des femmes et des enfants. Utilisez le bébé pour appuyer le trait : goulou ou non, c'est un petit être innocent qui porte la malédiction de la maladie génétique de ses parents. Il n'est pas responsable de sa nature. Faites en sorte de confronter les shadowrunners à un véritable cas de conscience.

Dès les premiers cris (en particulier s'ils s'accompagnent de coups de feu), le reste du clan des goules arrive ventre à terre. Quatre adultes surviennent à chaque tour de combat, jusqu'à atteindre un total de quinze. Les caractéristiques suivantes ne concernent que les goules adultes, les jeunes qui se font tirer dessus ou attaquer dans l'intention de tuer meurent à la première blessure.

Goules (15)

Ces malheureuses créatures, gravement perturbées par la gobelinisation, ont perdu l'essentiel de leurs facultés mentales et ne se fient plus qu'à leur instinct, chassant comme des animaux. Dès qu'elles détectent la présence d'intrus, elles attaquent sans hésitation, dans l'espoir de les submerger rapidement.

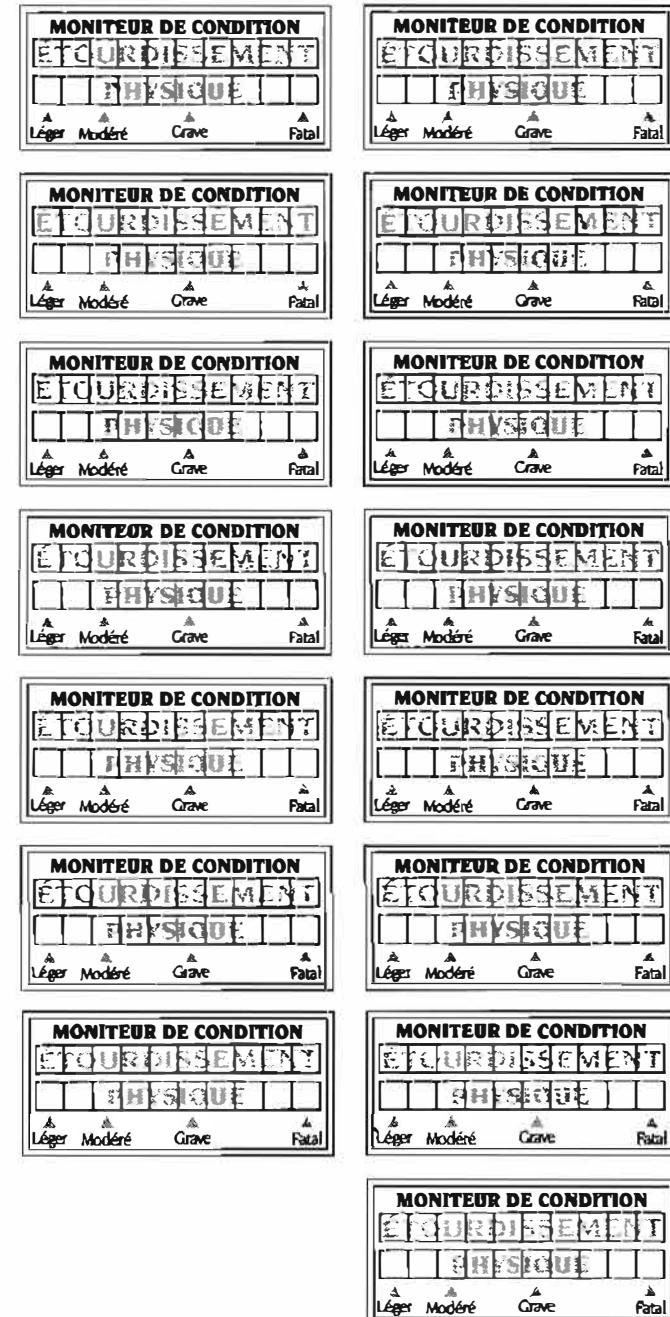
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaque
7	5x4	6	1	4	5	5	-	4	Humanoïde

Initiative : 4+1D6

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, ouïe)

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, modérée), Sens Réduits (cécité)

Équipement : Massue (+1 d'Allonge, 7M Étourdissement)



ANTIVIRUS

Il existe une chance, certes minime, pour que les shadowrunners désamorcent la situation avec finesse et tentent de discuter avec les goules. Après tout, elles savent peut-être quelque chose de l'œil cybernétique ou des plans. Si les shadowrunners réussissent à repousser la première vague d'assaut sans recourir à une force mortelle et à convaincre les goules qu'ils ne leur veulent aucun mal, ils peuvent parvenir à engager le dialogue. Seules deux d'entre elles sont encore capables de parler anglais, cependant. Leur horrible transformation les a handicapées, ce qui rend la communication difficile. Au mieux, les shadowrunners peuvent espérer être invités au repaire de goules d'Adam Sheperd (voir **Le repaire de Sheperd**, page 56). Après tout, les amis des goules sont les amis de monsieur Sheperd.



DITES-LE AVEC DES MOTS

En dépit de plusieurs années de négligence, le Hammond Necroplex demeure un édifice impressionnant. Cette gigantesque pyramide de pierre grise écrase les immeubles environnents, les couvrant de son ombre. À en juger par sa taille, des milliers de cadavres doivent reposer entre ses murs de béton : il se dresse devant vous, véritable cité des morts, l'une des premières du genre, qui a ouvert la voie à d'autres à la suite de ses bénéfices des années précédentes, pour remplacer les cimetières mangeurs d'os des siècles passés. Pendant une seconde, vous croyez percevoir l'odeur de la chair en décomposition flotter vers vous depuis le hideux tumulus ; puis vous vous secouez, maudissant votre imagination trop fertile.

ATMOSPHÈRE

Cette nécropole post-moderne sinistre et désolée est également le territoire d'un esprit vengeur. Recourez à une imagerie brutale et dérangeante : décrivez les couloirs obscurs et déserts de marbre noir et d'acier, éclairés par la seule lueur des brûleurs à gaz qui marquent chaque tombe. Soulignez le contraste entre les minuscules lumières et les ténèbres menaçantes. Donnez aux pas des shadowrunners le long des couloirs la résonance d'un écho fantomatique. Décrivez quelques-unes des tombes qu'ils dépassent, en improvisant des bribes de panégyriques enregistrés qui se déclenchent automatiquement à leur passage.

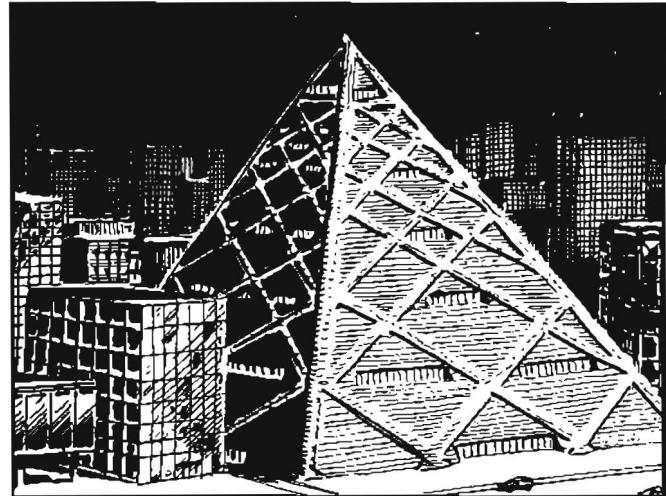
L'ENVERS DU DÉCOR

Quand l'homme d'affaires Jasper Hammond ouvrit son nécroplexe, c'était l'un des premiers du genre. La hausse dramatique des prix des terrains avait mis les concessions au-dessus des moyens du citoyen ordinaire, amenant la population à se tourner vers d'autres formes d'inhumation. Les innovations que représentaient alors les nécropoles transformèrent les habitudes funéraires de la société.

Les shadowrunners risquent de devoir marcher pas mal, en particulier s'ils ne savent pas exactement quoi chercher. Au cours de cette rencontre, ils peuvent trouver de précieux indices dans le système informatique du nécroplexe, un directeur tourmenté par sa conscience au sommet du bâtiment et un esprit indépendant vengeur au hasard des couloirs. Inutile de dire que l'exploration de cet immense tumulus représente une vaine perte de temps si les shadowrunners ne se font pas une idée bien définie des raisons qui les amènent sur place.

À L'INTÉRIEUR DE LA NÉCROPOLE

Quelle que soit l'approche choisie par les shadowrunners, ceux-ci ne devraient pas avoir grand mal à s'introduire dans le nécroplexe. Après la mort d'une bonne partie du personnel entre les mains de l'esprit, le reste des employés témoigne d'une réticence bien compréhensible à se montrer au travail. En conséquence, le



directeur Thaddeus Sinclair a engagé tout le personnel de sécurité qu'il a pu convaincre pour garder le nécroplexe, en promettant de doubler sa prime de risque.

Vigiles (4)

Sous-entraînés et légèrement armés, les vigiles patrouillent dans l'édifice par deux. Rudement secoués par la mort des membres du personnel entre les griffes du "fantôme" qui hanterait la crypte, ces hommes préféreraient se trouver n'importe où ailleurs dans le monde. Seule la prime de risque les persuade de rester, encore sont-ils prêts à changer d'avis à la plus petite alerte. Confrontés à la moindre résistance, ils battent en retraite et appellent des renforts extérieurs.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	2	3	3	6	-	3	0/0

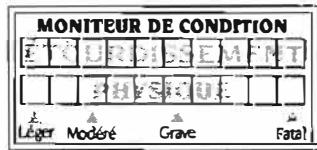
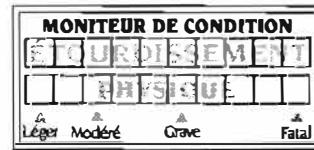
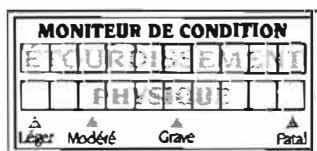
Initiative : 3+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Armes à Feu 3, Étiquette (Corporations) 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Browning Max-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M], menottes en plastique





Chef de la sécurité

À peine plus efficace que les hommes qui sont sous ses ordres, le chef Eric Lane a servi trois ans dans les rangs de la Lone Star avant de se mettre à son compte comme consultant dans le domaine de la sécurité. Quoique bien entraîné, il se refuse à prendre des risques, préférant coordonner l'action de ses subordonnés depuis la sécurité relative de son bureau.

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

Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

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

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator | Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'allonge, 5M Étourdissement), menottes en plastique

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

Le principal danger posé par le service de sécurité plutôt pitoyable du nécroplex est qu'il risque de déclencher une alarme pour faire venir des renforts de la Lone Star. N'ayant jamais voulu investir dans une sécurité solide, le Hammond Necroplex a toujours maintenu un contrat coûteux avec les flics locaux pour compenser.

Après le déclenchement de l'alarme, les shadowrunners jouent contre la montre. À vous de déterminer en combien de temps arrivent les renforts ; d'une manière générale, les shadowrunners devraient avoir le temps de s'enfuir avant l'arrivée des flics s'ils utilisent intelligemment le peu de temps dont ils disposent. S'ils perdent du temps en actions vaines ou futilles, en revanche, la Lone Star les surprend la main dans le sac.

Agents de la Lone Star (6)

À l'instar des vigiles, ces agents ont entendu les rumeurs à propos du "fantôme" du nécroplex. Suffisamment malchanceux pour avoir tiré la courte paille lors de la réception de l'alerte, ils redoutent particulièrement l'éventualité de cette menace paranaturelle. La peur les rend nerveux : s'ils doivent pénétrer dans le nécroplex, ils sont plus que jamais susceptibles de tirer d'abord et de poser les questions ensuite.

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

Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Compétences : Armes à Feu 4, Armes de Jet 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 4, Voitures (passagers) 3

Compétence spéciale : Procédures de Police 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator | Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser, veste pare-balles (5/3), massue (+1 d'allonge, 5M Étourdissement), menottes en plastique

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

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

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

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

Une fois la menace du service de sécurité (et éventuellement celle de la Lone Star) écartée, les shadowrunners peuvent tranquillement explorer la pyramide. L'interrogatoire des vigiles ne donne rien. Aucun employé du Hammond Necroplex n'est au courant du trafic de cadavres, à l'exception de Thaddeus Sinclair, le gérant de la compagnie. Interrogés au sujet du désastre qui a frappé le nécroplex, les vigiles deviennent livides et restent obstinément muets, craignant d'éveiller la colère de l'esprit par la seule mention de son existence.

Si les shadowrunners examinent les tombes les plus récentes, ils s'aperçoivent qu'une sur trois a été vidée de son occupant. L'une de ces tombes vides est précisément la dernière demeure de Griffin Moore. Combinée au fichier de Moore dans le système du nécroplex (voir page suivante, **Le système informatique du Hammond Necroplex**), cette découverte constitue une preuve suffisante pour incriminer ou faire chanter la compagnie, si les shadowrunners en ont envie.

Ils peuvent aussi rechercher (ou tomber accidentellement sur) Thaddeus Sinclair. Le gérant et son garde du corps se dissimulent dans le bureau directeur, au dernier étage de la tour corporatiste qui jouxte le nécroplex.

Thaddeus Sinclair

Individu désespéré, bourré de remords devant le décès de ses employés, Thaddeus Sinclair sait que l'esprit qu'il a offensé viendra tôt ou tard lui faire payer ses crimes. Bien qu'il essaie d'abord de projeter l'image d'un patron de corps dur et impitoyable, mis en face de ses responsabilités, il s'effondre et confesse ses fautes, acceptant de coopérer avec les shadowrunners de toutes les manières de leur choix.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	4	2	4	4	3	5	-	4	0/0

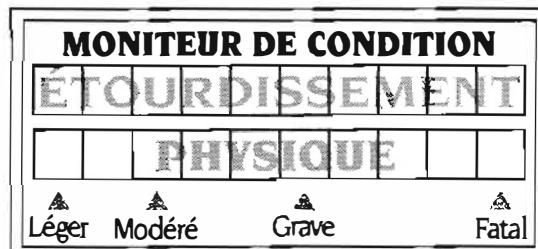
Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Étiquette (Corporations) 5, Informatique 3, Leadership 3, Négociation 4

Cyberware : Chipjack, interface de logiciels de données, afficheur rétinien, compartiment digital, téléphone

Équipement : Aucun

**Garde du corps**

Après le carnage entrepris par l'esprit, Sinclair, terrorisé, a embauché un garde du corps pour assurer sa sécurité personnelle. Ce vétéran aguerri, s'il se voit confronté à toute une équipe de shadowrunners, se bat juste assez pour satisfaire son employeur, mais sans aucune intention de se faire tuer pour mériter son chèque de fin de mois.

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

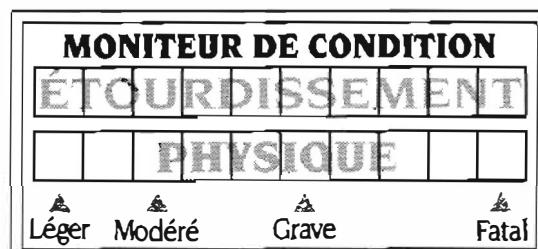
Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

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

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, visée laser], veste pare-balles (5/3)



Au sujet du trafic de corps, Sinclair avoue aux shadowrunners qu'il était sur le point de faire faillite quand un client anonyme l'a contacté par vidéophone en offrant de lui racheter à prix d'or des corps déposés à proximité d'une bouche d'égouts voisine (il passe sous silence les enregistrements simseus compromettants qui ont



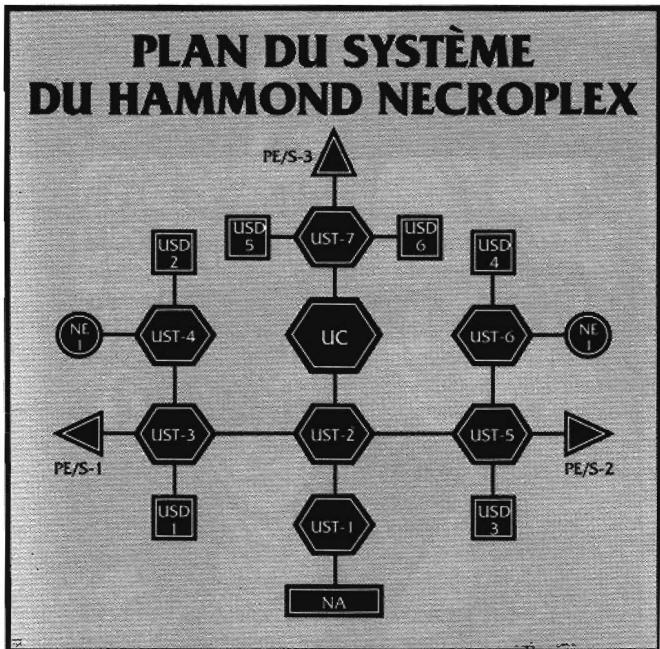
servi à le faire chanter). Il ignore tout de l'identité de son discret partenaire : il sait simplement que les versements émanait d'une société financière appelée Berkley Management. Depuis l'intervention meurtrière de l'esprit, Sinclair a cessé de revendre ses cadavres et s'est bouclé à double tour dans son bureau.

**LE SYSTÈME INFORMATIQUE
DU HAMMOND NECROPLEX**

Les shadowrunners peuvent accéder au système informatique du Hammond Necroplex de l'extérieur ou de l'intérieur. Dans un cas comme dans l'autre, ce système se révèle particulièrement difficile à pirater. En choisissant d'enfreindre la loi pour mieux équilibrer ses comptes, le directeur Sinclair est devenu de plus en plus paranoïaque et a commencé d'attribuer une part croissante des

versements de Sheperd au renforcement de la sécurité de son système afin de protéger ses petits secrets. Les mesures qu'il a prises, fort heureusement, se composent principalement de CI : aucun decker de garde ne supervise la bonne marche du système.

Le système informatique du Hammond Necroplex utilise l'imagerie SMU (Spécifications Matricielles Universelles), à savoir un ensemble de motifs géométriques conventionnels. Si un decker déclenche une alerte active, le système s'éteint de lui-même en trois tours de combat.



UC : unité centrale

UST : unité de sous-traitement

USD : unité de stockage des données

PE/S : port d'entrée/sortie

NA : nœud d'accès au système

NE : nœud esclave

NA : Vert-5.

UST-1 : Orange-6, Flux 7, Trace et Rapporte 7. Ce sous-processeur fait office d'organe de vérification des accès, protégeant le système contre les intrusions extérieures par le NA.

UST-2 : Vert-3. Ce sous-processeur est un nœud de transition des données, réglant les échanges entre les deux moitiés du système et l'unité centrale.

UST-3 : Orange-4, Flux 5. Ce sous-processeur dessert les bureaux administratifs et supervise les affaires courantes.

PE/S-1 : Orange-5, Flux 6. Ce port connecte le système à tous les terminaux, moniteurs et imprimantes des bureaux administratifs.

USD-1 : Orange-5. Cette base de données fait office de poubelle pour les fichiers non-protégés.

UST-4 : Orange-5, Flux 5, Trace et Grille 6.

USD-2 : Orange-5, Brouillage 6. Cette base de données contient des fichiers confidentiels.

NE-1 : Orange-5. Ce nœud gère le système d'air conditionné, les ascenseurs et les caméras de surveillance.

UST-5 : Orange-4, Flux 5. Ce sous-processeur dessert la pyramide du nécroplexe et supervise les affaires courantes.

PE/S-2 : Orange-5, Flux 6. Ce port connecte le système à tous les terminaux, moniteurs et imprimantes de la pyramide.

USD-3 : Orange-5. Cette base de données fait office de poubelle pour les fichiers non-protégés.

UST-6 : Orange-5, Flux 5, Trace et Éjecte 6.

USD-4 : Orange-5, Brouillage 6. Cette base de données renferme des fichiers confidentiels, notamment le dossier complet de toutes les personnes jamais inhumées ou incinérées dans le nécroplexe. Si les shadowrunners ont eu accès aux dossiers du personnel de Multitech, ils peuvent comparer les deux listes ; l'examen révèle que Griffin Moore est l'unique employé de Multitech à être inhumé au Hammond Necroplex. Son dossier contient également une copie du contrat d'inhumation et le numéro de sa tombe. En revanche, si les shadowrunners ne dispose d'aucune information précise sur Griffin Moore, ils peuvent tenter de cataloguer ou d'évaluer les données (en fonction des utilitaires dont ils disposent) à la recherche de mots-clés tels que "Multitech", "inventeur-concepteur", "puce optique", et ainsi de suite. Ces recherches finissent par révéler qu'un certain Griffin Moore, inventeur travaillant pour Multitech, a été inhumé au nécroplexe à peu près à la même date que celle de la mort de Neil Scott.

NE-2 : Orange-5. En sus de contrôler les équipements ordinaires comme les ascenseurs et les caméras de surveillance, ce module gère aussi les brûleurs de "flamme éternelle" et les panthégyriques enregistrés qui ornent bon nombre de tombes.

UC : Rouge-6, Flux 7, Blaster 8. Dans ce système, rien ne passe directement par l'unité centrale. Les sept sous-processeurs gèrent la totalité du trafic.

UST-7 : Rouge-6, Flux 7, Kamikaze 8.

USD-5 : Orange-5, Barrière 7. Cette base de données contient les dossiers du personnel. On peut y remarquer que treize employés sont morts le même jour, voilà de ça trois semaines. Cette information confirme les rumeurs de désastre planant sur le nécroplexe dont les shadowrunners ont pu entendre parler.

USD-6 : Orange-5, Barrière 7. Cette base de données contient la comptabilité. On y trouve, enfouis dans les fichiers, des versements réguliers de 50 000 nuyen versés par la Berkley Management sur le compte personnel de Thaddeus Sinclair. Sinclair est enregistré dans les dossiers du personnel au titre de gérant.

PE/S-3 : Orange-5, Flux 5, Trace et Grille 6. Ce port contrôle deux terminaux, l'un dans le bureau de la sécurité du nécroplexe et l'autre dans le bureau du directeur. Bien qu'ils ne soient pas faciles d'accès, ces terminaux fournissent une "entrée des artistes" commode qui peut grandement faciliter le piratage du système.

UN ESPRIT TROUBLÉ

Malheureusement pour les victimes du désastre qui a frappé le nécroplexe, Jasper Hammond a bâti ses installations sans consulter aucun magicien. Il se fichait pas mal de la magie, et ses employés ont payé son insouciance au prix fort. Car ce que les ingénieurs ignoraient, c'est qu'ils édifiaient le Hammond Necroplex sur un foyer d'énergie chamanique. Au fil des ans, les cérémonies funèbres conduites sur les lieux ont invoqué par inadvertance un esprit indépendant d'une grande puissance, qui se donne le nom de Gallowgrey.

Gallowgrey est une entité unique, un esprit des tombes. On a signalé des créatures similaires sur d'autres sites funéraires, mais Gallowgrey est le premier esprit des tombes qui soit devenu indépendant. Quand il a compris que le personnel du nécroplexe profanait les corps dont il avait la charge, il a entrepris un furieux carnage pour venger ce sacrilège. L'élimination systématique des employés de garde cette nuit-là fut surnommée "le massacre de Hammond" par la presse à sensation ; le complexe ferma aussitôt après, officiellement afin de procéder à des réparations.



Le jour qui suivit le carnage, un petit génie des relations publiques qui avait survécu concocta une histoire "d'accident chimique" pour expliquer les morts. Cette version piteuse n'aurait pas résisté une seconde à l'examen, mais la compagnie a dépensé suffisamment de nuyens pour s'assurer que ni les autorités ni la presse ne poseraient de questions embarrassantes.

Gallowgrey

Gallowgrey apparaît habituellement sous la forme d'un croque-mort grisonnant pâle et décharné vêtu d'un complet noir. Les shadowrunners peuvent d'abord le prendre pour un employé, avant de remarquer sa bouche, qui reste immobile quand il parle, ou ses yeux, qui brillent d'une étrange lueur verte. Esprit indépendant, Gallowgrey existe principalement sur le plan astral et ne se manifeste physiquement que pour attaquer.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
8	9	5	7	7	7	7	22 (28)

Initiative : 22 (28)+1D6

Pouvoirs : Drain d'Essence, Immunité (armes normales), Manifestation, Peur, Recherche, Regard Pétrifiant, Toucher Paralysant

Note : La première Initiative concerne la forme physique de l'esprit, la seconde sa forme astrale.

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

Les shadowrunners devraient ressentir une impression d'irréalité troublante au contact de l'esprit. Si Gallowgrey pense qu'ils représentent une menace pour ses "enfants" (les cadavres), il passe à l'attaque. S'ils le persuadent, au contraire, qu'ils n'ont aucune intention de troubler le repos des morts, l'esprit regagne le plan astral. Naturellement, si les shadowrunners se font surprendre en train de fouiller les tombes, ils ont du mal à amadouer Gallowgrey. Ils doivent alors l'affronter sur son propre domaine ; compte tenu de sa puissance, une telle perspective n'est guère encourageante.

ANTIVIRUS

À moins que les shadowrunners ne soient un peu perdus dans cette aventure, ils devraient être en mesure de se procurer plus facilement ailleurs toutes les informations disponibles dans ce chapitre. L'histoire de l'esprit indépendant est une intrigue secondaire, sans conséquence directe sur leur mission. Bien que Gallowgrey soit un PNJ inhabituellement dangereux, il est lié à la pyramide du nécroplexe, et les shadowrunners devraient pouvoir l'éviter sans difficulté.

Des shadowrunners particulièrement astucieux et persuasifs peuvent s'en faire un allié, mais les frontières physiques de son domaine en limitent l'influence. Si les shadowrunners ont rassemblé suffisamment d'indices pour comprendre le rôle de Sheperd dans cette aventure, ils peuvent peut-être persuader Gallowgrey de se venger de la goule à l'origine de la profanation. En réussissant ce tour de force, ils lui permettent de quitter le nécroplexe afin de poursuivre sa quête de vengeance. Naturellement, c'est à vous de décider du succès qu'il rencontre. Il peut parfaitement balayer le repaire de Sheperd à lui tout seul, si c'est ce que vous souhaitez. Dans ce cas, l'aventure s'achemine vers un tout autre final, et vous pouvez vous attendre à devoir improviser dans les grandes largeurs.

PRÉCOCE HALLOWEEN



DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Club Nosferatu se trouve à dix minutes à peine du fabuleux Regency Esquire Hotel. L'hôtel assure un service de navette jusqu'au Club tout au long de la nuit ; en arrivant sur place, vous vous demandez bien pourquoi se donner tant de peine. C'est vraiment un endroit bizarre, les gars. On dirait qu'un comique a récupéré un Mister Crunchy en faillite pour en faire une église de pacotille, en s'arrêtant à mi-processus. La façade est superbe, depuis les moulages en fausse pierre jusqu'aux simulations de vitraux. Quand même, quelle drôle d'idée d'aller dans une église pour s'éclater ! En particulier dans une église sinistre, d'un néo-gothisme délirant telle que celle-ci. Il n'y a pas beaucoup de lumière qui filtre des vitraux. D'ailleurs, en y réfléchissant, ces vitraux montrent une étonnante proportion de rouge. De toute évidence, le décorateur a dû voir un peu trop de mauvais films de vampires...

ATMOSPHÈRE

Caricature de boîte branchée post-moderne, le Club Nosferatu baigne dans une atmosphère d'élégante mélancolie. Baissez les lumières, enfilez un chandail noir à col roulé et prenez un air maussade. Les clients se délectent dans les souffrances poignantes d'une vaine existence ; ils ont élevé l'auto apitoiement au rang d'art. Vous pouvez pousser la farce aussi loin que vous le souhaitez, ou glisser rapidement dessus sans vous appesantir sur le décor.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dans cette boîte de poseurs, des cars entiers de gosses de riches viennent afficher dans la pénombre leurs habits noirs et leur air mélancolique et mystérieux (à ce qu'ils croient ; en fait, la plupart d'entre eux ont plutôt un air constipé). Si les shadowrunners leur prêtent attention, ils voient certains clients échanger des signes discrets, utilisant un langage gestuel primitif de leur invention pour partager leur douleur silencieuse.

Les alcools sont coupés et hors de prix ; la musique, forte à vous briser les tympans, suit un rythme sur lequel il est presque impossible de danser (tu veux danser ici, bonhomme ? À quoi bon ? Ne vois-tu pas dans quel monde pourri nous vivons ?). Les tables du fond adoptent la forme de couvercles de cercueils. Le personnel est habillé de cuir noir de la tête aux pieds, avec en pendentif la croix ansée égyptienne qui sert d'emblème au Club.

VOS HONORABLES HÔTES

Personne ne tient les clients du Club Nosferatu en aussi piètre estime que son propriétaire, Baxter Attaway. Comprenant tout le profit à tirer de la sous-culture vampirique, Attaway a décidé de l'utiliser pour se remplir les poches auprès d'une clientèle d'adolescents attardés, riches à pleurer et s'ennuyant à mourir. Tout en restant prêt à fermer boutique au premier signe de retombée de la vague vampirique, il amasse pour l'instant une petite fortune.

En public, Attaway devient le beau et ténébreux "ose-un-peu-venir-troubler-mon-ennui" Judas Caine. Acteur contrarié, il joue son rôle avec beaucoup plus de brio que les pitoyables loques humaines qui fréquentent son établissement. Il fait même circuler la rumeur qu'il serait un vampire authentique, même si rien n'est plus éloigné de la vérité. Le fait est qu'aucun vampire qui se respecte ne voudrait se montrer dans un endroit comme le Club Nosferatu. Question de classe.

PRÉCOCE HALLOWEEN



Baxter Attaway (Judas Calne)

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

Initiative : 4+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/2

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 4, Biotech (Premiers Soins) 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Rue) 5, Informatique 4, Négociation 5, Psychologie 4

Cyberware : Datajack, griffes rétractiles, téléphone, modulateur vocal (grincement d'outre-tombe)

Équipement : Vêtements pare-balles (3/0), Browning Max-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser, silencieux]

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

Bien que la plupart des clients soient plutôt amorphes, peu enclins au comportement turbulent qui rend la présence d'un vendeur si précieuse dans la plupart des débits de boissons, Attaway emploie néanmoins quelques professionnels d'élite pour assurer la sécurité de son établissement. Rico s'occupe de la partie bagarres et flingues ; Ariel traite les menaces magiques.

Rico

Rico a servi comme mercenaire pendant des années, et à chaque blessure, le charcutier local en profitait pour le chromer un petit peu plus. Quand il en est arrivé au point de ne plus pouvoir se reconnaître, il s'est retiré des affaires et s'est fait engagé comme vendeur au Club Nosferatu. Professionnel averti, Rico se montre poli et efficace. C'est également un homme à femmes, doublé d'un incomparable joueur de cartes capable de vous battre un jeu comme personne

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6 (8)	6	6	4	4	5	0,1	-	5 (9)	6/4

Initiative : 9+3D6

Indice de danger/niveau professionnel : 7/4

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 4, Biotech (Premiers Soins) 3, Combat à Mains Nues 4, Étiquette (Rue) 5, Informatique 4, Négociation 5, Psychologie 4

Cyberware : Bras cybernétiques (les deux) avec Force accrue (2), lames digitales, radio, interface d'armes, griffes, réflexes câblés (2)

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), SA/TR/TA, 8M, avec 4 chargeurs supplémentaires], Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, avec 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], hache de combat (+2 d'Allonge, 10G), armure lourde partielle (6/4)

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



Ariel

Personne ne connaît son véritable nom ni ne sait d'où elle sort, mais personne non plus n'oserait remettre en cause ses compétences magiques. En dépit de son talent d'invocatrice, elle a choisi la magie hermétique car son style logique et ordonné lui convenait bien. En tant qu'assistante de Rico, elle maintient une barrière astrale autour du bureau du patron et surveille l'espace astral environnant pour empêcher toute infiltration magique.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	6	3	6	6	6	6	6 (9)	6	5/3

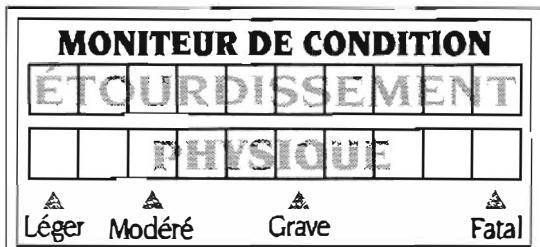
Initiative : 6+1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/3

Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 3, Biotech (Premiers Soins) 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (Rue) 5, Informatique 4, Invocation (Élémentaires) 6, Négociation 5, Psychologie 4, Sorcellerie (Lancement de Sorts) 6, Théorie Magique 5
Cyberware : Aucun

Équipement : Veste pare-balles (5/3), focus de pouvoir (3), focus sorcier (Détection des Ennemis 3), focus sorcier (Détection des Armes 3)

Sorts : Analyse Psychique 4, Armure 4, Augmentation des Réflexes 4, Barrière 5, Barrière Mana 5, Bélier 4, Chaos 5, Dard Mana 5, Détection des Armes 6, Détection des Ennemis 5, Invisibilité 5, Missile Mana 5, Monde Chaotique 4, Sens du Combat 4, Sommeil 6, Traitement des Blessures 5



RENCONTRE AVEC CLEAN STEVE

Clean Steve a choisi le Club Nosferatu comme lieu de rencontre parce qu'Attaway est un ami loyal, et aussi parce qu'Ariel est une de ses anciennes conquêtes en qui il a implicitement confiance. En conséquence, il se sent suffisamment en sécurité dans le Club pour ne pas se faire accompagner mais, au contraire, venir seul et sans arme. Remarquez que ses talents considérables dans le domaine des arts martiaux font de lui un adversaire très dangereux même sans aucun outillage.

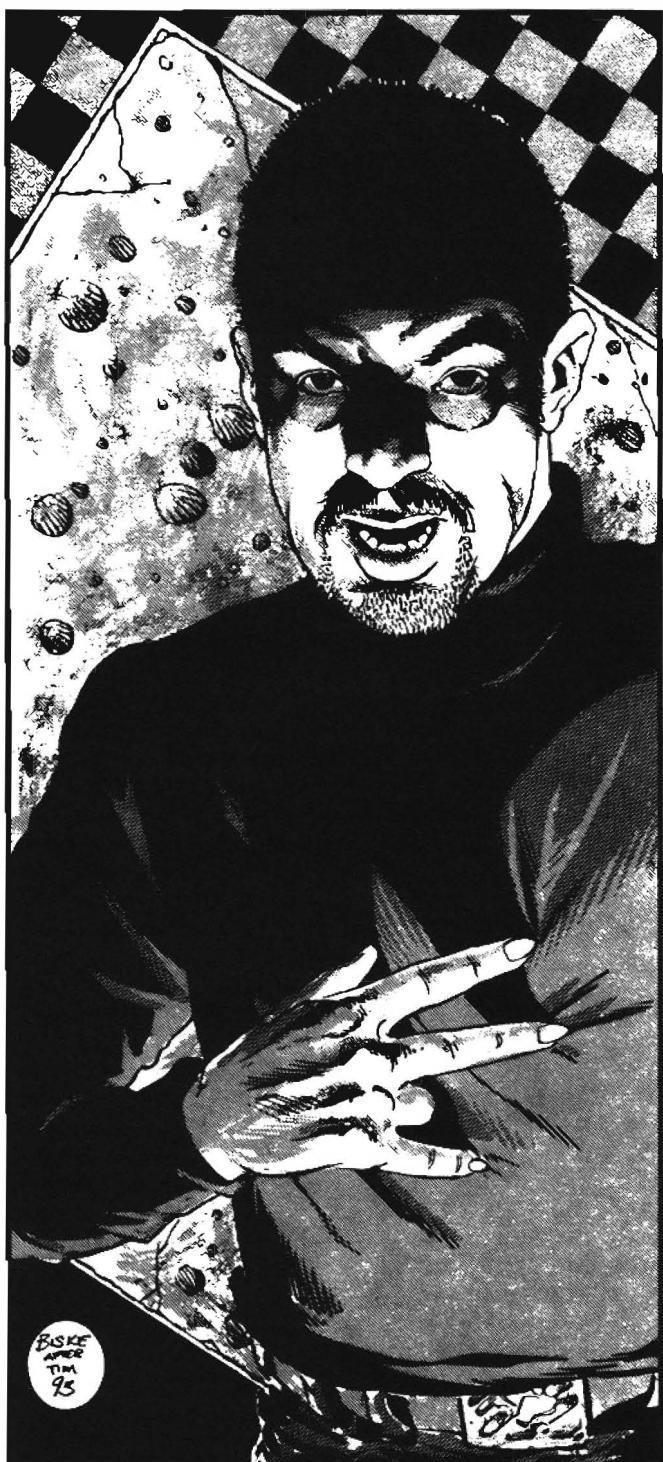
Refusant de dire pour qui il travaille, Steve laisse néanmoins entendre aux shadowrunners que son employeur a des intérêts similaires aux leurs. En fait, Sheperd lui a demandé de leur faire une offre pour leur copie du plan manquant. La goule l'a autorisé à aller jusqu'à 50 000 nuyens ; Clean Steve ouvre les négociations à 5 000 nuyens et monte à partir de ce chiffre.

Si les shadowrunners font preuve du moindre professionnalisme, ils ne trahissent pas non plus leur employeuse. S'ils devinent que le patron de Clean Steve possède le reste des plans, ils vont peut-être essayer de les lui acheter, mais Steve ne dira rien qui puisse infirmer ou confirmer cette supposition et refusera de se livrer à un tel marchandage. Tout au long de l'entrevue, il donnera aussi peu d'informations que possible aux shadowrunners. Il est plus que vraisemblable que cette rencontre débouche sur une impasse et une séparation amicale des deux parties.

Les shadowrunners croiront peut-être que Clean Steve travaille pour Multitech, interrogé à ce sujet, l'homme se contente de sourire et de hausser les épaules. S'ils essaient de le suivre pour découvrir la véritable identité de son patron, à vous d'improviser la filature.

ANTIVIRUS

Clean Steve est un adversaire dangereux, et les shadowrunners seraient bien inspirés de rester en bons termes avec lui. Tant qu'ils se montrent polis, ils ne risquent pas grand-chose ; s'ils commencent à lui chercher des poux dans la tête ou dans celle de n'importe quel autre client du Club, Rico et Ariel leur tombent sur le dos.



LE REPAIRE DE SHEPERD

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les locaux d'Agrippa & Associates se dressent sur une minuscule parcelle de terrain au milieu d'un vaste parc industriel, perdus entre d'écrasantes usines comme des petits buissons dans une forêt de cèdres. Des installations plus hautes que des gratte-ciel, tours étincelantes de verre et d'acier ou cheminées de béton et guirlandes d'échafaudages métalliques, vous dominent de toute leur taille tandis que vous vous acheminez vers votre destination : le mur d'enceinte d'Agrippa et ses modestes bâtiments de quelques étages seulement. À la lueur diffuse tombant du ciel couvert, les usines vomissant des panaches de fumée noire ou blanche évoquent une scène tirée de l'Enfer de Dante. En comparaison des installations environnantes, les locaux d'Agrippa semblent bien anodins, mais mieux vaut ne pas s'y fier. Vous savez ce qui se cache derrière ce mur, et vous préféreriez l'ignorer.

Bienvenue chez les goules, les gars.

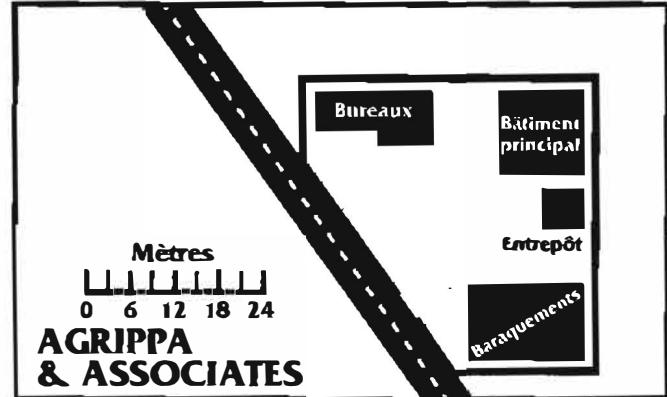
ATMOSPHÈRE

Cette rencontre est marquée par la peur, aussi bien celle des shadowrunners que celle des goules. Les premiers ont toutes les raisons de redouter une confrontation avec une bande de mangeuses de chair. Les secondes sont tout aussi terrifiées à l'idée de se voir découvertes par des intrus. Pour une goule, les étrangers ne représentent que deux choses : la persécution et la mort. Monstueuses ou non, les goules sont beaucoup plus vulnérables que les shadowrunners : quelle que soit l'issue de la rencontre, le monde extérieur risque d'apprendre la vérité au sujet d'Agrippa et de détruire le refuge des goules. Jouez à fond la carte du mélodrame inhérent à la situation.

L'ENVERS DU DÉCOR

Quel qu'ait pu être le comportement des shadowrunners jusqu'ici, cette rencontre marque l'un des derniers événements de cette aventure et risque fort d'en être le point culminant. D'une façon ou d'une autre, les shadowrunners ont probablement suivi la piste du plan fourni par Alpha Blue jusqu'au cadavre de Griffin Moore et sont remontés par lui jusqu'à la goul Adam Sheperd. Leur employeuse a besoin du jeu de plans complet pour se venger de Multitech. La suite des opérations est donc toute tracée . les shadowrunners doivent s'introduire dans le repaire de Sheperd.

Bien entendu, passer les défenses de l'enceinte est plus facile à dire qu'à faire (comme toujours). Grâce à la main-d'œuvre à bon marché que représentent les goules, Sheperd a fait d'Agrippa une entreprise extrêmement lucrative, gagnant suffisamment d'argent pour s'offrir un excellent dispositif de sécurité. Ce dispositif comprend une protection contre les intrusions astrales, un couple de goules cybernétisées et une magicienne goul, sans compter les nombreuses goules qui vivent à l'intérieur de l'enceinte.



DÉFENSE ASTRALE

Le mur d'enceinte et le bâtiment principal sont couverts de lierre grimpant, et le toit du bâtiment disparaît sous la mousse. L'aura de ces végétaux vivants empêche toute intrusion astrale dans le bâtiment. De plus, plusieurs esprits veilleurs surveillent le périmètre.

Un magicien qui réussirait à esquiver le lierre et les veilleurs devrait encore régler le problème des occupants des lieux. Un des effets secondaires de la gobelinisation est d'avoir fait des goules des créatures duelles, certes incapables de franchir des obstacles physiques mais susceptibles malgré tout de repérer très facilement l'approche d'un visiteur astral.

LES TROUPES DE SHEPERD

En plus de la population de goules qu'il héberge dans son sanctuaire, Sheperd peut compter sur trois individus particulièrement coriaces pour défendre les lieux contre n'importe quel assaut frontal.

Gog et Magog

Ces deux goules-rasoirs sont les gardes du corps personnels de Sheperd. Elles doivent leur considérable puissance de feu à ses expériences dans le domaine de la cybernétisation des goules. Chez la plupart de ces métahumains, en effet, la gobelinisation entraîne une faible réceptivité du système nerveux qui le rend inapte à être couplé à la cybertechnologie. La connexion des deux cause souvent un feed-back pouvant provoquer ou exacerber une instabilité mentale. Les scientifiques de Sheperd ont contourné le problème par le recours aux sédatifs et à des réflexogiciels modifiés qui permettent au sujet de réagir instinctivement, en s'appuyant sur des procédures implantées plutôt que sur son propre esprit dénaturé. Il en résulte des goules cybernétisées qui sont de véritables pantins de chair stupides entre les mains de leur maître. Gog et Magog s'éloignent rarement de Sheperd, à moins qu'ils ne les dépêchent à la rencontre de visiteurs indésirables (comme des shadowrunners inopportun).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	5x4	6	I	4	5	0,3	-	4 (6)	8/6

LE REPAIRE DE SHEPERD

Initiative : 6+2D6

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, ouïe)

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, modérée), Sens Réduits (cécité)

Indice de danger/niveau professionnel : 6/4

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues (Implants) 5, Combat Armé 4

Cyberware : Réflexogiciels (Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 4), armure dermale (1), interface de réflexogiciels (7), griffes, réflexes câblés (1)

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), SA/TR/TA, 8M, plus 2 chargeurs supplémentaires], armure lourde (8/6)

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

LES AUTRES HABITANTS DES LIEUX

Les goules qui résident dans l'enceinte d'Agrippa se divisent en deux catégories : les goules éclairées, qui ont conservé leur équilibre mental, et les goules sauvages, rendues folles par leur épouvantable transformation. Toutes sont prêtes à défendre farouchement leur refuge si les shadowrunners menacent d'en compromettre la sécurité. Pour les goules sauvages, utilisez les moniteurs de condition fournis à la fin de cet ouvrage.

Goules éclairées (12)

Ces goules, assez chanceuses pour avoir échappé à la folie destructrice qui change la plupart des goules en fauves sanguinaires, sont dotées de facultés surhumaines et d'armes achetées au marché noir qui en font de formidables adversaires.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	5x4	6	1	4	5	5	7	4	2/1

Initiative : 4+1D6

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, ouïe)

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, modérée), Sens Réduits (cécité)

Indice de danger/niveau professionnel : 3/2

Compétences : Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3

Équipement : Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, plus 1 chargeur supplémentaire], gilet pare-balles (2/1), massue (+1 d'Allonge, 7M Étourdissement)

Nelson

Nelson est l'une des rares goules à avoir survécu à l'épreuve de la gobelinisation en conservant toute sa santé mentale, ainsi que l'une des rares à être magiquement actives. Grâce à l'étude des textes hermétiques acquis pour lui par Adam Sheperd, Nelson est devenu un mage de talent, malgré son manque de formation traditionnelle. Appartenant au cercle des fidèles de Sheperd, il doit lui succéder à la tête d'Agrippa et du refuge des goules s'il venait à lui arriver malheur. Nelson croit fermement à la cause défendue par Sheperd et ferait n'importe quoi pour que l'on rende justice à ses consœurs.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	5x4	6	1	4	5	5	7	4	3/0

Initiative : 4+1D6

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, ouïe)

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, modérée), Sens Réduits (cécité)

Indice de danger/niveau professionnel : 4/3

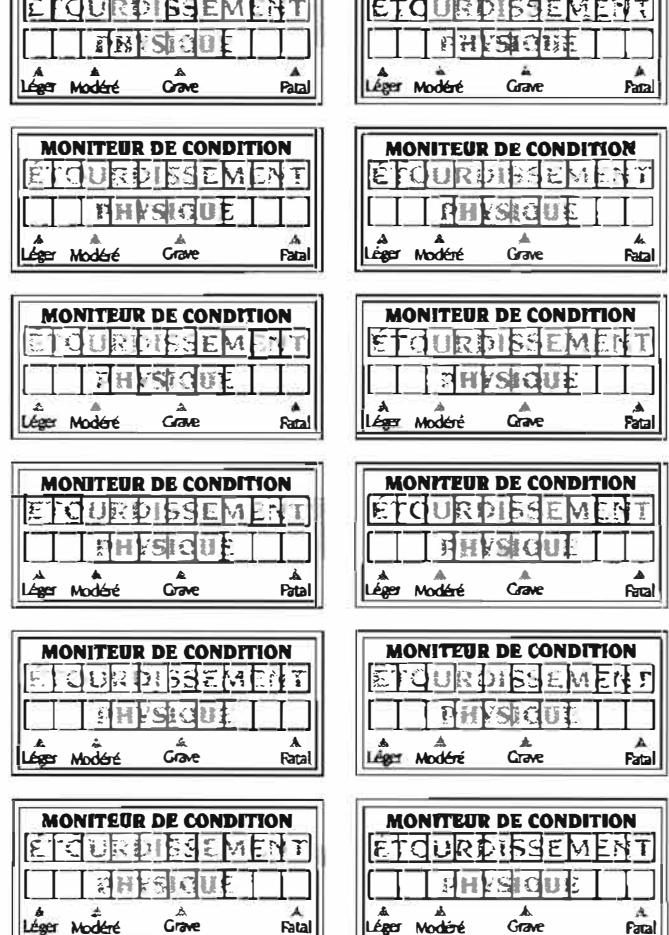
Compétences : Armes à Feu (Pistolets) 3, Biotech (Premiers Soins) 3, Étiquette (Rue) 4, Invocation (Élémentaires) 4, Sorcellerie (lancement de sorts) 5, Théorie Magique 3

Cyberware : Aucun

Équipement : Vêtements pare-balles (3/0), Browning Max-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], focus de pouvoir (2), focus sorcier (Éclair de Force 3)

Sorts : Banière 4, Éclair de Force 6, Flammes Infernales 5, Monde Chaotique 6, Traitement des Blessures 5

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





Goules sauvages (30)

Ces pitoyables créatures souffrent d'un traumatisme mental irréversible provoqué par leur terrible transformation. Ravalées au rang de bêtes fauves, elles allient l'instinct de l'animal à des restes d'intelligence humaine et sont ainsi d'excellentes et redoutables chasseuses. Bien qu'elles soient habituellement confinées dans les souterrains qu'Adam Sheperd a fait construire pour elles sous le terrain d'Agrippa, elles sont relâchées dans la nature si les installations sont prises d'assaut. Elles ne portent aucune arme, mais leur nombre seul devrait suffire à faire hésiter n'importe quel agresseur.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaque
7	5x4	6	1	4	5	5	-	4	Humanoïde

Initiative : 4+1D6

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat, ouïe)

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, modérée), Sens Réduits (cécité)

Équipement : Aucun

LE RAPPEL DES CHIENS

En dépit du nombre de goules présentes dans le complexe, les shadowrunners devraient pouvoir prendre le contrôle de la situation en déboulant tout flingues dehors. S'ils abattent une douzaine de goules et paraissent devoir l'emporter, Sheperd demande un cessez-le-feu. Plutôt que de voir mourir ses goules jusqu'à la dernière, il préfère implorer une trêve auprès des agresseurs afin de discuter d'une solution pacifique au conflit.

RENCONTRE AVEC SHEPERD

Quelles que soient les circonstances dans lesquelles les shadowrunners sont amenés à rencontrer Sheperd, ils le trouvent d'une politesse désarmante. En effet, il souhaite par-dessus tout faire la preuve que son espèce est capable d'adopter un comportement civilisé, et se considère lui-même comme un exemple de ce que les goules ont de mieux à offrir.

Si les shadowrunners le laissent parler, Sheperd leur explique ce qu'il essaie de faire pour ses semblables. Orateur persuasif, il pourrait bien gagner leur sympathie, mais il aura probablement du mal à les convaincre de lui céder le plan dont il a besoin pour parvenir à ses fins. Après tout, les shadowrunners doivent récupérer la totalité des plans s'ils veulent être payés par Alpha Blue, et cette dernière compte bien les employer à faire tomber Multitech ; de son côté, Sheperd préférerait voir la compagnie survivre pour en profiter et continuer à prospérer.

Sheperd refuse de lâcher les plans en sa possession, à moins que ses goules ne soient directement menacées. S'ils n'ont pas d'état d'âme, les shadowrunners peuvent recourir à la manière forte, ou tenter de dérober l'objet de leur convoitise. Les plans sont conservés dans une consigne dont la clef est dissimulée dans la cuisine du bâtiment principal. Même s'ils trouvent la clef, les shadowrunners doivent encore remonter jusqu'à la consigne, ce qui risque de s'avérer plutôt difficile.

ANTIVIRUS

Cette rencontre ne présente pas de solution fixe ou de conclusion obligée. Soit les shadowrunners récupèrent les plans de Sheperd, soit ils échouent. Ils peuvent les obtenir par les armes (le plus vraisemblable), par le vol (peu vraisemblable) ou encore par le chantage. Il leur suffit en effet de menacer Sheperd d'étailler au grand jour toute la vérité sur son repaire de goules. L'heure n'est plus aux demi-mesures mais aux décisions fermes et impitoyables.

Si le groupe décide de donner à Sheperd ce qu'il demande, Alpha Blue finit inévitablement par l'apprendre. De nature rancunière, elle s'arrange personnellement pour que les shadowrunners ne retrouvent plus jamais de travail dans le secteur. Il est alors temps pour eux de songer sérieusement à déménager.

N'oubliez pas non plus que la ville de Seattle offre une récompense de 100 nuyens pour la tête de chaque goule mâle et de 150 pour les goules femelles. Un tiers approximativement des goules présentes dans l'enceinte d'Agrippa sont des femelles. Donnez ces chiffres à considérer aux shadowrunners.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

APRÈS L'AVENTURE

Alpha Blue ne veut qu'une chose : se venger de Multitech. La seule façon pour elle d'y parvenir est de mettre la main sur le jeu complet des plans de la puce optique défectueuse. Et la seule manière de se procurer ces plans est de les réclamer à Sheperd, qui refuse de les céder à moins d'y être obligé.

Une fois en possession des plans, les shadowrunners n'ont plus qu'à les remettre à Alpha Blue pour voir le fin mot de l'histoire. C'est tout - pas de règlement de compte au soleil, rien de rien. Alpha Blue empoche les plans et paye les shadowrunners. Sa vengeance est une affaire privée, qu'elle mènera à bien toute seule (à moins que vous ne souhaitiez poursuivre l'aventure).

Si les shadowrunners ne parviennent pas à se procurer les plans, les conséquences de leur échec dépendent d'Alpha Blue. Celle-ci peut considérer qu'ils ont fait de leur mieux et que les circonstances leur ont été par trop défavorables, elle

peut aussi juger qu'ils ne sont qu'une bande d'imbéciles et d'incapables qui ne méritent pas de retrouver du travail. À vous de déterminer la réaction de la jeune femme en fonction de leur comportement au cours de l'aventure. S'ils ont échoué par pure stupidité, Alpha Blue n'a aucune raison de leur faire de cadeau.

ATTRIBUER LE KARMA

Distribuez le Karma individuel en vous reportant à la page 199 de **Shadowrun**. Le Karma d'équipe se répartit comme suit :

Alpha Blue obtient le jeu de plans complet	6
Alpha Blue et Adam Sheperd concluent un accord	8
Pour avoir évacué le Gibson Hall ou désamorcé la bombe avant l'explosion	1



CONTACTS

LES CONTACTS

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

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

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

Les contacts sont généralement fiables tant qu'ils peuvent faire confiance au shadowrunner. Ce dernier ne doit jamais les compromettre en laissant deviner trop facilement l'origine de ses informations, ou bien en mentionnant un rendez-vous avec eux. 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 ? Par quel moyen ? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact ne réclame une faveur ou une information en retour ? Autant de questions pouvant ajouter une autre dimension à ces rencontres. Avec un contact, le courant passe dans les deux sens. Si vous avez besoin d'un moyen commode de calculer le tarif d'une information, utilisez la formule suivante. Multipliez l'indice de l'Étiquette la plus appropriée du contact par le nombre de succès obtenus au test d'Étiquette du shadowrunner. Multipliez le total par la somme de son Charisme et de son Intelligence, puis multipliez encore ce nombre par 10. Le résultat final est en nuyens. Vous pouvez naturellement modifier ce résultat en fonction du contact impliqué. Une bonne Négociation, enfin, vient mettre un point final à la discussion.

Les shadowrunners peuvent également demander à leurs contacts de "fouiner un peu", de "rester à l'écoute" ou autre expression signifiant prêter l'oreille aux ragots. Dans ce cas, le test d'Étiquette subit un modificateur de +2 au seuil de difficulté indiqué sur la table. En cas de réussite, le contact rapporte l'information appropriée au shadowrunner après 2D6 heures, ou à n'importe quel moment à votre convenance. C'est un excellent moyen de vous assurer que les shadowrunners ne passeront pas à côté d'une information vitale. Le coût de ce service est calculé comme précédemment.



Vous pouvez compliquer légèrement les choses en considérant que les contacts ne sont pas à la disposition des shadowrunners. Il faut d'abord les appeler pour arranger un rendez-vous. Pour connaître leur disponibilité, lancez 2D6 et multipliez le résultat par 30. C'est le temps de base, en minutes, nécessaire au contact pour venir retrouver le shadowrunner. Il est alors possible d'utiliser une partie des succès du test d'Étiquette à la réduction du délai avant le rendez-vous, et de recevoir ainsi des informations plus rapides, mais aussi moins complètes. Dans la mesure où le joueur effectue le test d'Étiquette avant que son shadowrunner n'aille trouver son contact, gardez le temps de base secret jusqu'à ce qu'il vous ait annoncé combien de succès il entend consacrer à sa réduction.

RENSEIGNEMENTS ÉLECTRONIQUES

Les deckers peuvent également jouer un rôle actif dans la recherche des informations. Il existe d'innombrables services d'information électroniques dans le monde de Shadowrun - public, privé et secret - et ils renferment des gigapulses de données composées de conversations téléphoniques, de rumeurs, de fichiers volés ou jetés à la poubelle, et ainsi de suite. En créant un petit programme de recherche, il est possible de

CONTACTS

fouiller ces immenses bases de données en s'appuyant sur des mots clefs et des termes associés, puis de charger le résultat dans un cyberdeck ou un ordinateur personnel relié à la Matrice. L'élaboration d'un tel programme est une affaire triviale ; considérez que tous les deckers en possèdent un.

Pratiquement toutes les informations présentées dans ce chapitre peuvent être obtenues dans la Matrice, à condition de disposer de suffisamment de temps et de savoir où chercher. Le temps de base d'une pareille recherche est de 2D6 heures. Le test d'Étiquette se fait avec la compétence Étiquette (Matrice) du decker ou avec son Intelligence par défaut sur le réseau des compétences. Le seuil de difficulté reste inchangé et la Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée pour ce test. Les succès obtenus peuvent être consacrés à la réduction du temps de recherche. Les restrictions de contacts ne s'appliquent pas aux recherches effectuées dans la Matrice, mais le joueur doit indiquer à quel genre de sources son personnage s'abreuve. Pour farfouiller dans une base de données en relation avec une corporation, une information de contact corporatiste est appropriée. Idem pour une information de contact des rues s'il est branché sur un forum bas de gamme où se retrouve la lie des deckers des UCAS.

Le nombre de sujets pouvant être étudiés conjointement par un decker est limité par ses propres capacités et par le temps dont il dispose. Le nombre maximum de recherches simultanées qu'il peut effectuer correspond à la moitié de son Intelligence, arrondie à l'entier supérieur. Le temps de base s'applique lorsque le decker surveille son programme en permanence, ajustant constamment les angles et les paramètres de recherche. S'il laisse tourner le programme tout seul le temps d'accomplir autre chose, le temps de base est rallongé d'autant.

SHADOWLAND

Le réseau Shadowland est une source d'informations particulièrement vaste et précieuse dans la Matrice. Un decker ne peut y faire appel qu'une seule fois au cours de l'aventure, en marge de ses autres programmes de recherche. Pour cela, il lui faut d'abord trouver une antenne locale en réussissant un test d'Étiquette (Matrice) (4). Une fois branché sur le réseau, le decker peut formuler sa demande d'informations.

Lancez alors 8 dés contre le seuil de difficulté approprié (donné pour chaque catégorie d'information) et demandez au joueur combien de succès il compte attribuer à la précision (davantage d'informations) ou à la rapidité (délai plus bref). N'indiquez pas au joueur combien de succès vous avez obtenus, mais contentez-vous de lui demander un ratio approximatif (1 succès pour la précision pour chaque tranche de 2 succès pour la rapidité, et ainsi de suite). Pour déterminer le temps nécessaire à la recherche dans Shadowland, divisez le temps de base approprié par le nombre de succès alloués à la rapidité. Le temps de base moyen d'une recherche dans Shadowland est de 36 heures. Les délais spécifiques sont donnés pour chaque information après le seuil de difficulté. En ce qui concerne la précision des informations obtenues, reportez-vous aux tables des Contacts comme d'habitude.

Après le délai de recherche, l'information requise s'affiche sur le réseau Shadowland. Cependant, le decker n'a aucun moyen de savoir précisément à partir de quand l'information sera disponible. Il lui faut donc se connecter régulièrement après le délai minimum, pour voir si la réponse à sa question est enfin arrivée.



CONTACTS

PROTAGONISTES

Les personnes suivantes sont celles sur lesquelles les shadowrunners sont le plus susceptibles de vouloir se renseigner au cours de l'aventure.

ALPHA BLUE

Contacts appropriés (seuil 4)

Barman, arrangeuse, Mr Johnson ou doc des rues.

Shadowland

Seuil 4/temps de base 12 heures



Succès

1

Résultat

"Son nom ressort de temps à autre. Je l'ai vu un jour au Club Ennui, avec un crack de la Matrice, en train de jouer les mijaurées, mais en réalité c'est une sacrée coriace."

2

"Tu la connais ? J'ai entendu dire qu'elle avait des problèmes. On raconte qu'elle embauche du costaud. Renseigne-toi - elle doit probablement payer le prix fort."

3+

"Alpha ? Une garde du corps, et pas bon marché. J'ai travaillé avec son scientifique de frangin, quelquefois. Le pauvre gars s'est fait étendre. Ils étaient très proches, tous les deux, et je te parie qu'elle va pas laisser passer ça sans réagir. Je plains le crétin qui a pressé la détente - c'est un mort en sursis."

CLEAN STEVE

Contacts appropriés (seuil 5)

Assassin elfe, Mr. Johnson, patron du yakusa.

Shadowland

Seuil 4/temps de base 18 heures

Succès

1

Résultat

"Le nom me dit quelque chose. Je crois qu'il travaille en ville comme gâchette, mais je ne pourrais pas le jurer."

2

"Un tueur à gages - on prétend qu'il refuse de se chromer, mais ne te laisse pas abuser. Il est efficace et méticuleux, un vrai pro jusqu'au bout des ongles. Évite de te mettre en travers de son chemin."

3+

"Je me suis laissé dire qu'il avait effectué dernièrement un travail de nettoyage, un sérieux coup de balai, mais j'ignore contre quoi ou contre qui."

DUTCH DONOVAN

Dutch Donovan est le génial spécialiste qui a conçu la puce MPCP délibérément défectueuse de Multitech. Les shadowrunners peuvent demander qui il est et où il habite. Naturellement, il est beaucoup plus simple de répondre à la première question qu'à la seconde, c'est pourquoi les deux sujets ont chacun leur seuil de difficulté et leur table de réponses

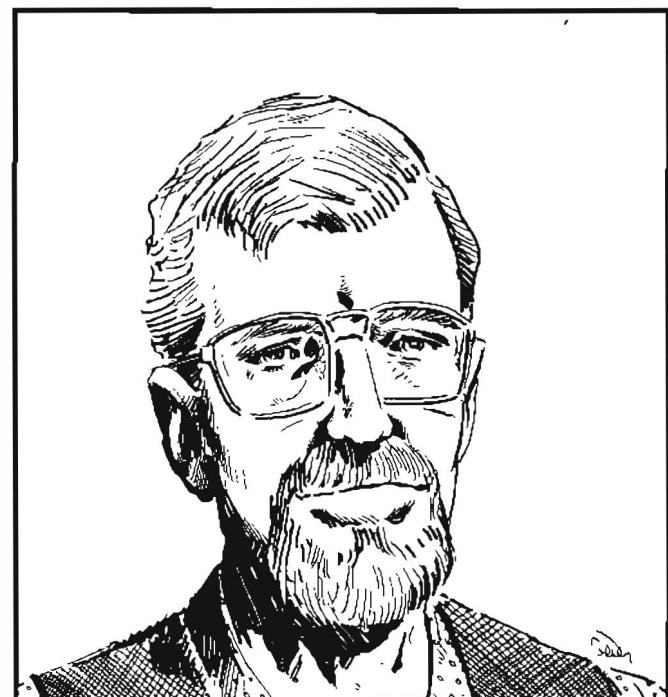
INFORMATION GÉNÉRALE

Contacts appropriés (seuil 6)

Decker, scientifique ou chercheur corporatiste.

Shadowland

Seuil 4/temps de base 24 heures



CONTACTS

Succès

- | | |
|----|--|
| 1 | Résultat
"Dutch Donovan ? Ouais, je connais de nom. C'est un inventeur de puces, un vrai crack. Je ne me souviens plus pour qui il travaille, par contre." |
| 2 | "Donovan est un génie. Il est passé maître dans l'art de la conception a posteriori ; dis-lui quel résultat tu veux atteindre, et il te dessine la puce qui y parviendra." |
| 3+ | "Dutch est un salarié pur jus. Il adore les à-côtés. Il adore les promotions. Ce n'est pas un véritable technomancien" |

Succès

- | | |
|----|--|
| 1 | Résultat
"Moore travaillait chez Multitech Design. Je ne me souviens pas dans quel département. Un type gentil, très consciencieux." |
| 2 | "Il était contrôleur de la qualité. Il s'assurait que tout était casher et selon les spécifications. Toujours à chercher la petite bête." |
| 3+ | "Il vérifiait le haut du panier - les commandes spéciales pour les mégacorps, les trucs militaires. Il disait qu'il avait mis le doigt sur un truc à vous glacer le sang. En fin de compte, c'est bien ce qui lui est arrivé." |

LOCALISATION

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout contact corporatiste (avec un bonus de -2 au seuil de difficulté si le contact travaille dans une firme de microélectronique)

Shadowland

Seuil 6/temps de base 24 heures

Succès

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Résultat
"Il bosse chez Multitech à Bellevue, c'est ça ? J'ai entendu dire qu'il se préparait quelque chose, remarque, alors on l'a peut-être planqué sur une voie de garage. En tout cas, il a complètement disparu de la circulation. Il habite dans le complexe de Smallville. C'est un lotissement corporatiste appartenant à Multitech, alors fais attention à toi."
"Il y en a qui disent qu'il est encore à Seattle, d'autres qui prétendent qu'on l'a envoyé à Shanghai pour que les huiles puissent garder un œil sur lui. Joue ça à pile ou face, bonhomme." |
| 3+ | |

ERIN SCOTT

Si les shadowrunners enquêtent sur la véritable identité d'Alpha Blue, ils apprennent qu'Erin Scott est officiellement morte dans un accident de voiture six ans auparavant. Officiellement, elle ne laisse aucun parent derrière elle.

GRIFFIN MOORE

En vérifiant sur SeaSource™, les shadowrunners trouvent un certain Griffin Moore à la rubrique nécrologique. Son dossier rapporte que ce contrôleur de la qualité de Multitech (une compagnie de conception microélectronique locale) est mort dans un accident de voiture voilà plusieurs semaines et a été inhumé au Hammond Necropolex. Le dossier ne mentionne aucun parent proche.

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout contact corporatiste ou lié au monde scientifique (avec un bonus de -2 au seuil de difficulté si le contact travaille dans une firme de microélectronique).

Shadowland

Seuil 8/temps de base 18 heures

IRON LEGION

Selon les questions qu'ils posent, les shadowrunners peuvent apprendre diverses informations au sujet des membres de l'Iron Legion, notamment qui ils sont et où les trouver. Les contacts appropriés et le seuil de difficulté restent les mêmes dans les deux cas.

Contacts appropriés (seuil 5)

Chef de gang, flic des rues, vendeur trol.

Shadowland

Seuil 5/temps de base 20 heures



CONTACTS

Succès

1

Résultat

"Des petits gangsters minables avec un penchant pour les flingues et le cyberware mais incapables de s'offrir du matériel valable. Je me suis laissé dire qu'ils portaient des flingues de récupération et des faux implants sous leur cuir synthétique. Je ne vois vraiment pas en quoi ils peuvent t'intéresser."

2

"Hier soir, quelqu'un les a coincés au fond d'une impasse. La plupart d'entre eux ont été massacrés comme ça. Un vrai carnage, à ce qu'on raconte."

3+

"On prétend que ce serait Clean Steve qui les aurait refroidis." (Selon les rapports qu'entretiennent les shadowrunners avec leur contact, il se peut très bien que la personne demande à se faire payer avant de lâcher cette information : si Steve apprend qui l'a balancé, il pourrait bien se lancer sur les traces du mouchard).

Succès

1+

Résultat

"La Légion manque jamais une cession du blitz club Route 66. Ne raconte à personne que c'est moi qui te l'ai dit, mais ça se tiendra au Brighton Mall, ce soir..."

NEIL SCOTT

Contacts appropriés (seuil 4)

Arrangeuse, Mr. Johnson ou tout contact lié au milieu de technologie.

Shadowland

Seuil 4/temps de base 12 heures

Succès

1

Résultat

"Neil Scott ? Ouais, ouais... Un genre de technocinglé, c'est pas ça ?"

2+

"Un analyste en technologie, si je me rappelle bien. Un chouette gars, réglé et tout. Pour lui, ses joujoux passaient avant tout le reste."

VANIAN LE RAT

Contacts appropriés (seuil 4)

Barman, technicien nain, arrangeuse.

Shadowland

Seuil 3/temps de base 12 heures

Succès

1

Résultat

"Le Rat donne dans le matos exotique. Si tu cherches un truc impossible à trouver, il en a probablement deux exemplaires dans son arrière-boutique. Il ignore comment il se débrouille avec les flics, mais ça fait quatre ans qu'il a pignon sur rue. Il cherche toujours à te filouter, mais c'est un homme de parole - étonnamment réglé pour un vautour. Sa boutique est à Redmond."

2+

"J'ai appris qu'il avait fermé boutique. Je ne sais pas pourquoi ou pour combien de temps, mais c'est mauvais signe. J'espère qu'il s'en sortira. Ce serait dommage de perdre la seule source fiable de balles dum-dum de toute la ville."

LIEUX ET ÉVÉNEMENTS

Au cours de l'aventure, les shadowrunners vont sans doute vouloir se renseigner au sujet des lieux et événements suivants.

AGRIPPA & ASSOCIATES

SeaSource™ identifie Agrippa & Associates comme une entreprise d'enlèvement et de traitement des ordures basée à Puyallup, détenant une bonne part des contrats publics et privés de Seattle. Le dossier ne donne pas plus d'informations au sujet de cette société privée.

Contacts appropriés (seuil 4)

Élu municipal ou tout contact lié au crime organisé.

Shadowland

Seuil 4/temps de base 12 heures



Succès

1

Résultat

"Une drôle de boîte, pour sûr. Faible main-d'œuvre, mais grosse production. Ils sont très automatisés, je crois. Très efficace."

2

"Un de mes potes a voulu s'y faire embaucher, une fois. On lui a ri au nez. Il n'a pas compris la blague."

3+

"Tu as déjà vu leurs locaux de Puyallup ? Jamais personne qui entre ou qui sort. J'imagine que les employés doivent vivre sur place. Vu leur domaine d'activité, c'est peut-être pas plus mal."

BERKLEY MANAGEMENT

Contacts appropriés (seuil 4)

Élu municipal, tout contact lié au milieu des corporations ou de la finance.

Shadowland

Seuil 4/temps de base 18 heures

CONTACTS

Succès

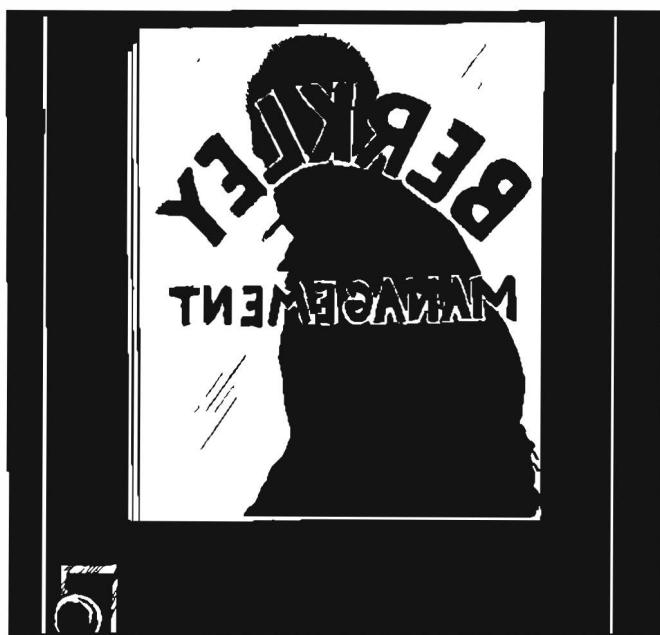
1

Résultat

"Berkley est une compagnie d'immobilier et de holding. Je ne sais pas grand-chose de plus. Je ne pourrais même pas te dire ce qu'ils possèdent ou de quoi ils s'occupent exactement."

2+

"Ouais, je connais. C'est eux qui ont Agrippa & Associates, la compagnie de ramassage d'ordures. Ils travaillent beaucoup avec la ville."



L'ŒIL CYBERNÉTIQUE

Si les shadowrunners récupèrent l'œil cybernétique de Griffin Moore, ils peuvent remonter jusqu'à son ancien propriétaire grâce à son numéro de série. Ce n'est pas une tâche facile : poster une demande sur le réseau Shadowland représente probablement leur meilleure chance.

Contacts appropriés (seuil 4)

Doc des rues.

Shadowland

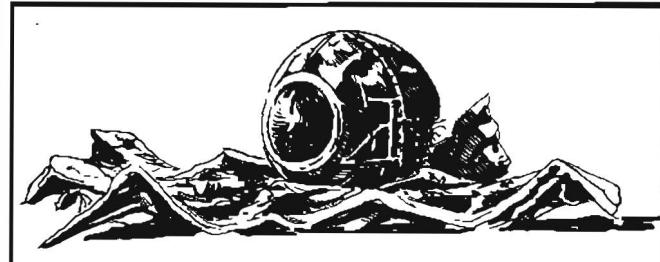
Seuil 5/temps de base 20 heures

Succès

1+

Résultat

"L'œil appartenait à un certain Griffin Moore. Désolé, mais c'est tout ce que j'ai pu obtenir. On ne me demande pas souvent de retrouver l'ancien propriétaire d'une pièce de cyberware."



HAMMOND NECROPLEX

En consultant SeaSource™, les shadowrunners apprennent que le Hammond Necroplex est une morgue-crématorium-cimetière située à Renton. Le dossier indique aussi l'adresse et le numéro de télécom de l'établissement et donne quelques coupures de presse au sujet d'une fuite de gaz qui aurait tué treize membres du personnel quelques semaines auparavant. Aucune autre information publique n'est disponible, mais les shadowrunners peuvent se renseigner plus avant au sujet de l'accident auprès de leurs contacts (voir ci-dessous).

LE MASSACRE DU HAMMOND

L'esprit des tombes vivant dans le nécroplexe a exercé une vengeance terrible contre la compagnie quand il a compris ce que son directeur faisait subir aux cadavres qu'on lui confiait. La position officielle de la compagnie au sujet de cette malheureuse affaire est dans le domaine public. La vérité ne l'est pas.

Contacts appropriés (seuil 4)

Élu municipal, productrice, flic des rues.

Shadowland

Seuil 5/temps de base 20 heures

Succès

1

Résultat

"Je crois me souvenir que c'est une fuite de gaz qui a causé la mort de tous les employés de service cette nuit-là. On a dit que les corps étaient d'une pâleur de fantôme. Une histoire vraiment épouvantable."

2-3

"La plupart des gens ont accepté la thèse de la fuite de gaz. Je ne sais pas toi, mais pour ma part, je n'ai jamais entendu parler d'une fuite de gaz capable de tuer treize personnes sur quatre niveaux différents dans un immeuble de onze étages. Je ne sais pas ce qui s'est vraiment passé, et je ne veux pas le savoir."

4+

"Évite d'aller fourrer ton nez là-bas. Je sais de source bien informée que l'endroit est un peu magique, et quel que soit ce qui a tué tous ces gens, ce n'était certainement pas humain."



CONTACTS

MULTITECH INTERNATIONAL

Les shadowrunners peuvent découvrir diverses informations au sujet de Multitech par des sources publiques et privées. Mais dites-vous bien que la compagnie est un gros morceau et que ses secrets ne sont pas faciles à percer. En tant que conceptrice et productrice de puces informatiques de luxe haute performance à l'usage de riches particuliers ou de certaines des plus grosses mégacorps, Multitech s'est entourée d'une sécurité dernier cri.

Les informations suivantes sont disponibles sur le réseau Sea-Source™ moyennant le prix du téléchargement.

Informations publiques

Siège de la compagnie : Shanghai

Président exécutif : Jonathon Ki Won

Branches principales

Branche : Multitech Design

Bureaux : Seattle, UCAS

Directeur de la branche : Maximilian Stern

Principal produit/service : Conception et production de puces spécialisées principalement destinées à l'industrie microélectronique

Note : Multitech maintient des rapports scientifiques et financiers avec la plupart des grandes mégacorporations de la microélectronique. En conséquence, son dispositif de sécurité physique et matriciel est extrêmement complet, même si on sait peu de chose à son sujet.

Informations supplémentaires

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout contact corporatiste ou arrangeuse.

Shadowland

Seuil 5/temps de base 20 heures

Succès

Résultat

- | | |
|----|---|
| 1 | "Multitech est une boîte de conception et de développement assez prestigieuse, qui jouit d'une excellente réputation dans l'industrie." |
| 2 | "C'est une compagnie rigide, qui exige beaucoup de ses employés. Mais elle sait récompenser ceux qui la servent bien. Tant qu'ils continuent à marcher droit, naturellement." |
| 3+ | "Il se passe quelque chose dans cette boîte - les grands patrons de Shanghai sont sur les dents. Quant à savoir quoi..." |

Profil corporatiste

Voici comment se présente le profil corporatiste de Multitech International à la date du 1er janvier 2055 :

Siège de la compagnie : Shanghai

Président exécutif : Jonathon Ki Won

Directeur : Sir Peter Mathews

Statut corporatiste : Corporation privée

Indice matriciel : 59

Principaux secteurs industriels

Cybernétique : 3

Électroménager : 2

Logiciels informatiques : 8

Matériel informatique : 5

Technologie militaire : 6

Opérations

Direction : 6

Renseignements : 7

Réputation : 6

Ressources : 8

Sécurité : 8

Magique : 5

Matricielle : 8

Physique : 10

Armée : Aucune répertoriée

OMBRES PORTÉES



Les PNJ suivants jouent un rôle majeur dans l'histoire de **Témoin Oculaire**. Comme ils apparaîtront vraisemblablement plus d'une fois au cours de l'aventure, leurs caractéristiques et description sont regroupées ici, pour plus de commodité. Les PNJ mineurs sont détaillés dans les chapitres où ils interviennent.

ALPHA BLUE

De son vrai nom Erin Scott, Alpha Blue a appris très jeune à se battre pour survivre. Elle est devenue une samouraï des rues et s'est fait un nom au cours d'une brève mission en tant que garde du corps auprès de la célèbre Velvet. Son contrat a pris fin lorsqu'un scandale de réflexogiciel a mis un terme brutal à la carrière de la superstar du simsens.

À l'époque où elle travaillait dans le show-biz, Alpha aimait à porter des combinaisons de cuir bleu, mais aujourd'hui elle préfère se contenter d'un blouson léger et d'un pantalon moulant. Elle porte habituellement un pistolet lourd dans un holster noir.

Attributs

Constitution : 4
Rapidité : 5
Force : 4
Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 4
Essence : 2
Magie : -
Réaction : 5 (9)

Initiative : 9+3D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 6/3

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 5
Armes de Jet (Non-Aérodynamiques) : 4
Athlétisme (Course) : 5
Biotech (Premiers Soins) : 3
Combat à Mains Nues (Cyber-Implant d'Armes) : 6
Combat Armé (Armes Tranchantes) : 4
Étiquette (Rue) : 5
Furtivité (Milieu Urbain) : 4
Japonais : 4
Langage Urbain : 5
Négociation (Marchandise) : 4
Voitures (Passagers) : 4

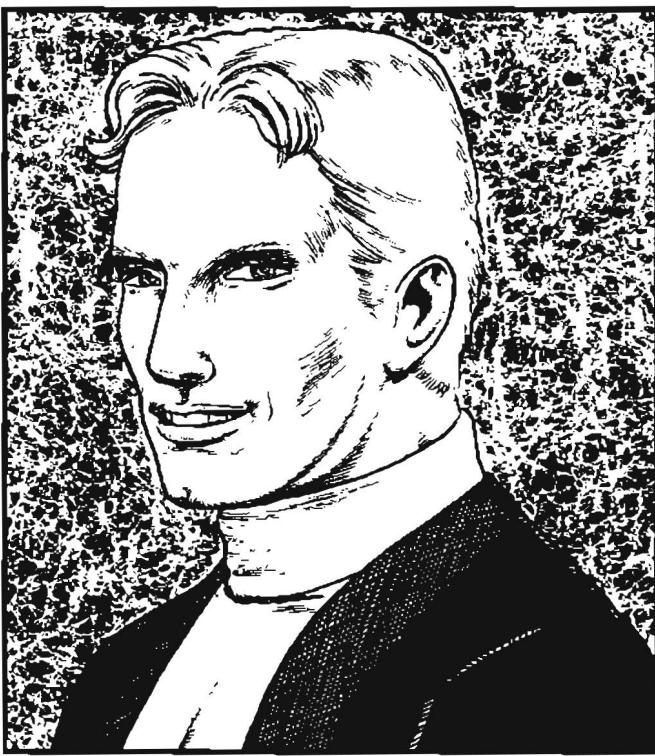
Cyberware

Interface d'arme
Lames digitales rétractiles
Réflexes câblés (2)

Équipement

Browning Max-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M, plus 2 chargeurs, silencieux, module d'interface externe]
Créditube (avec un solde positif de 2000 nuyen)
Générateur de bruit de fond
Ordinateur personnel (modèle de poche avec imprimante)
Pansement dermoactif dernière chance
Pansements dermoactifs stimulants (deux d'indice 3 et un d'indice 5)
Téléphone portable (combiné à main)
Vêtements pare-balles (3/0)

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTAT D'ESPRIT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal



CLEAN STEVE

Clean Steve est une rareté, un assassin top niveau parvenu au sommet de sa profession sans bénéficier d'aucun élément de cyberware. Quand son frère est mort à cause d'un implant cybernétique défectueux, Steve s'est consacré pendant des années à la pratique assidue des arts martiaux, jusqu'à devenir l'égal de la plupart des samouraïs.

Jeune homme extrêmement séduisant aux cheveux blonds coupés court et aux yeux bleu limpide, il porte habituellement un chandail blanc à col roulé sous un blazer noir, sauf bien sûr lors des opérations où la discrétion est de rigueur. Bien qu'il soit passé maître dans l'art du combat à mains nues, il emporte à l'occasion un pistolet dissimulé dans un étui d'épaule.

Attributs

Constitution : 5

Rapidité : 6

Force : 5

Charisme : 5

Intelligence : 6

Volonté : 5

Essence : 6

Magie : -

Réaction : 6

Initiative : 6+1D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 8/4

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 6

Athlétisme : 5

Biotech (Premiers Soins) : 4

Combat à Mains Nues (Arts Martiaux) : 7

Combat Armé : 5

Etiquette (Rue) : 6

Purtivité (Milieu Urbain) : 5

Informatique : 4

Interrogation (méthode orale) : 5

Leadership (Militaire) : 5

Motos (Deux-Roues) : 5

Négociation : 5

Cyberware

Aucun

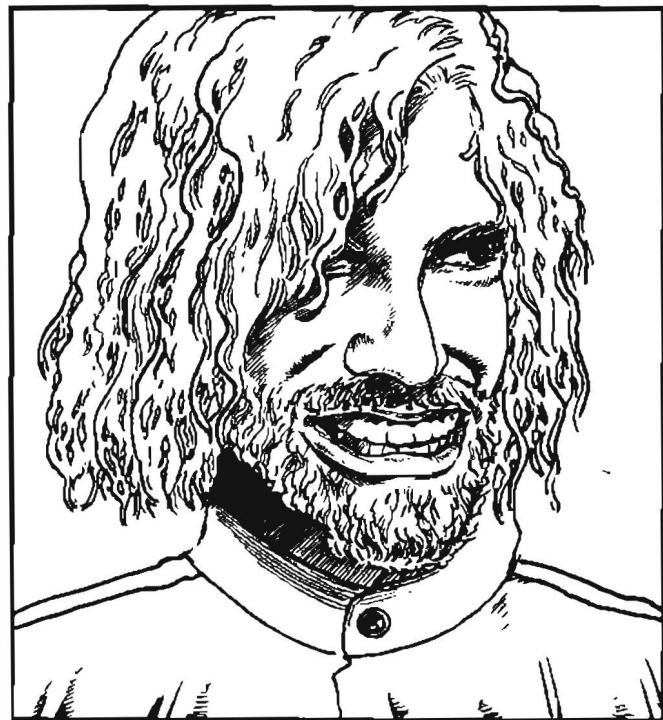
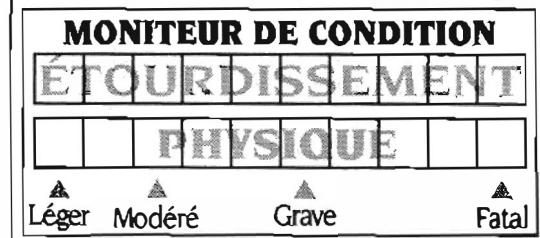
Équipement

Browning Max-Power {Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9M, balles explosives, visée laser}

Créditube (avec un solde positif de 5000 nuyens)

Téléphone portable (auriculaire, avec amplificateur et secrétaire de poche)

Vêtements pare-balles (3/0)



VANIAN LE RAT

Vanian rachète et revend du matériel de pointe sans poser de questions. Sa boutique est l'étape de bon nombre de shadowrunners qui arrivent en ville ou qui la quittent.

D'âge moyen, avec les cheveux longs et une barbe broussailleuse, il quitte rarement sa boutique et superpose généralement plusieurs couches de vêtements défraîchis dont il bourre les poches de toutes sortes de pièces et d'éléments de haute-technologie.

Attributs

Constitution : 4

Rapidité : 4

Force : 3

Charisme : 5

OMBRES PORTÉES

Intelligence : 6
Volonté : 4
Essence : 3
Magie : -
Réaction : 5

Initiative : 5+1D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 2/2

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 3
Cybertechnologie (Implants Corporels) : 4
Électronique : 5
Étiquette (Rue) : 5
Informatique (Hardware) : 4
Négociation (Marchandage) : 6
Théorie Informatique (Hardware) : 4

Cyberware

Réflexes câblés (2)

Équipement

Créditube (avec un solde positif de 2500 nuyens)
Micro-enregistreur
Ordinateur personnel (modèle de poche avec imprimante)
Téléphone portable (combiné à main)



MONITEUR DE CONDITION			
ÉTOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

ADAM SHEPERD

De son vrai nom Eric Stewart, ce riche héritier corporatiste a eu le malheur de se gobeliniser en goule. Heureusement pour lui, il a réussi à conserver son équilibre mental et a utilisé son intelligence considérable pour amasser des millions de nuyens sous la fausse identité d'Adam Sheperd. Au premier regard, il présente l'apparence d'un homme d'affaires ordinaire, mais un examen plus attentif fait naître un léger sentiment de malaise. Son visage encadré par de discrètes cicatrices a ce lustre particulier de la chair entièrement retravaillée par la chirurgie esthétique, et sa silhouette noueuse semble flotter dans ses costumes de luxe. En s'approchant de lui, on remarque enfin une odeur étrange sous l'eau de Cologne dont il s'asperge généreusement.

Attributs

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

Initiative : 4+1D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 6/3

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 3
Étiquette (Corporations) : 6
Étiquette (Rue) : 6
Leadership : 7
Négociation (Marchandage) : 5
Psychologie (Comportement de Groupe) : 4

Cyberware

Aucun

Pouvoirs

Sens Accrus (ouïe, odorat)

Faiblesses

Allergie (soleil, modérée)

Sens Réduits (vue)

Équipement

Browning Max-Power (Pistolet lourd, 10 (chargeur), SA, 9M1
Masque vocal : 5
Ordinateur personnel (bracelet, avec imprimante)

MONITEUR DE CONDITION			
ÉTOURDISSEMENT			
PHYSIQUE			
Léger	Modéré	Grave	Fatal

Note n° 1

Baby Blue -

Je me suis seulement fait avoir, sinon tu ne serais pas en train de lire ça. Je savais que ça se produirait tôt ou tard - j'aurais seulement préféré plus tard. Mais ce sont les risques du métier et tout ça - tu es mieux placée que personne pour le comprendre.

Tout a commencé par une petite visite de mon ami et meilleur client, Vanian le fourgue. Il m'apportait un bleu technique (c'est peut-être un crack dans sa partie, mais il n'a jamais été un technomancien) qu'il voulait que j'étudie. Il voulait savoir ce que c'était et combien il pourrait en tirer.

Aucun problème - au moins, je le croyais.

Je me suis mis au travail sur le plan, en commençant par chercher le tampon R & D qui me donnerait le nom de la compagnie qui l'avait commandé. Chou blanc - le plan avait dû être copié à la hâte, car les bords de l'image étaient tellement flous que même mes agrandisseurs heuristiques n'ont pas pu récupérer ces putains de codes.

Ensuite, j'ai programmé une routine de comparaison, en cherchant d'éventuelles tournures spécifiques qui me mettraient sur la piste de l'inventeur. Après quelques heures, j'ai finalement trouvé une correspondance possible - un rigolo du nom de Dutch Donovan, un vrai génie. Mes dossiers indiquaient qu'il travaillait au secteur R & D chez Multitech. Nous savons donc qui a dessiné ce bébé.

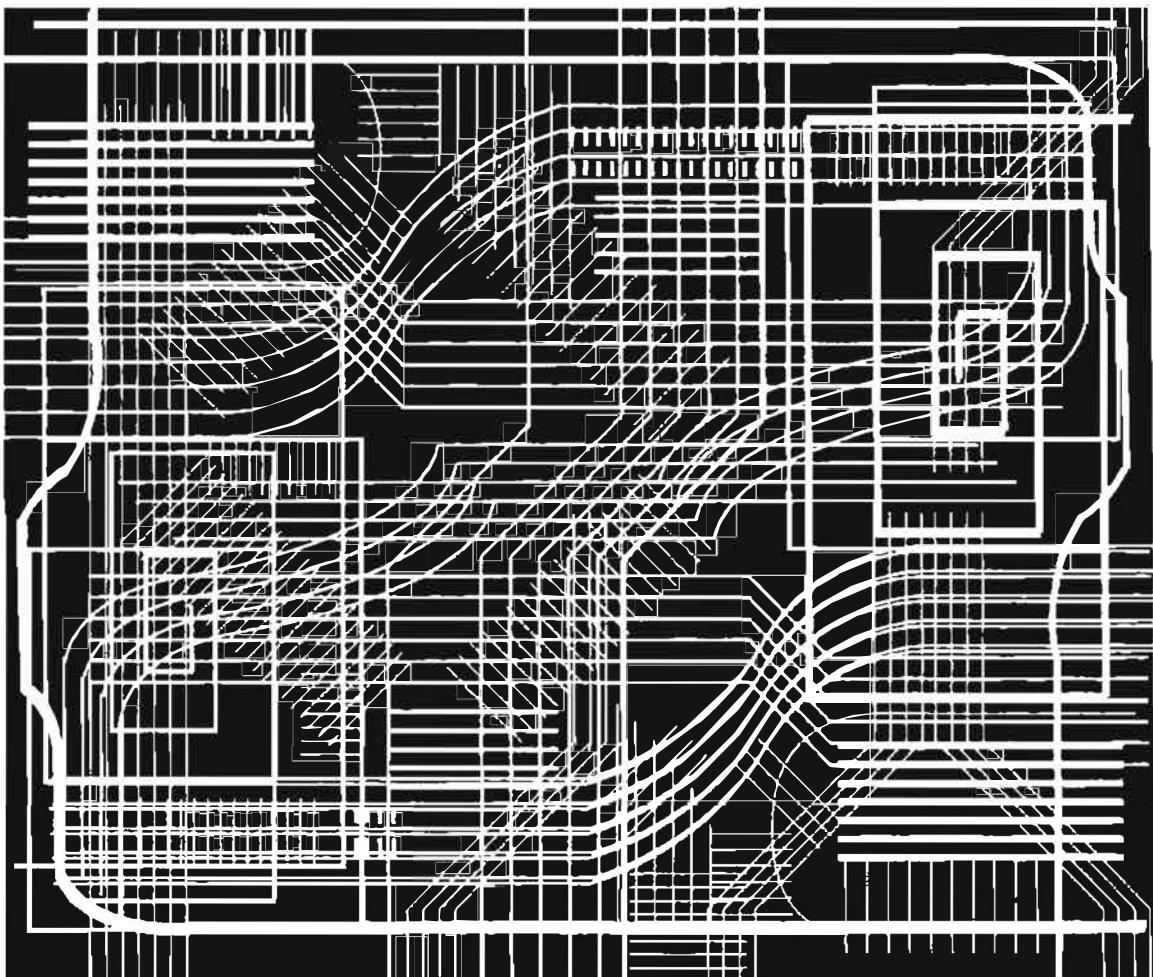
Enfin, je me suis attelé à la partie la plus difficile - essayer de comprendre à quel genre d'instrument correspondait ce putain de bleu technique. De toute évidence, il faisait partie de la maquette d'une puce optique, mais il est presque impossible de deviner la fonction de cette puce sans le jeu de plans complet. C'est comme regarder le bout d'un câble. Enfin, si on veut. Bref, c'est là que les problèmes ont commencé. Tu vois, j'ai découvert dans le plan ce qui ressemble à un raccourci intentionnel autour d'un sous-processeur mineur. Je sais - en langage clair. Eh bien, ça pourrait vouloir dire que ce plan permettrait de sérieuses économies en termes de fabrication et de temps de programmation. Ce qui réduirait grandement le coût de production, mais aboutirait aussi à une puce de qualité inférieure.

Je me retrouve donc avec un bleu technique susceptible de prouver qu'une grande multinationale mange la laine sur le dos de ses clients en rognant sur ses contrats de sous-traitance. Je suis assez tenté de refiler le bébé à Vanian, mais s'il décide de tout laisser tomber, je me retrouverai le bec dans l'eau. Si ma chance tient bon, je trouverai un moyen de m'en sortir et tu ne recevras jamais cette lettre. Dans le cas contraire, cette lettre est un adieu.

Je te reverrai de l'autre côté,

Neko

NOTES



Note n° 2



Note n° 3



CERTAINS RACONTENT QUE
L'ŒIL DES MORTS CONSERVERAIT
L'EMPREINTE DE LA DERNIÈRE
CHOSE QU'IL A VUE...



D'AUTRES PRÉTENDENT QUE LES ORGANES D'UN CADAVRE NE SERAIENT
PLUS GUÈRE QUE DES PIÈCES DÉTACHÉES.

LA VÉRITÉ, C'EST QU'IL Y A DES YEUX PLUS PRÉCIEUX QUE D'AUTRES. COMME
CELUI-LÀ, QUI VOUS ENTRAÎNE DANS LES BAS-FONDS NAUSÉABONDS DU
MÉTROPLEXE, QUI VOUS PLONGE DANS UNE
BOUE DE MEURTRE, DE TRAHISON ET
D'ESPIONNAGE CORPORATISTE.

ET QUI TENTE DE VOUS FAIRE COULER TOUT AU FOND.

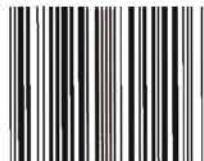
TÉMOIN OCULAIRE EST UNE AVENTURE POUR SHADOWRUN.

SHADOWRUN® et TÉMOIN OCULAIRE® sont des marques déposées de FASA Corporation.

©1990 et 1997 FASA Corporation. Tous droits réservés.

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

109 F - S 517



9 782740 801406
ISBN : 2-7408-0140-8

FASA
CORPORATION

