

# L'ARRIÈRE-GOÛT DE LA VENGEANCE

Volume 1



Par Gormarius  
Shadowrun 3<sup>ème</sup> édition

## TABLE DES MATIÈRES

Table des matières .....	1
1 Prologue .....	2
1.1 Espionnage industriel.....	2
1.2 Exfiltration.....	2
1.3 Le couple .....	3
1.4 La séparation.....	3
1.5 EP666 .....	3
1.6 L'envers du décor .....	3
2 Contact.....	4
3 Pink Door - lieu du rendez-vous.....	4
3.1 Description .....	4
3.2 L'entretien.....	5
4 Enquête .....	7
4.1 Aztechnology.....	7
4.2 Avocat Steven Holman.....	9
4.3 Parker Filesens .....	10
4.4 Roland H. Koch .....	10
5 Debriefing.....	11
5.1 Appel de John Steneck .....	11
5.2 Mauvais temps pour rester dehors.....	11
5.3 Gang EP666 .....	12
5.4 Pas vu pas pris.....	13
6 MISE à plat .....	13
6.1 Echange en terrain neutre .....	13
6.2 Règlement de compte.....	15
7 Embuscade.....	16
7.1 Changement de plans .....	16
7.2 Pas de témoins.....	16
7.3 Grille de Télécommunication Locale Privée (GTLP) du complexe.....	17
8 Fin des hostilités.....	19
8.1 Replie des troupes .....	19
8.2 Debriefing.....	19
8.3 Arrangement.....	19





# 1 PROLOGUE

Cette campagne de Shadowrun (3<sup>ème</sup> édition) est composée de cinq volets amenant une équipe de runners dans des situations diverses, mélangeant enquête, infiltration et survie. Les différents volets ont une suite logique qui permet à toutes sortes de personnages de s'épanouir dans l'aventure. De nombreux détails et illustrations sont tirés de suppléments et de sources internet communautaires. Ce document ne doit pas faire l'objet d'un échange commercial. Certains personnages clefs de l'univers de Shadowrun sont illustrés peut être à tort par des images aléatoires d'internet afin de donner une contenance visuelle à l'aventure.

Ce que le maître du jeu doit savoir en préambule afin de mieux comprendre le premier volet :

## 1.1 Espionnage industriel

Khueltius est un dragon occidental à la tête de Jüzhkel Motor Industry situé en Asie, dont le PDG humain se nomme Jüzhkel Garik. Bien que ses cibles commerciales soient différentes de celles de Aztechnology, corporation située à Tenochtitlan, Aztlan en Amérique du Nord, il mise fortement sur la veille technologique. Son infrastructure est découpée en plusieurs entités à travers le monde, dirigées par des suppléants plus ou moins autonomes.

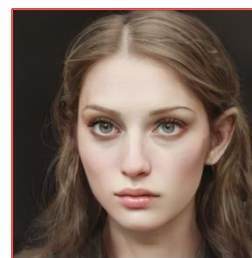


1 Khueltius



2 Jüzhkel Garik

L'un d'eux, Michisato Tanabe demi-elfe natif du Japon, visionnaire et pas toujours en phase avec la présidence, a opté pour une infiltration, de l'espionnage industriel chez Aztechnology en envoyant sa propre fille Nonoe Tanabe, sous une fausse identité. Son objectif est d'extirper des informations sensibles, dont celles d'études portées sur le comportement de la nanotechnologie jumelée à de l'essence magique. Ce projet porte le nom de Nanos (Nanotechnology Spirite). Ces études étant secrètes et hautement protégées, elles ont ces derniers mois apporté quelques bribes de résultats prometteurs. Nonoe Tanabe, sous le faux nom de Jennifer Morse, a pu extirper diverses informations durant son service au sein de Aztechnology. Mais à gratter trop loin, elle a admis lors de sa dernière tentative de piratage des données sur le projet Nanos, qu'elle a probablement pu mettre à mal sa couverture.

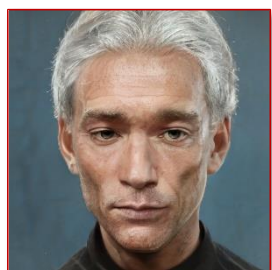


3 Nonoe Tanabe



## 1.2 Exfiltration

En effet, Aztechnology a pu relever une intrusion et une équipe interne enquête sur le sujet sans pour autant avoir des résultats probants. Ce n'est qu'une question de temps avant de remonter la piste jusqu'à Jennifer Morse. Toujours est-il qu'elle et une équipe indépendante à la solde de Michisato Tanabe, vont tout mettre en œuvre pour maquiller le meurtre de Jennifer afin de la rapatrier rapidement en effaçant toute trace de son séjour à Seattle. Pour cela, ils vont faire appel à Richard J. Barbour, un nain illusionniste spécialiste en maquillage de crimes, pour amener quiconque viendrait enquêter sur Jennifer, à penser que son ex-compagnon Ryan Hicks est l'auteur des meurtres de Jennifer, son avocat Steven Holman, le chef d'atelier Parker Filesens et prochainement celui du détective que va rencontrer le groupe de Runners.



4 Michisato Tanabe



5 Richard J. Barbour



### 1.3 Le couple

L'histoire se passe autour de Seattle, où tout commence avec Ryan Hicks un jeune elfe aux troubles psychotiques violents. Ex-compagnon de Jennifer Morse en 2054, ils se sont connus au sein de la corporation Aztechnology. Lui, employé de maintenance sous les ordres de Parker Filesens au service de la zone de transfert des marchandises, elle au service Qualité Sécurité Environnemental. Forcés de se croiser occasionnellement à l'heure du déjeuner, ils ont appris à se connaître et ont passé un an et demi avant d'entrer dans une relation sans avenir. Leur séparation fut violente et engagée par Jennifer Morse, allant jusqu'à appeler un avocat pour se protéger des apparitions agressives de Ryan Hicks.

### 1.4 La séparation

Contraint de prendre un avocat pour sa défense, il fut défendu par Steven Holman, un humain habitué dans ce genre d'affaires. En cause perdue, Ryan Hicks s'est vu obligé de garder ses distances avec Jennifer Morse, sous peine de sanctions carcérales.

### 1.5 EP666

Sombrant dans un mutisme et une rage sans fin, il aggrava sa situation en dégradant du matériel au sein de la corporation, ce qui provoqua son licenciement par Parker Filesens, le chef d'atelier.



6 Gang elfique EP66

Ryan Hicks finit par trainer dans un gang elfique orienté punk et trafiques de drogues, du nom de EP666. Par son tempérament fort et agressif, il a su s'imposer malgré son jeune âge dans les rangs du gang pour s'offrir le soutien d'un groupe de brigands à sa solde. Parallèlement, il a renforcé son relationnel dans le milieu du trafic d'armes, garantissant un soutien logistique armé non négligeable.

### 1.6 L'envers du décor

Ce que l'équipe de runners va être amenée à croire est que Ryan Hicks est au centre des différents meurtres de ces derniers mois : ceux de Jennifer Morse, de Parker Filesens et de Steven Holman. En réalité, c'est l'équipe de Michisato appuyée par l'illusionniste Richard J. Barbour qui a assassiné à tour de rôle l'entourage de Ryan Hicks afin de créer des preuves à l'encontre de cet elfe, dont la mort maquillée de Jennifer Morse. Un soutien logistique aura été nécessaire par un decker du nom de Cristobal D. Abramowitz, alias GreenLine, tiré de la célèbre ligne verte du couloir de la mort. La notoriété de ce decker lui vaut une haute réputation d'hacker fantôme et dévastateur. Il peut très bien infiltrer des réseaux de haut niveau sans même laisser de traces, ou encore semer la terreur dans la matrice. Son aide fort coûteuse a été précieuse lors de la falsification des preuves ADN de la mort de Jennifer car le cadavre calciné est celui d'une sans-abri et sans histoire dont la perte ne manquera pas à grand monde, ou presque.



7 Cristobal D. Abramowitz



## 2 CONTACT

[Seattle | 09/12/2060 | 17:32 | Temps pluvieux | 3°C]

John Steneck est un détective humain d'une cinquantaine d'années, ancien officier à la criminelle qui a décidé de se mettre à son compte en 2058, l'année de la guerre des gangs généralisée impliquant la Mafia, le Yakuza, les Triades et les Anneaux.

Par l'intermédiaire d'un contact commun, le détective engage un groupe de runners pour l'aider dans une enquête qui le dépasse. Communiquant via un cellulaire, le contact échange avec l'un des membres pour lui proposer un travail pour 2 ou 3 personnes sur une base de 15.000 ¥ à partager en expliquant que c'est l'intégralité de l'enveloppe d'une de ses clientes qui fait l'objet de son enquête ajoutée à ses économies.

## 3 PINK DOOR - LIEU DU RENDEZ-VOUS

[Seattle | 09/12/2060 | 23:00 | temps pluvieux | 1°C]

### 3.1 Description

Le *Pink Door* est un petit restaurant / bar situé entre Pine Street et Western Avenue.



8 Ruelle extérieure du Pink Door

1919 Post Alley, Seattle, WA 98101, États-Unis

Le *Pink Door* est un petit restaurant bar situé entre Pine Street et Western Avenue, où la discrimination raciale est quasi inexistante. La propriétaire, Aaron Jaynes, est une humaine d'une trentaine d'années.

Il est à noter que le *Pink Door* n'est pas véritablement un restaurant, mais plutôt un bar sans prétention qui jouxte une boulangerie. On y vend des pâtés en croûte, des gyozas et des saucisses, ainsi que des éclairs au chocolat et des gâteaux. L'eau du robinet laisse à désirer.

Le gyoza est un raviole japonais, quasi identique au jiaozi pékinois. Il est constitué d'une pâte farcie, cuite à l'eau puis revenue à la poêle dans de l'huile, afin de le rendre plus croustillant.



9 Illustration de Gyozas

Le *Pink Door* dégage une atmosphère à la fois sombre et techno par son style musical et lumineux. Une odeur de cigarettes vient compléter la fumée stagnante dans toute la salle.



11 Intérieur du Pink Door

Un trio de jeunes deckers au centre qui conversent autour de divers cocktails.



10 Propriétaire du Pink Door : Aaron Jaynes

[Perception : Routine(3) (proximité) à Difficile(7) (éloigné) : Sujet à propos des dernières technologies pour deckers].

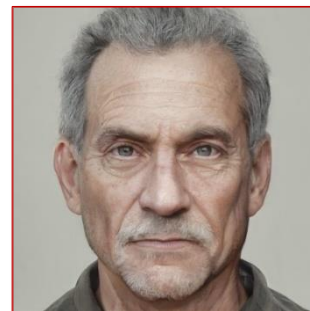




Un autre, un peu plus âgé, est assis sur une banquette dans un coin, concentré sur sa console.

Debout au fond de la salle se trouve John Steneck, portant toujours son imper humide. Il est accoudé au comptoir où repose son chapeau grisâtre. Tout en tournant son verre de sa main droite, il semble désespérément concentré sur un emballage plastique qu'il tient dans son autre main.

A l'arrivée des joueurs, John Steneck remarque leur arrivée que lorsqu'ils seront à proximité de lui. Examinant brièvement l'équipe, il demande au jugé la confirmation de l'identité du joueur contacté, finit son verre et leur propose de s'asseoir à l'écart en pointant avec l'emballage en main une table au fond de la salle.



12 John Steneck

### 3.2 L'entretien

Le détective s'assoit et commence son monologue :

« Il y a quelques mois, une jeune elfe du nom de Jennifer Morse m'avait engagé pour enquêter sur ce qui devait être une banale effraction à son domicile... Du moins c'est ce qu'a conclu l'enquête des autorités. C'était une employée de bureau pour le compte d'Aztechnology. Elle était dévastée, cependant, je peux lui avouer une forte motivation pour trouver le... ou les coupables. A vrai dire, peu de temps avant, elle avait déclaré le vol de son sac à main... le genre de vol classé sans suite. Enfin bref, j'ai fait moi-même un examen de l'effraction, mais si je parle d'une dégradation grotesque du système de sécurité, du désordre sans vol notoire et d'un étrange acharnement sur ses rares cadres photos où elle apparaissait, je pense que j'ai fait le tour. Vous vous posez sûrement la question de savoir pourquoi j'ai fait appel à vos services, ce que je peux comprendre. Il y a deux semaines, j'ai été contacté par les autorités à la suite d'un homicide... celui de Jennifer Morse, retrouvée morte à son domicile. Étant un témoin direct par mes échanges avec ma cliente, j'ai appris à mon tour, en discutant avec les autorités, que son appartement avait fait l'objet d'un incendie volontaire. Je ne vais pas vous faire de détails, il ne restait plus grand chose d'intacte dans le domicile, le système anti-incendie avait été désactivé, ou plutôt saboté : il a fonctionné sur les appartements adjacents. »



13 Photo de Jennifer Morse sur le moniteur de John Steneck



## Pourquoi un meurtre ?

« J'ai pu jouer de ma profession et de mes contacts pour pouvoir examiner le rapport de l'enquête : un fort combustible a été clairement identifié, tant sur l'entrée de l'appartement que sur ma cliente. L'entrée... pour moi, je pense que c'était clairement pour ralentir toute progression pour éteindre les flammes. Ensuite, elle a été sauvagement battue d'après l'examen d'autopsie. Laissée pour morte, il est probable qu'elle était encore en vie mais inconsciente durant l'incendie. Un vrai cauchemar pour un médecin légiste... »



14 Jennifer Morse

## Avez-vous des pistes ?

« Ho ! J'allais oublier... [il laisse glisser un morceau de papier emballé]. J'ai pu récupérer cette pièce à conviction ce soir, encore une fois en jouant de mes relations... ça reste exceptionnel. C'est un morceau de papier qui a sûrement été égaré par notre meurtrier, ou arraché des mains, enfin un semblant de miracle dans cette enquête creuse. C'est le sang de Jennifer Morse uniquement si j'ai bien compris. Pour le reste... je comptais sur un œil extérieur, vous en occurrence, pour m'aider à en tirer quelque chose de ce bout de papier... Ce qui me semble étrange, c'est que l'affaire a été classée sans suite... »

DEPARTMENT NAME: SEATTLE PD RECEIPT NO. 10240 RECEIVED BY: [Signature] DATE: 23-11-2060 00510457

**EVIDENCE**  
(TO BE OPENED BY AUTHORIZED PERSONNEL ONLY)

**NOTE**  
A) DO NOT USE THIS BAG FOR ANY EVIDENCE THAT HAS WET/DAMP BODY FLUIDS ON IT.  
B) TO SEAL BAG, PEEL OFF RELEASE LINER, THEN SEAL BAG BY PRESSING DOWN ON GLUE LINE.

CASE NUMBER: 230481-2421-2  
DESCRIPTION OF ENCLOSED EVIDENCE: PEACE OF PAPER AND NUMBERS  
SUBMITTING AGENCY: Seattle Police Department  
TELEPHONE NUMBER: \_\_\_\_\_  
EVIDENCE RECORDED BY: Melvin D. Gould (PRINT NAME)  
VICTIM'S FULL NAME: Jennifer Morse  
SUSPECT'S FULL NAME: UNKNOWN  
EVIDENCE BAG SEALED BY: Melvin D. Gould (PRINT NAME)  
DATE SEALED: 23-11-2060 TIME SEALED: 21:17 AM PM

**CHAIN OF CUSTODY**

DATE TIME	ITEM NO. QTY.	RELEASED BY: NAME, BADGE NO. SIGN	RECEIVED BY: NAME, BADGE NO. SIGN	REASON FOR CHANGE IN CUSTODY
1				
2				
3				
4				

**FOR CRIME LAB PERSONNEL ONLY**  
CONDITION OF EVIDENCE BAG UPON RECEIPT AT LAB: ☐ SEALED ☐ OTHER \_\_\_\_\_ CRIME LAB CASE NO.: \_\_\_\_\_  
NOTES: \_\_\_\_\_

**FINAL DISPOSAL ACTION**  
RETURNED TO OWNER [ ] DESTROYED [ ] OTHER \_\_\_\_\_ DATE \_\_\_\_\_  
OFFICER \_\_\_\_\_ SIGNATURE \_\_\_\_\_  
NO. \_\_\_\_\_ OF \_\_\_\_\_ BAGS

CUT BELOW DOTTED LINE TO OPEN



15 pièce à conviction

16-1-18-11-5-18 **Parker**  
6-9-12-5-19-5-14-19 **Filesens**  
Chef d'atelier employé chez Aztechnology.  
7327 Keen Way North, Seattle, WA 98103,  
États-Unis  
Latitude : 47.682577  
Longitude : -122.343119

19-20-5-22-5-14 **Steven**  
8-15-12-13-1-14 **Holman**  
Avocat renommé vivant dans le quartier de  
Northgate.  
12546 8th Ave NE, Seattle, WA 98125, États-  
Unis  
Latitude : 47.720473  
Longitude : -122.320542

### Pour la rémunération ?

*J'ai dans cette enveloppe ce que Jennifer m'avait payé pour enquêter sur son problème initial. Je n'ai pas eu le temps de l'ouvrir et je ne peux me résoudre à accepter cet argent alors que mon enquête s'est conclue par un échec, voire pire... par le meurtre de ma cliente. Je pense que c'est ce qu'elle aurait voulu, que cet argent permette de retrouver le ou les coupables. Donc c'est à vous. Il devrait y avoir 1.500 ¥. Mais comme cette affaire a bien mal tourné, ça peut vous paraître étrange... à dire vrai, elle aurait pu être ma fille, enfin sans le côté elfique. En cela, je compte rajouter 13.500 ¥ supplémentaires à vous partager, pour m'aider à trouver ces criminels. C'est une bien belle somme qui m'aurait permis de remplacer ma vieille boîte de conserve qui m'aide à traverser la ville... mais quand bien même j'ai bossé sur de nombreuses affaires criminelles, celle-ci me vise tout particulièrement... vous entendez ? C'était ma cliente et je n'ai pas su la protéger... ».*

### Fin de l'échange

John Steneck propose aux membres du groupe de suivre leur enquête en les encourageant dans leurs hypothèses, tandis qu'il vise de son côté à creuser un peu plus sur le passé de Jennifer Morse.

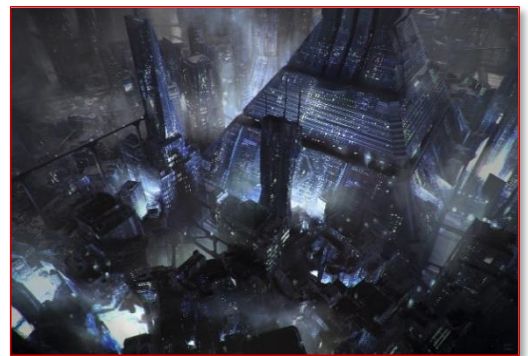
## 4 ENQUÊTE

Ne pas oublier l'heure tardive de la rencontre, pour justifier que certaines rencontres ne pourront avoir lieu que le lendemain.

### 4.1 Aztechnology

**Corporation** [Étiquette Corporation (3)] pour en connaître un peu plus sur la corporation Aztechnology.

Tout moyen peut être utilisé pour rentrer en contact avec la corporation. Il est primordial de faire comprendre aux runners que toute tentative d'intrusion non autorisée, qu'importe sa nature, serait une grave erreur, inconcevable pour tout runner qui se respecte : les sécurités, magiques, physiques et numériques sont réputées pour être quasi inviolables.



16 Aztechnology

Aztechnology, dont le siège social est situé à Tenochtitlan, Aztlan, est la deuxième plus grande société au monde et la plus grande société en Amérique du Nord. Aztechnology est le premier producteur mondial de biens de consommation. C'est également le numéro un de l'industrie magique. La société soutient fermement le gouvernement Aztlaner, qui à son tour promulgue un certain nombre de lois à l'avantage de l'Aztechnology. La société appartient à des intérêts privés et ne divulgue pas les noms de ses actionnaires et membres du conseil. D'autre part, elle utilise fortement la publicité pour soutenir ses ventes d'aliments et de biens de consommation.

Aztechnology Pyramid est le nom non officiel du Aztechnology Northwest Complex détenu et exploité par Aztechnology. C'est l'un des endroits les plus distincts de Seattle, inspiré des anciennes structures religieuses des peuples aztèque et maya. Le nom non officiel du complexe vient de la pyramide centrale à gradins en son centre.

Après le coucher du soleil, un spectacle de lumière spectaculaire sur les murs de la pyramide en fait une attraction touristique notable. Des manèges spéciaux à partir de dirigeables et d'hélicoptères sont proposés.





La pyramide a 72 niveaux, avec diverses installations Aztechnology partout. Le niveau de la rue est ouvert au public et dispose d'un centre commercial.

Entrée principale : Broadway Avenue East et East Harrison Street, Downtown

Construction : 2022-2030

Dimensions : 500 mètres sur 500 mètres (bâtiment principal, 195 mètres sur 195 mètres et 300 mètres de haut)

Nombre d'étages : 72

Ascenseurs : 50

Population : 5000 résidents permanents

### **Accueil**

[Négociation (3) Hôtesse d'accueil] : pour obtenir un premier contact avec Maria Crusan.

Maria Crusan est chargée des négociations relations externes à la corporation.



18 Maria Crusan

Pour la convaincre d'un rendez-vous, il faudra effectuer un test de [Négociation (Int : 5) Maria Crusan] pour quelques minutes à consacrer aux runners.

Maria Crusan fait aisément abstraction des critères ethniques et ne juge en rien l'apparence des interlocuteurs. Mais surtout, elle prend soin du relationnel avec les runners en général car elle estime que leur profession est indispensable dans certaines circonstances.



17 Hôtesse d'accueil  
Aztechnology

### **Sécurité physique**

L'accès aux locaux de la corporation est strictement interdit à tout individu porteur d'implants cybernétiques ou bionétiques.

### **Entretien**



20 Garde corporatiste

Maria Crusan est escortée de 2 gardes corporatistes et de Suan Vieco, garde du corps mage de combat dédié à ce genre d'échanges.

### **Analyse du morceau de papier**

En dehors du format standard du document, il représente un bon de livraison. L'adresse partielle indique la région d'Everett, au nord de Seattle. De nombreux échanges dans Everett ne permet pas, aussi pour des raisons de confidentialité, de récupérer toutes les potentielles adresses liées au document. En revanche, une analyse plus poussée permet d'identifier le responsable qui réceptionne et archive ces bons de réception.

Actuellement au poste, un certain Roland H. Koch, Responsable Réception des Marchandises. Il remplace depuis 2057 Parker Filesens pour des raisons classées confidentielles (cf. Background MJ).



19 Suan Vieco

### **Informations complémentaires**

Parker Filesens a eu une altercation violente avec un certain Ryan Hicks, ex-employé dans la corporation sous les ordres de Parker Filesens. A l'issue de cet échange violent, Ryan Hicks a été licencié pour dégradation de matériel et violence sur un subordonné dans son lieu de travail.

Aztechnology n'est pas en mesure de donner d'autres informations complémentaires, en l'absence d'éléments pour l'ex-employé, ou pour des raisons de confidentialité sur les autres individus.

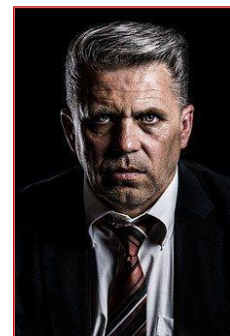


21 Ryan Hicks



## 4.2 Avocat Steven Holman

STEVEN HOLMAN - AVOCAT RENOMME VIVANT DANS UN APPARTEMENT DU QUARTIER DE NORTHGATE.  
12546 8TH AVE NE, SEATTLE, WA 98125, ÉTATS-UNIS  
LATITUDE : 47.720473  
LONGITUDE : -122.320542



22 Steven Holman

La porte à peine entrouverte donne directement sur le corps de ce qui semblerait être l'avocat Steven Holman. L'appartement est timidement éclairé par la lumière du jour, à travers les stores et rideaux.



24 Appartement de Steven Holman



23 Dossiers divers, dont de celui de Ryan Hicks

Une brève analyse [Intelligence (4)] permet de constater les faits suivants [SR test global zone/action de recherche directe] :

[2/0] Abattu par arme à feu en pleine tête et au torse.

[4/2] L'avocat était en passe de sortir ou d'entrer : il portait sa veste et ses chaussures.

[4/0] Il a sûrement ouvert la porte car il n'y a pas eu d'effraction.

[-/2] Un compte à rebours se trouve sous la veste de l'avocat, branché à ce qui semble être une ceinture explosive. Il affiche 10s au moment de la découverte, le temps d'alerter l'équipe et de fuir (en fonction de la rapidité des membres).

[5/3] Un dossier semble attirer l'attention : celui des affaires que suivait l'avocat. L'un d'eux est déverrouillé, ouvrant le dossier sur l'affaire de Ryan Hicks.

[2/0] Les écrans du bureau sont allumés mais verrouillés par un mot de passe. Qu'importe l'idée de pirater la connexion pour visualiser l'écran, l'évènement de l'explosif prendra le dessus sur la décision finale d'évacuation express.

L'évènement d'explosion pousse les membres du groupe à s'écarter le plus possible hors de la pièce principale, soit dans les pièces d'eau, soit à l'extérieur de l'appartement. Si les joueurs courent, il faut considérer aucun dégât s'ils ne restent pas devant la porte ou dans la salle. Dans le cas contraire, ils subissent l'effet d'un explosif type commercial (3F) (p. 118 du livre de base).



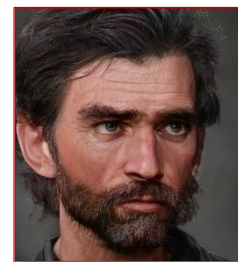
### 4.3 Parker Filesens

PARKER FILESENS - CHEF D'ATELIER, CHEZ AZTECHNOLOGY

Ancien chef employé dans la corporation Aztechnology, il a eu une lourde altercation avec l'un de ses ex-employés à ses ordres, Ryan Hicks, après la dégradation de matériels. Cela s'est terminé par le licenciement à effet immédiat de ce dernier.

Une recherche sur la toile [Intelligence (3)] permettra de croiser divers indices afin de trouver des informations sur Parker Filesens.

Rapidement, les recherches amènent à un fait divers qui attire l'œil du groupe, sur le meurtre de l'ex-employé Parker.



25 Parker Filesens

## THE DAILY NEWS

www.tdn.com

FAITS DIVERS — SEATTLE

23 AVRIL 2058

### APPEL A TEMOIN SUR SEATTLE



Equipe scientifique encadrée par les forces de l'ordre, sur les lieux du meurtre de Parker Filesens.

Au Nord-Est de la 8ème avenue, Parker Filesens, employé dans la prestigieuse corporation Aztechnology, a été froidement assassiné dans la soirée de mardi alors qu'il s'apprêtait visiblement à rentrer à son domicile. Malgré l'heure de forte affluence, aucun témoignage ou élément probant ne permettrait d'orienter l'enquête. La Lone Star a laissé place à la police scientifique.

Les autorités lancent un appel à témoins dans l'intervalle de 21:00 à 23:00 heure locale, dans la nuit du 22 Avril.

Incendie maîtrisé au sein du laboratoire pharmaceutique D-Ellaz. Déclaré tôt hier matin, il serait à l'origine de la défaillance d'un appareil servant à la conservation en basse température de cellules virales inoffensives pour l'Homme.

Les recherches concernaient un vaccin contre le virus ENY-12-553 qui touche les bovins au Sud des Etats.



**La Lone Star de Seattle recrute : ensemble pour rétablir l'ordre et l'harmonie.**

**Suivez-nous sur [SLS.recrutement.com](https://www.sls-recrutement.com)**

Une équipe de jeunes deckers qui sévissaient entre Seattle et Bellevue a été démantelée au Nord de Renton. Leurs préjudices s'élèvent à près de 100.000 ¥ sur le piratage et la diffusion de données sensibles concernant différentes institutions de la région. Ils encourent jusqu'à 5 ans d'emprisonnement et 350.000 ¥ de dommages et intérêts. Leur équipement a été détruit lors de leur interpellation et leurs céphalowares ont été neutralisés, en accord avec l'article de loi 259.12 sur la cybercriminalité.

26 The Daily News - Meurtre de Parker Filesens

### 4.4 Roland H. Koch

ROLAND H. KOCH - RESPONSABLE RECEPTION DES MARCHANDISES CHEZ AZTECHNOLOGY.

Il remplace Parker Filesens depuis 2058, à la suite de l'assassinat de ce dernier par Ryan Hicks.

Roland H. Koch n'a rien à apporter à l'enquête, si ce n'est la confirmation d'avoir obtenu le poste vacant. Il a pu obtenir de ses collègues l'information du décès de son prédécesseur, mais n'a pu en apprendre guère plus. Son profil est classique. Il travaillait pour le compte d'une petite compagnie sans avenir. C'est pour cette raison qu'il a postulé chez Aztechnology qui l'a embauché à l'issue de plusieurs entretiens.



27 Roland H. Koch





## 5 DEBRIEFING

### 5.1 Appel de John Steneck

John passe un appel pour corréliser l'ensemble des indices. De son côté, il a déjà fait le tour des relations de Jennifer Morse. Ce qui lui semble étrange, c'est l'absence évidente d'informations la concernant. Ses liens de parentés, son réseau, plus rien n'apparaît dans les bases de données. En revanche, il a pu récupérer le casier de Ryan Hicks, son ex-compagnon qui aurait rejoint le gang EP666, mais préfère s'abstenir d'en parler par son agent de télécommunication. Il invite les membres de l'équipe à se rendre dans un lieu à mi-chemin de leurs positions, dans le centre de Downtown, à Tam's Under the Needle.

Les membres de l'équipe arrivent avant le détective et peuvent alors commander ce que bon leur semble.

**Le Tam's Under the Needle** est un petit restaurant discret, sans discrimination, situé entre Deeny Way et Fifth Avenue North. Dans l'ombre de l'Aiguille Spatiale, il est dirigé par Barbara Tam. On y sert de délicieux plats salish, elfes, orks et américano-canadiens. En période d'affluence, il faut généralement attendre pour avoir une table, mais les plats en valent vraiment la peine.



28 Tam's Under the Needle

### 5.2 Mauvais temps pour rester dehors

Avec six minutes de retard, John Steneck arrive au Tam's Under the Needle et se gare de l'autre côté de la rue. Un examen standard en fonction de la position des membres de l'équipe leur permet de voir arriver le détective. Plus subtilement, un bon résultat autorise le ou les runners à entendre le son classique d'un véhicule freinant brutalement. Le détective à peine sorti de son vieux model semble attiré par l'évènement et dans un moment semblant figé par le temps, un effroi se lit sur son visage, il laisse tomber les clefs de son véhicule. Arrive alors le bruit caractéristique d'un projectile lourd de type roquette et la seconde d'après, le véhicule de John explose, soufflant par la même occasion toutes les vitres du quartier dans un rayon de 30 mètres.





29 Sort de barrière physique

Les runners doivent effectuer un test de Constitution pour résister au souffle en fonction de leur position, avec un pour base [3F] due à la dissipation d'énergie à compter de la vitre du restaurant.

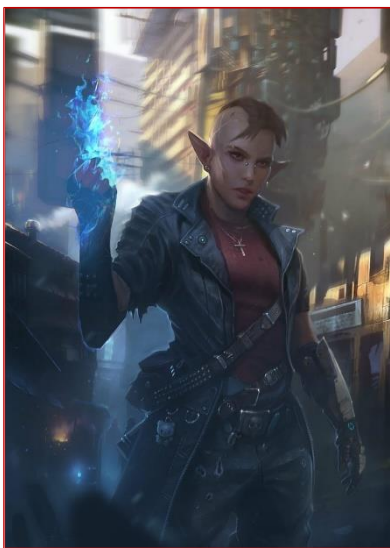
Exceptionnellement et uniquement pour le ou les runners qui ont l'instinct de comprendre la tournure des événements le maître du jeu peut autoriser de se mettre à couvert ou d'exécuter un sort de barrière physique pour réduire le souffle.

Le round suivant, le premier runners souhaitant sortir du restaurant pour analyser la situation ne verra que l'arrière d'un véhicule noir s'effaçant dans une ruelle à une trentaine de mètres. Un camion est immobilisé en travers de la route, probablement à la suite d'une manœuvre de fortune pour esquiver le véhicule en fuite. Le sol est jonché de débris de verres, tandis que brûle le véhicule retourné de John Steneck. Ce dernier a visiblement été projeté contre un panneau publicitaire morcelé et clignotant chaotiquement. Dans cette scène d'horreur, John a une jambe arrachée jusqu'au bassin, tandis que le reste de son corps gisant dans une mare de son propre sang ne compte plus les fractures et les nombreux débris de tailles multiples le traversant parfois de part-en-part. Dans un dernier élan de survie, il expulse une gerbe de sang de sa bouche et prononce à qui veut l'entendre le nom de Ryan Hicks.

Le maître du jeu pourra mettre en avant les risques de la situation : les attaques de ce genre en pleine ville sont loin d'être courantes, ce qui peut rendre les autorités considérablement tendues. La Lone Star ne tardera pas à faire son apparition et la présence de runners, ou du moins d'individus armés, est loin d'être une bonne idée.

La fuite en avant des runners se fait sans encombre, dans un chaos de fumée, d'alarmes de véhicules endommagés et de gens paniqués. Quelques malchanceux, soufflés par la puissante explosion, restent pour la plupart inertes. D'autres gémissent, désorientés.

### 5.3 Gang EP666



30 Diane D. Langford, alias Mustang

Seul indice restant dans les mains du groupe, un test d'[Etiquette – rue (4)] ou [Etiquette – gangs (3)] permet de relever quelques informations sur le gang EP666.

#### 1 succès

Ce gang est exclusivement composé d'elfes et s'apprêtait à des trafics d'armes et de stupéfiants à Puyallup, mais paradoxalement, ils entretiennent de bonnes relations avec la population du quartier. Le noyau dur de ce réseau est gouverné par une ancienne runner mage désabusée du nom de Diane D. Langford, plus connue sous le surnom de Mustang du fait de son attirance sans limite envers cette célèbre marque automobile. Elle est d'ailleurs propriétaire d'une Mustang modifiée, blindée qu'elle utilise lors de certains déplacements.



31 Mustang

Le runner ayant fait un succès sait comment rentrer en contact avec l'un des membres en bas de l'échelle du réseau, que ce soit sur le thème des armes ou des stupéfiants. Remonter jusqu'à Mustang nécessite une bonne gymnastique cérébrale doublée d'un fort talent de négociateur afin de convaincre le réseau de l'urgence et du bienfondé de leur rencontre.

#### 2 succès

Elle est entourée de trois généraux qui organisent les activités en secteur et spécialités. Ils sont très difficilement atteignables du fait de leur mobilité permanente dans les affaires sur la région de Puyallup. Leurs relations avec les Yakusas se limitent à une simple cohabitation, tant que les affaires de l'un n'entachent pas celles de l'autre. Sous leurs ordres, des pions assurent le bon fonctionnement des affaires en ayant à leur charge une poignée d'hommes de main



répartis par quartier. Il est difficile de joindre les hauts rangs du gang, sans avoir un argument de taille qui remettrait en cause la stabilité de leur ordre.

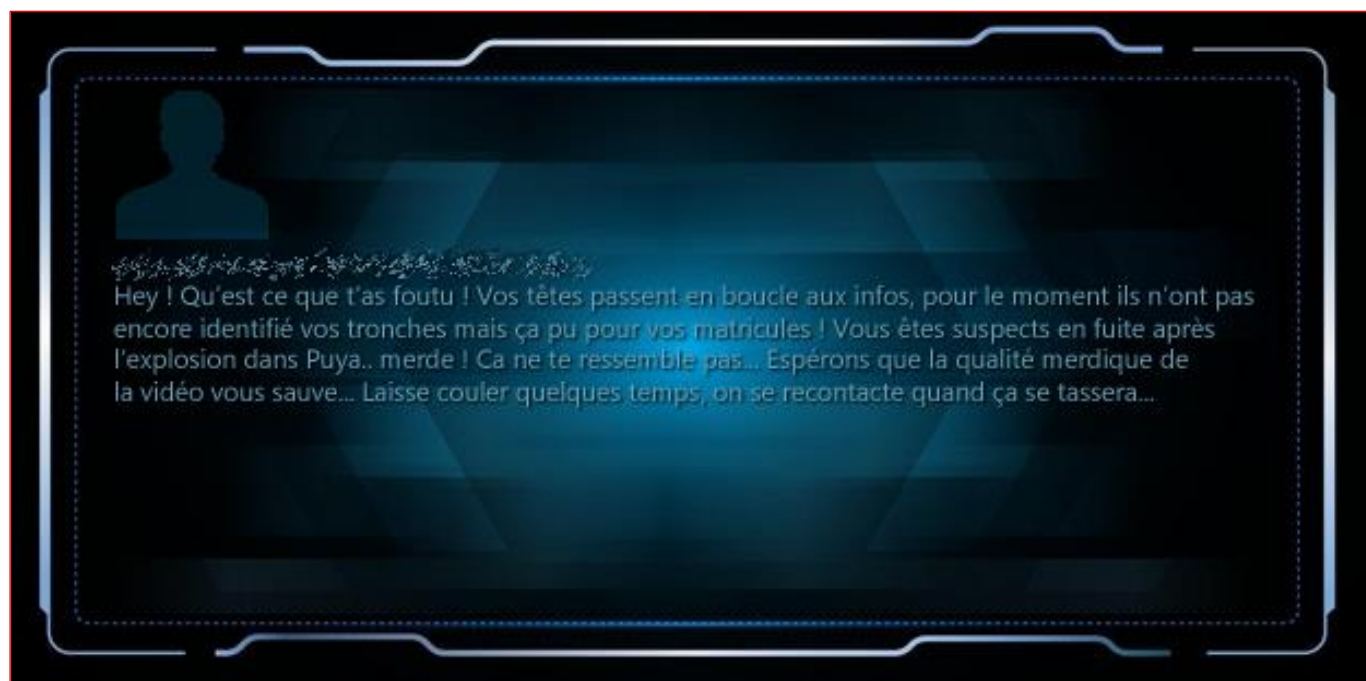
Le runner ayant fait au moins deux succès connaît un moyen d'entrer en contact avec l'un des pions en charge d'orchestrer les trafics. La négociation sera probablement et sensiblement plus facile que de passer par le bas de l'échelle.

### **Comment atteindre Mustang**

L'argument clef est la mise en cause de Ryan Hicks dans de multiples affaires de meurtres sur fond d'hypothèses, dans l'indiscrétion la plus totale malgré l'absence de preuves directes.

#### **5.4 Pas vu pas pris**

Les runners peuvent être tentés de penser qu'ils n'ont plus d'enjeu à continuer l'enquête. Dans ce cas, l'un des contacts d'un des membres, de préférence un decker, enverra un message sur son cellulaire en cryptant son identifiant. Par le style d'écriture, le runner reconnaît sans grande difficulté son decker (ou autre contact). De là, si le runner tente de communiquer avec le contact, la conversation sera tendue mais à force de négociations, il est possible d'avoir des infos sur Ryan Hicks et le gang associé EP666 dans le cas où le groupe n'aurait pas pu faire de liens par leurs propres moyens.



32 Message anonyme

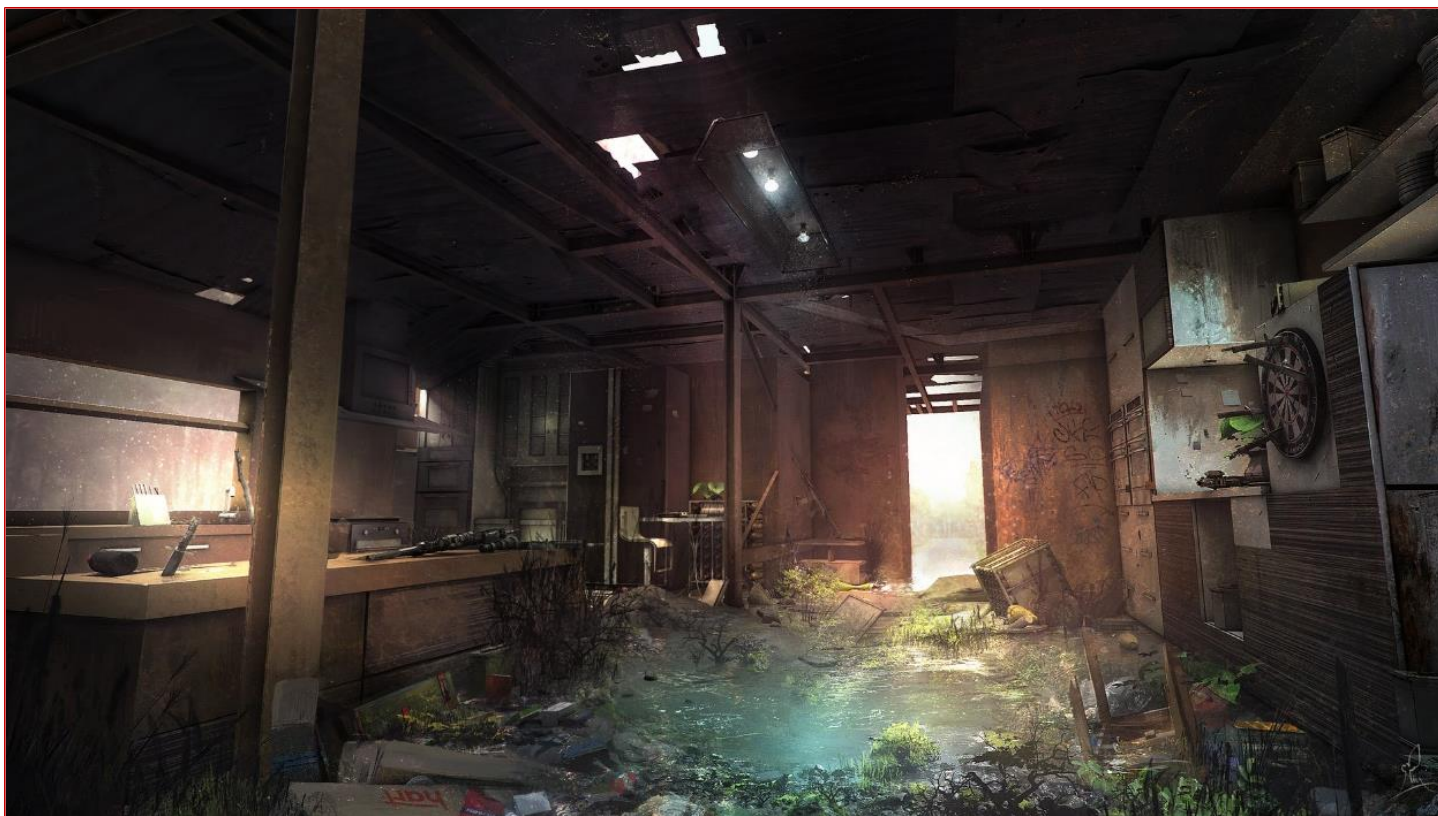
## **6 MISE À PLAT**

### **6.1 Echange en terrain neutre**

Les runners sont doucement amenés à rencontrer Mustang et l'un de ses généraux, dans un lieu désaffecté de Puyallup. Une poignée de gangsters EP666 maintiennent la surveillance des lieux, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Il y règne un silence très complice, où de simples signes quasi perfectibles permettent aux membres du gang de communiquer entre eux. Armés de pistolets mitrailleurs, ils ne semblent pas plus inquiétés par la présence du groupe. Il n'est pas rare que des gangs côtoient des runners, généralement pour de la vente de marchandises.







*33 Lieu désaffecté - Puyallup*

Mustang n'aimera pas le discrédit sur les membres de son gang et cherchera à mettre à plat les événements. A défaut de pouvoir joindre Ryan Hicks, elle chargera l'un de ses généraux et 4 sbires d'accompagner les runners jusqu'à la planque où officie Ryan.

Le général présent durant l'échange n'est autre que Edna D. James, une elfe spécialiste des armes de poing, engagée dans le trafic d'armes. Plus connue sous le pseudo de Ed, son allure et sa façon de se déplacer ne laissent aucun doute sur sa dangerosité. Elle n'est pas très bavarde et va à l'essentiel. Son objectif sera de prendre les devants afin d'interroger Ryan sans ménagement. Mais avant ça, il faudra que les runners soient très convaincants.



*34 SUV GMC Sidewinder*

Afin d'amener un sens à l'investissement du groupe de runners, Mustang proposera des avantages commerciaux sur leurs produits en fonction du résultat qu'elle obtiendra avec Ryan Hicks.



## 6.2 Règlement de compte

La générale Ed montera à bord d'un SUV GMC Sidewinder avec cinq suivants et invitera le groupe de runners à les suivre dans une zone d'activités où Ryan Hicks devrait se trouver.



35 Edna D. James

Après une quinzaine de minutes, le convoi se retrouve dans une zone industrielle visiblement désaffectée et déserte. Si les runners sont un minimum curieux, ils pourront peut-être sentir la présence de guetteurs. Arrivé face à ce qui ressemble à un tunnel, le SUV s'engouffre à une allure plus réduite, croisant deux guetteurs dans l'ombre de l'entrée. Une cinquantaine de mètres plus loin, le SUV s'arrête dans une zone plus ouverte, faiblement éclairée par des néons. De nombreuses caisses de tailles différentes sont entreposées. Quelques silhouettes, probablement des elfes, chargent et déchargent des palettes de caisses, tandis qu'un groupe discute autour d'une table de



36 zone de chargements

fortune. Parmi eux se trouve Ryan Hicks, surpris et vraisemblablement pas plus inquiet que ça.

En bons spectateurs, les runners verront Ed sortir du véhicule et dégainer son Ares Predator II en direction de Ryan. Elle fait signe aux autres de s'écarter et sans ménagement, amène Ryan à s'asseoir sur une caisse, canon contre le torse. De là s'en suivra une interrogation qui révisera toutes les hypothèses alors tenues par les runners. Ces derniers pourront constater la réaction très neutre des membres du gang autour de la scène, qui après un bref regard, reprendront leurs activités.

Ryan semblera à la fois calme et surpris des chefs d'accusations, avec une certaine tristesse peut être, lorsqu'il apprendra la mort de Jennifer Morse. Il niera en bloc chacun de ces meurtres. Toute tentative d'examen psychologique amènera à penser que Ryan s'applique à dire strictement la vérité. Forcé de constater qu'il ne peut apporter la moindre preuve, il invitera Ed à pointer son arme sur le front et à juger en son âme et conscience.

Après quelques secondes qui semblent durer une éternité, des échantillons de tirs se font entendre à l'entrée du tunnel.

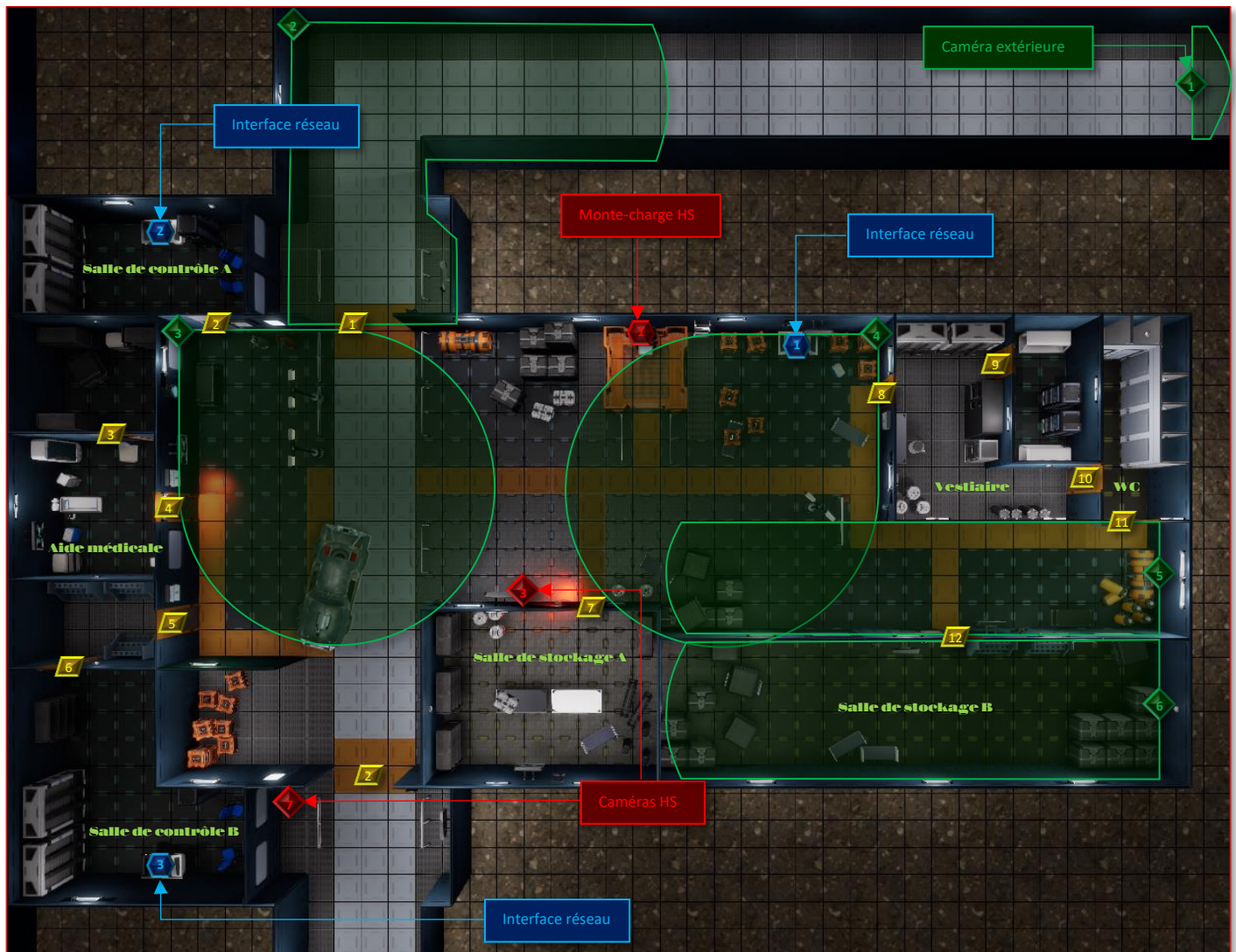




## 7 EMBUSCADE

### 7.1 Changement de plans

Michisato Tanabe avait organisé chacun des événements afin de discréditer Ryan Hicks, pour leurrer la disparition de Jennifer Morse. C'était sans compter sur l'intervention d'un groupe de runners engagés par John Steneck. A la suite



37 – Battle map planque industrielle EP666

de ces complications, l'équipe d'intervention de Michisato Tanabe s'est mise à surveiller les faits et gestes des runners et du détective. Ce dernier n'était qu'une cible à abattre. Quant-aux runners, le plus simple était de les suivre dans leurs déplacements. Avant d'éliminer le détective, l'un des véhicules du groupe a été tracé pendant qu'ils patientaient chez Tam's Under the Neelde. En l'absence de véhicules personnels, un motard du groupe d'intervention aura suivi à distance les runners.

### 7.2 Pas de témoins

Comprenant que les choses se compliquaient, Michisato Tanabe ordonne alors de nettoyer les runners, Ryan Hicks et tous les témoins. Pour cela, il envoie trois véhicules d'individus armés pour couper court la réunion improvisée de Ed.

Un drone espion volera sans discrétion et à vive allure en direction la grande salle, formant de grands cercles afin d'observer la disposition des individus.

L'escouade de Tanabe est composée de 5 agents humains, d'un agent orc professionnel, d'un sniper humain à l'écart de la zone de combat, d'un interfacé nain commandant entre autres le drone, puis d'une humaine mage de combat et d'un decker elfe qui restera à l'entrée.







40 groupe d'intervention humains

Le sniper Jim n'interviendra pas dans les échanges de tirs. Il aura eu pour job de nettoyer à distance l'entrée du tunnel et les sentinelles environnantes afin de faciliter l'intervention des agents. Stan le decker sera amené à pirater le réseau via une borne à l'entrée du complexe afin de verrouiller les accès de la plateforme où se trouvent les runners, Ed et les membres de son gang. Au bout du troisième tour, les accès aux portes seront bloqués pour éviter tout échappatoire. Au quatrième tour, les lumières s'éteindront.

Si l'un des runners tente de contrer l'hacker, une console sera disponible sur l'un des murs du complexe.

Le gang de Ed sera bien évidemment disposé à intervenir en la faveur des runners, ce n'est qu'une question de survie.

L'environnement du complexe forme de nombreux obstacles favorables aux couvertures partielles et totales.



38 Ducky - interfacé nain



39 Eva - mage de combat humaine



41 Stan - decker elfe

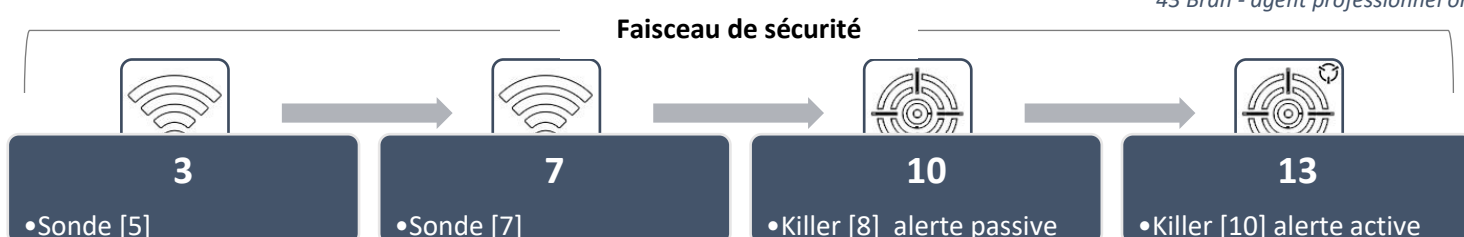
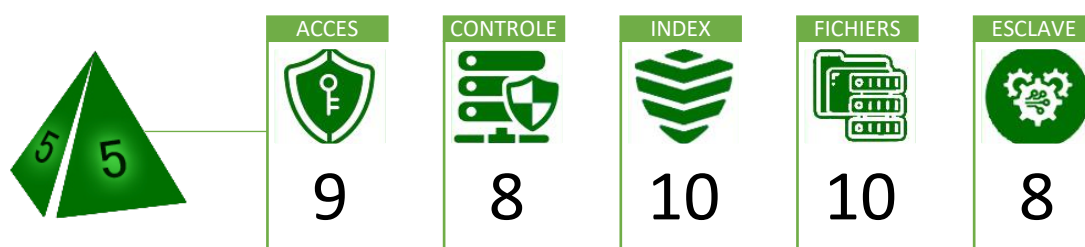


42 Jim - sniper humain



43 Bran - agent professionnel orc

### 7.3 Grille de Télécommunication Locale Privée (GTLP) du complexe



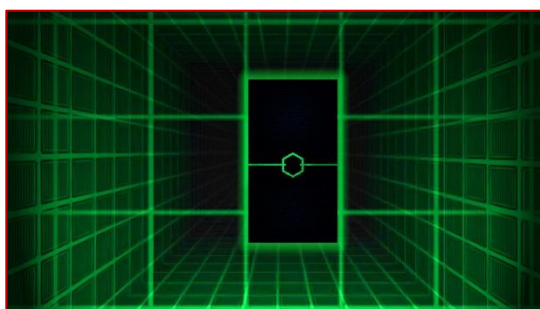


44 Illustration matrice

Le complexe est composé :

- de caméras désactivées mais fonctionnelles,
- d'éclairage à base de néons donc certains sont défectueux,
- d'un réseau de portes et sas à fermeture électronique,
- d'un système incendie défaillant,
- d'un système d'aération régulée en fonction
- d'un réseau de communication couplé aux haut-parleurs des salles d'acheminement du complexe.

Tout decker connecté au serveur peut tenter de contrôler les mécanismes automatiques ci-dessus en s'attaquant au sous-système Esclave.



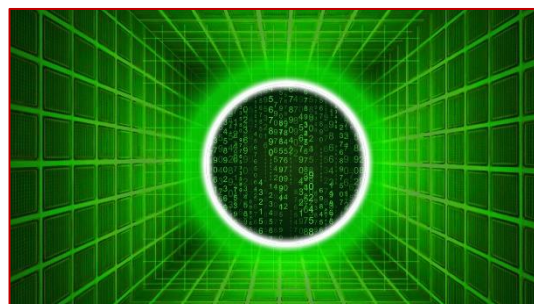
45 - Accès serveur



46 - Système caméras



48 - Système verrouillage portes



47 - Système d'éclairage





## 8 FIN DES HOSTILITÉS

### 8.1 Replie des troupes

En fonction du niveau de professionnalisme des agresseurs, ces derniers tentent de se retirer du combat, dans un premier temps en ligne arrière, puis dès que le groupe d'intervention sera décimé, les spécialistes de l'escouade se retireront en condamnant la porte principale : soit par le biais d'une commande matricielle, soit par des explosifs provoquant un mélange de débris, de souffle et de poussière. L'accès n'est alors praticable qu'au bout d'une dizaine de minutes, ou de trois si un decker active le système d'évacuation d'air.

### 8.2 Debriefing

Une fois les échanges hostiles terminés, Ed et Ryan peuvent échanger avec les runners afin de mettre en lumière les différents éléments de cette étrange enquête.

Ryan explique d'un air presque nostalgique qu'il entretenait bien eu une relation avec Jennifer Morse, mais que des tensions ont vu le jour en été 2055. Il a toujours eu la sensation qu'elle cachait des choses. Il l'avait surprise en train de cacher des documents sensibles portant le sigle Aztechnology. Ce fut un bon point de départ pour enchaîner des tensions qui ont amené à rompre brutalement.

Elle l'envoya en justice début 2056 pour des faits de violence qu'il nie encore à ce jour. Des preuves dont il ignore l'origine ont eu raison de lui : le verdict sans appel a été donné en la faveur de Jennifer. Il a accusé le coup et laissé ce passé derrière lui. Il confirmera aussi que Steven Holman était son avocat mais depuis le procès, ils n'ont entretenu aucun contact, de même qu'il ignorait son récent décès.

Quant à Parker Filesens, Ryan ne nie pas son altercation passée issue d'un excès de colère qui l'a poussé à la porte de la corporation. Désormais, après avoir tourné la page, il consacre son énergie et sa loyauté au gang EP666.

### 8.3 Arrangement

Après cette mise à plat, Ed va congédier les runners en se laissant le temps de comprendre ce qu'il s'est passé. A ce moment-là, Ryan interpelle Ed sur un autre sujet...

*Ed : « Cette affaire est loin d'être terminée et ça risque d'entacher notre business... mais je pense que nous n'avons plus grand-chose à se dire. » Elle tend une carte de visite visiblement entièrement blanche. « Faites-en bon usage, si jamais vous avez besoin de nous joindre, présentez ça à Arturo de Thunderbolt Water, un bar en limite de Puyallup. C'est un Night one (elfe de la nuit) pas très bavard mais il saura quoi faire si vous la lui présentez. Sur ce... on se tient au courant. Et au fait, merci pour le coup de main. »*

*Ryan : « Ed, pour le coup, tant qu'ils sont là, ils peuvent peut-être nous être utiles ? » L'elfe fait un geste à peine dissimulé vers un étui cylindrique. Ed regarde posément en direction de l'étui, puis des runners et fini pas s'écarter en manipulant son cellulaire. Après quelques minutes, il revient vers les runners en esquissant un signe d'approbation vers Ryan.*

*« Une mission, ça vous tente ? Nous avons loisir à pouvoir négocier et vous semblez taillés pour ce genre de job. Qu'en dites-vous ? » Il ouvre une boîte dans laquelle repose un stock d'armes flambant neuves.*

Ce premier volet se termine par une nouvelle opération d'extraction de données sensibles pour le compte du gang666. Après l'échange audio entre Ed et Mustang, la générale obtient le feu vert pour enrôler les runners dans une mission taillée sur mesure où il faudra d'abord passer par de nombreuses étapes préparatoires. Cette opération est le volet numéro 2 de la campagne.

La carte de visite possède une encre invisible UV.



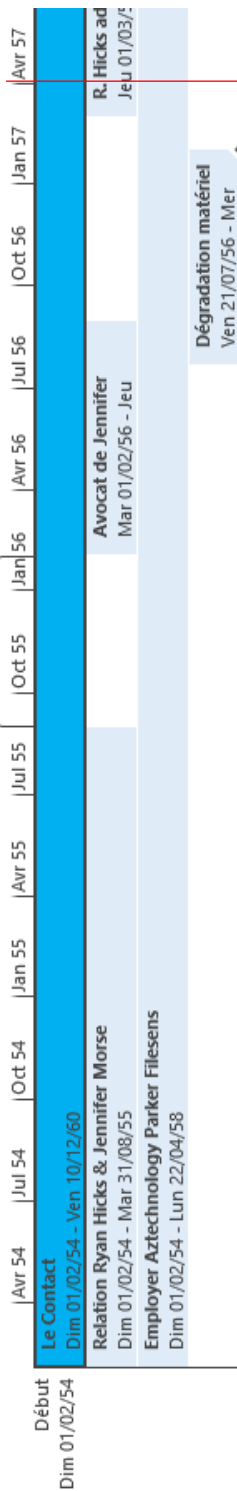
49 EPP carte en encre invisible UV







Période d'agressions de Ryan  
Hicks envers Jennifer Morse  
Mer 01/09/55 - Lun 31/01/56



Rencontre Joueurs / John  
Steneck  
Jeu 09/12/60

Effraction domicile Jennifer  
Morse

Mar 01/06/60



Enquête de  
Jeu 01/07/60 -

