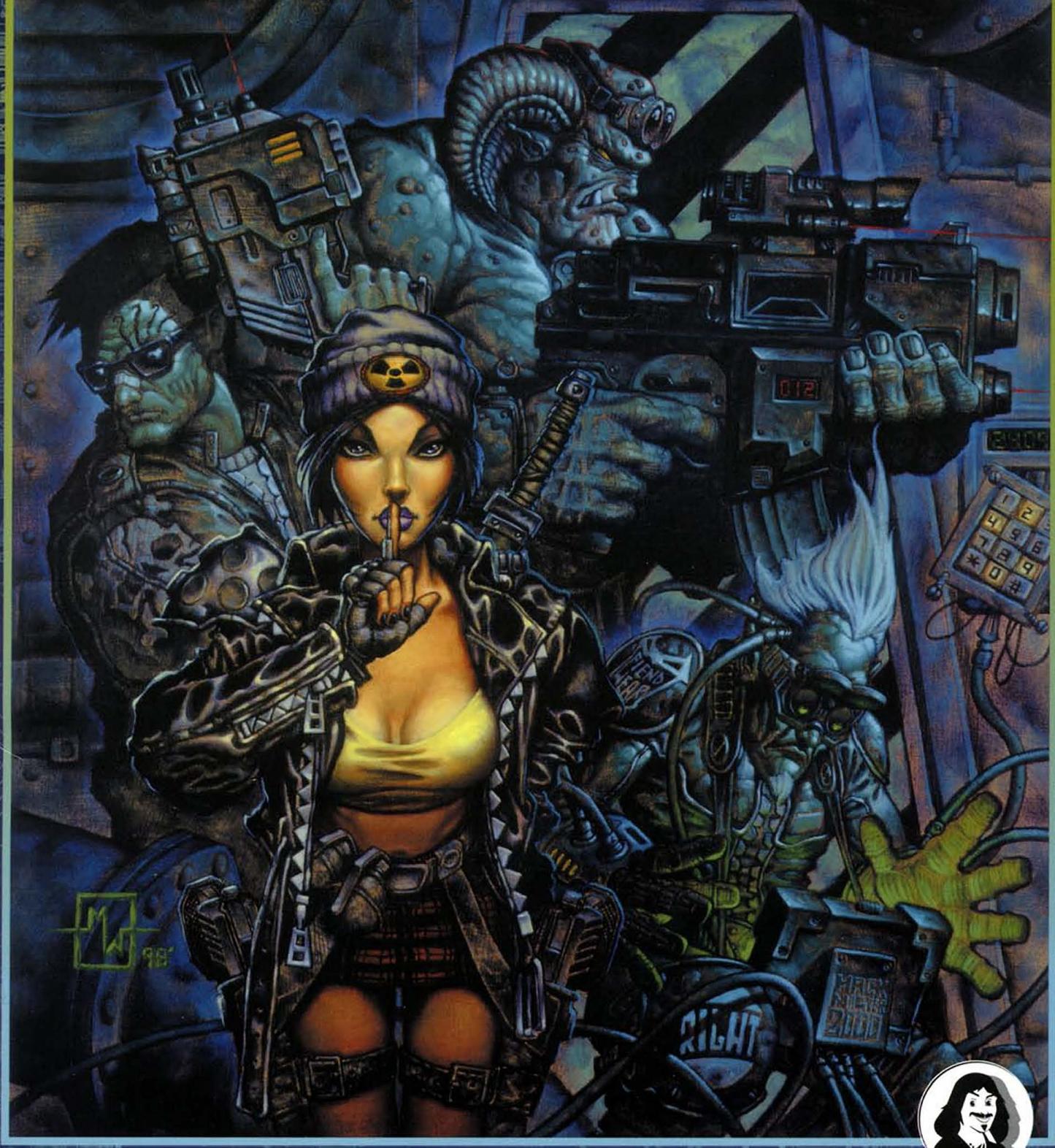


SHADOWRUN®

# PREMIER RUN™



FASA  
CORPORATION

DESCARTES  
EDITEUR

# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
<b>BASES DE L'AVENTURE.....</b>	<b>5</b>
Bienvenue dans Premier Run.....	6
Qu'est ce qu'une aventure ?.....	6
Qu'est-ce qu'un scénario?.....	6
Qu'est-ce qu'un meneur de jeu?.....	6
Résolution des problèmes.....	7
Règles maison.....	7
Du bon déroulement du jeu.....	7
Première étape: Lire l'aventure.....	7
Deuxième étape: Modifier l'aventure.....	7
Troisième étape: Connaitre les personnages.....	7
Quatrième étape: Prendre des notes.....	7
Cinquième étape: Ne pas paniquer!.....	7
Règles générales des aventures.....	8
Utilisation de l'investigation.....	8
Personnages non joueurs.....	9
<b>BRAQUAGE AU SUPERMARCHÉ.....</b>	<b>11</b>
Qu'y a-t-il, mon pote?.....	11
Dites-le avec des mots.....	12
Atmosphère.....	12
L'envers du décor.....	12
Stuffer shack.....	12
Légende du plan du Stuffer Shack.....	13
Qui trouve-t-on dans le magasin?.....	13
Un peu de bruit!.....	14
Les Chiller Thrillers.....	14
Le supermarché.....	17
Remettre de l'ordre.....	17
Antivirus.....	17
Rassembler les morceaux.....	17
Attribuer le Karma.....	17
<b>SUPERNOVA.....</b>	<b>18</b>
Préparer la partie.....	18
Augmenter le niveau de difficulté.....	18
Arrière-plan de l'histoire.....	20
Les choses à savoir.....	21
Chronologie.....	21
Un boulot est un boulot.....	22
Comme sur des roulettes.....	25
Le plus dur est d'attendre.....	29
La croisée des chemins.....	30
Personne ne vous croira.....	34
Trop de bonnes choses.....	36
Rassembler les morceaux.....	39
Et ensuite?.....	39
Attribuer le karma.....	39
Ombres portées.....	40
Richard Villiers et Miles Lanier.....	42
Connaissance des ombres.....	43
<b>SITE DE LA PROFANATION.....</b>	<b>44</b>
Préparer la partie.....	44
Meneur de jeu et joueurs expérimentés.....	44
Arrière-plan de l'histoire.....	44
Les choses à savoir.....	47
Promenade du côté des éveillés.....	47
Mère Nature.....	49
Naufrage.....	51
La voie de la résistance active.....	54
Hospitalité de contrebandiers.....	55
Le monde des esprits.....	57
Rassembler les morceaux.....	59
Rentrer à la maison.....	59
Et ensuite?.....	59
Attribuer le karma.....	59
Investigation.....	59
Ombres portées.....	59
Connaissance des ombres.....	64



## CRÉDITS

### Auteur

Michael Mulvihill

**Remerciements spéciaux** à Randall Bills (qui trouva les idées de base, l'intrigue et le titre de *Supernova*), Tom Dowd (l'auteur original de *Braquage au supermarché*), Steve Kenson (qui me permit de réécrire une aventure qu'il présenta pour créer *Site de la Profanation*) et Lou Prosperi (qui vint avec une aventure de démonstration il y a de cela des années, jusqu'à ce que j'en fisse *Supernova*)

### Directeur de projet

Michael Mulvihill

### Testeurs

*Mon groupe:* Randall Bills, Tara Bills, Bryan Nystul et le célèbre Flake

*Au Canada:* Richard Bing, Linda Bodén, Dave Cane, Greg Davidson, Shawn De Salvo, Joshua Garrat, Richard Landry, Roger Landry, Stuart Mosley, Mark Reist, Son Tarn, et Steve et Helen Helleiner

*À Anvers:* Edwin, Emile, Joost, Mark, Vincent, Robert et Ruben et tous les fans de *Shadowrun* de Fantasy World 10; plus Gerard (Enzo) Van De Voir et Francis (Longtooth) Verwerft, et même Stefan (Slice) Pauwels (bien qu'il n'ait pas joué); remerciements spéciaux à Tom (Draco) Witsel et Peter T'sas

*En Allemagne:* Angelika, Casten, Felix 1, Felix 2, Hajo, Ingram, Markus, Olives, Silke, Steffen, Timo, tous les fans de *Shadowrun* de l'International Spieltag d'Essen, Jens Koch, qui a non seulement joué, mais m'a aussi permis d'utiliser sa table, et bien sûr, Werner, Guido, "Crazy", Tino et Deitrich

### Publication

Sharon Turner Mulvihill  
Diane Piron-Gelman

### Superviseur de la gamme Shadowrun

Michael Mulvihill

### Rédaction

*Directrice de la rédaction*

Donna Ippolito

*Rédactrice en chef*

Sharon Turner Mulvihill

*Assistant de rédaction*

Robert Boyle

### Illustrations

*Directeur artistique*

Jim Nelson

*Couverture*

Matt Wilson

*Maquette*

Jim Nelson

*Illustrations*

Peter Bergting, Paul Bonner, Doug Chaffee, Scott James, Paolo Parente, Steve Prescott, Marc Sasso, Matt Wilson

### Dédicace

Aux trois plus importantes femmes de ma vie: ma mère Nancy, la plus solide femme que j'ai jamais vue; Sharon - sans elle, rien de tout ceci ne serait possible; et Clementine, qui naquit lors de la plus difficile période de ma vie et qui me permit de toujours voir potentiel et espoir en l'humanité - sans compter qu'elle suit déjà assidûment les conventions de jeux.

*Shadowrun®* est une marque déposée de FASA Corporation.

*First Run™* est une marque de FASA Corporation.

Copyright © 2000 FASA Corporation.

Tous droits réservés. Marque utilisée par JEUX DESCARTES sous licence de FASA Corporation.

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

Visitez FASA et JEUX DESCARTES sur Internet aux adresses suivantes:

<http://www.FASA.com>

<http://www.jeux-descartes.fr>

### VERSION FRANÇAISE

#### Traduction

Léonidas Vesperini

#### Directeur de collection

Henri Balczesak

#### Adaptation et rewriting

Henri et Dominique Balczesak

#### Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de NEXUS

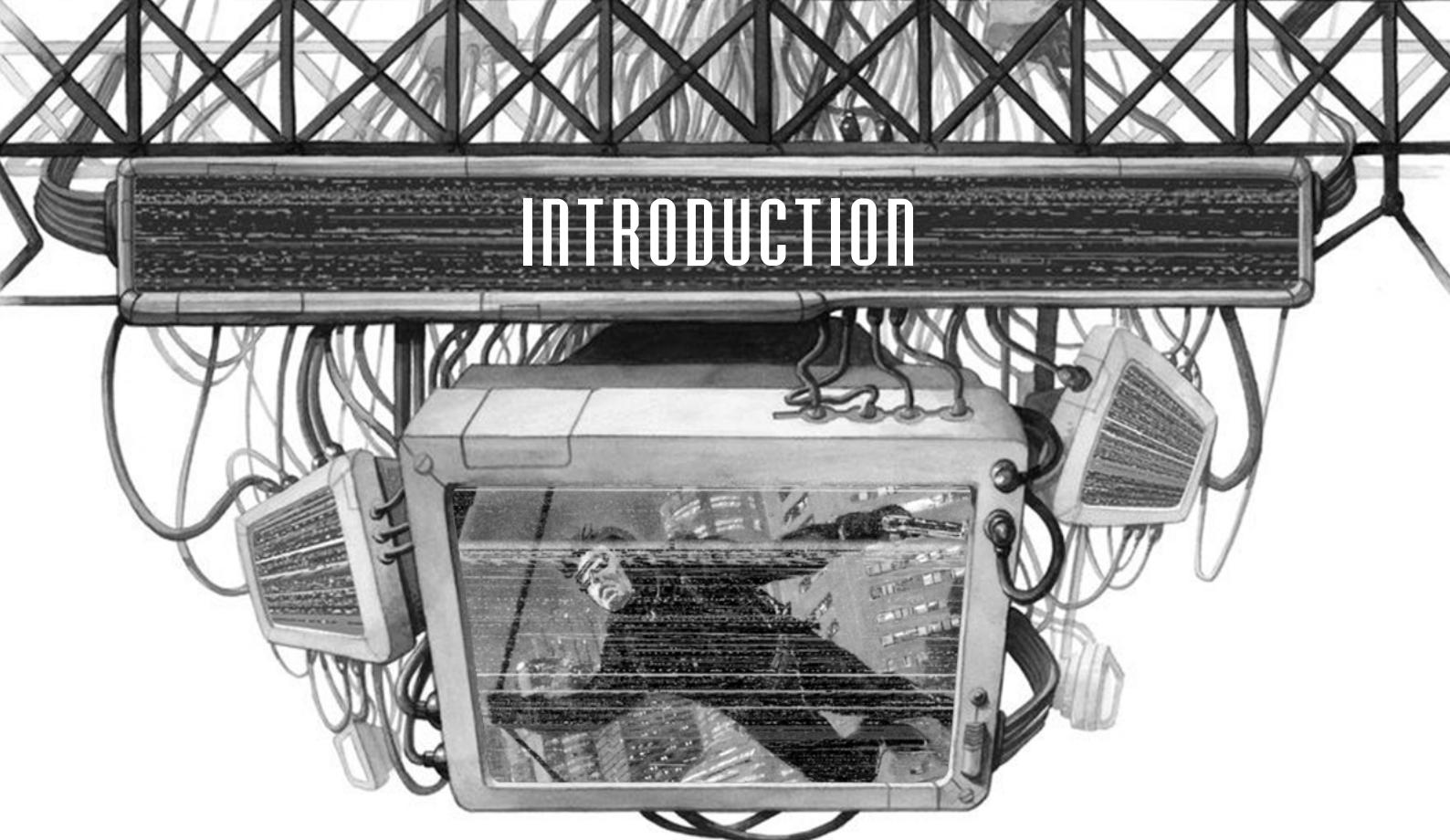
#### Titre original:

*First Run*

Imprimé au Portugal par SIG Camarate

Édition et dépôt légal Octobre 2000

ISBN: 2-7408-0221-8



# INTRODUCTION

**P**remier Run est un supplément *Shadowrun* dont l'objectif est de vous familiariser avec les règles et le monde de la troisième édition du jeu. Grâce à lui, vous apprendrez progressivement à mener des parties, chaque aventure introduisant plus de difficulté et de liberté que la précédente. Vous y trouverez de nombreuses suggestions, des conseils de base et des aides de jeu spécialement conçus pour vos premiers pas. Si vous êtes un meneur de jeu expérimenté, vous verrez que ces aventures sont, a priori, taillées sur mesure pour des joueurs novices. Mais, grâce à votre expérience et en exploitant toutes les options proposées vous pourrez aisément en augmenter la difficulté et les adapter au niveau de vos joueurs, aussi expérimentés soient-ils eux-mêmes.

*Bases de l'Aventure*, est un chapitre destiné à vous indiquer comment lire, exploiter et comprendre les scénarios que FASA et jeux Descartes publient pour *Shadowrun*. Il montre comment chaque aventure est composée de scénarios, puis chaque scénario de sections, ce qui rend les choses bien plus simples. Il précise ensuite en quoi consiste le travail de meneur de jeu. Vous y trouverez des conseils qui vous faciliteront la tâche ainsi qu'un aperçu de règles maison et de techniques de résolution des problèmes. Enfin, il aborde divers sujets essentiels comme la meilleure façon de mener des investigations et créer des PNJ bien équipés.

La première aventure n'est composée que d'un scénario. Un scénario aussi vieux que l'univers de *Shadowrun* et particulièrement populaire. En effet, *Braquage au supermarché* apparut pour la première fois dans la version américaine de *Shadowrun, Première Édition* sous le nom de *Food Fight* et fait l'objet d'un véritable culte. Mis à jour pour la troisième édition, ce classique est une fusillade générale dans une épicerie de quartier au cours de laquelle tous les coups sont permis. Elle oppose les personnages joueurs (PJ) à un gang un peu trop prompt à tout casser autour de lui, et spécialement ce qui lui résiste. Ce scénario très simple est un moyen rapide et amusant d'apprendre les bases du combat et de la magie tout en offrant quelques alternatives d'interprétation.

La deuxième aventure, *Supernova*, balade les PJ d'un rendez-vous avec M. Johnson jusqu'à un shadownrun dans des installations de recherche. Elle renferme suffisamment de tours et détours pour faire sombrer le plus blasé des joueurs dans le doute. Cette aventure donne également nombre d'opportunités aux personnages deckers et interfacés de se mettre un peu en avant. Elle offre, en outre, une grande diversité de possibilités qui vous permettront de mettre en scène une multitude d'actions et de provoquer une grande variété de réactions de personnages.

La dernière aventure, *Site de la Profanation*, est écrite dans le plus pur style *Shadowrun*. Elle vous offre un plus grand contrôle sur l'intrigue et le cours de l'histoire et vous permet même de modifier le comportement du principal scélérat en fonction de vos préférences. Cette aventure se déroule non loin des terres des Américains d'Origine, à l'est de Seattle et vous met sur la piste d'autres événements susceptibles de vous aider à développer votre propre campagne de *Shadowrun*.

Chaque aventure propose des idées et des alternatives pour adapter les scénarios à chaque groupe de joueurs. La section *Pousser un peu* propose aux meneurs de jeu expérimentés des moyens de pimenter l'action pour des joueurs avertis. La section *Et ensuite ?* vous montre comment développer l'aventure pour la faire évoluer en une véritable campagne. La section Connaissance des ombres vous révèle où trouver, dans la littérature ou les autres produits de la gamme *Shadowrun*, plus d'informations sur le contexte de l'aventure, son thème et les personnages non joueurs mis en scène.

# BASES DE L'AVENTURE



**L**a pluie laisse place à la sueur sur votre front. L'entrepôt se dessine devant vous comme une forteresse noire, remplie de trésors et de dangers. Il s'agit de votre première shadowrun, et tout ce qu'il vous reste à faire, c'est votre boulot. Si vous le faites convenablement, tout ira bien. En revanche, si vous commettez la moindre erreur... mais, bien sûr ! vous ne vous trompez jamais.

Ça suffit maintenant. L'homme de tête vous signale, via votre casque, que la voie est libre et l'adrénaline vous redonne un coup de fouet. Vous avancez tranquillement jusqu'à la porte du bureau, espérant que le sort d'invisibilité que le mage vous a jeté fonctionne aussi bien face aux gardes que face à vos équipiers. Vous estimatez que vous êtes rentrés les uns dans les autres au moins 150 fois jusqu'à présent. La serrure n'est que de l'électronique bon marché; quelques mouvements de torsion à l'aide des outils que vous avez amenés la font sauter sans déclencher d'alarme. Vous vous arrêtez, prenez une profonde inspiration et ouvrez lentement la porte. Devant vous s'étale l'intérieur noir du bureau de l'entrepôt. Une lumière clignote, et vous voyez que le garde observe une tridéo en vous tournant le dos. C'est de plus en plus facile.

C'est le moment de prendre la bonne décision. L'employé paresseux de la corpo regarde un programme abrutissant; il ne représente pas une menace. Vous donnez le signal et attendez que l'équipe sorte de son couvert. Tress passe discrètement devant vous ; si vous ne l'aviez jamais vu à l'œuvre avant cela, vous ne l'auriez même pas remarquée. Bosco, l'ork, maître d'armes et machine à tuer, a la main sur son appareil de visée pour la couvrir.

Solaris, la mage, arrête le sort. Bien que vous ne fassiez pas vraiment la différence, vous vous sentez maintenant presque nu. Vous empoignez votre Ares Predator, puis Solaris et vous empruntez le couloir de l'entrepôt. Entrer, puis ressortir avec les renseignements aussi discrètement que possible : c'est ce qu'a ordonné ce Johnson et c'est que vous allez faire ! Mais pourquoi prendre des risques pour gagner des nuyens si on n'est plus en état de les dépenser ?

On vous signale, via votre casque, que Tress s'est chargée du garde et que la voie est libre. Vous attendez jusqu'à ce que Bosco et Tress vous rejoignent et franchissez le seuil de la porte de l'entrepôt. Une fois encore, vous réalisez un véritable tour de magie avec la serrure – on n'a pas encore inventé de verrou magnétique capable de vous arrêter. La porte s'ouvre sur le noir complet. Un sourire se dessine sur votre visage. Shadowrunner n'est pas si compliqué que cela...

Soudain, l'entrepôt explode dans un éclat de lumière aveuglante. Votre premier réflexe est de vous protéger les yeux. Mauvais choix. Vous entendez un bruit sec. Tress s'écroule au sol, du sang coulant de sa tête. Bosco la saisit alors que vous refermez violemment la porte et courrez.

Votre large sourire estompé, vous songez à votre adage préféré. Shadowrunner n'est pas si compliqué... mais survivre est une autre paire de manches !



## BIENVENUE DANS PREMIER RUN

*Premier Run* est un recueil d'aventures conçu à l'attention des nouveaux joueurs et meneurs de jeu. Bien qu'il soit facile de les adapter pour des joueurs plus expérimentés, les aventures ont pour dessein principal d'aider les nouveaux joueurs à maîtriser les bases de *Shadowrun*. Elles permettent aux joueurs de faire leurs premiers pas et aux meneurs de jeu de s'améliorer progressivement par une suite de scénarios passionnantes mettant en scène des situations très variées.

*Premier Run* contient trois aventures prêtes à jouer. La première organise un combat furieux et démentiel dans un supermarché Stuffer Shack. Intitulée *Braquage au supermarché*, cette mini-aventure permet à tous, y compris le meneur de jeu, d'apprendre les bases essentielles tout en jouant. Vous n'y trouverez ni intrigue ni histoire ni renseignements sur la façon de bien jouer à *Shadowrun* ou sur le rôle de meneur de jeu. La deuxième aventure, *Supernova*, est plus longue et présente une intrigue, des personnages non joueurs et des alternatives pour modifier les scénarios et les développer. La troisième aventure, *Site de la Profanation*, est conçue comme *Supernova*, mais propose aux joueurs quelques défis supplémentaires.

*Premier Run* est fait pour être utilisé avec le jeu de rôle *Shadowrun, Troisième Édition*. Il est fortement conseillé de posséder *L'Écran du Meneur de Jeu* pour l'exploiter convenablement, car il contient toutes les tables que le meneur de jeu doit régulièrement consulter. Vous n'avez besoin de rien d'autre pour jouer *Premier Run*.

## QU'EST CE QU'UNE AVENTURE ?

Dans *Shadowrun*, une aventure typique tourne autour d'une... shadowrun. Les runners sont engagés pour faire le travail ; ils effectuent des recherches, élaborent leur plan d'attaque, font le boulot et (s'ils survivent) sont payés. Une aventure est un peu semblable à un film : elle est composée d'un début, d'un milieu et d'une fin, la longueur de chaque partie dépendant de la nature de l'intrigue. Certaines aventures sont sans floritures : se rendre jusqu'à l'entrepôt, voler le prototype et le ramener. D'autres sont plus compliquées : se rendre à l'entrepôt, voler le prototype, abandonner des documents pour mettre ça sur le dos d'un concurrent, déposer de fausses données dans leurs ordinateurs, puis ramener le prototype (Ah ! au fait, je ne sais pas me servir du prototype, alors il faudrait aussi me ramener le scientifique responsable du projet...), éviter leur système de sécurité, sans oublier la police. Faites tout cela, et vous serez payés.

Alors que les runners surmonteront aventures et situations diverses, les scénario prendront sans doute des proportions épiques. De telles aventures finissent en campagnes composées de scénarios multiples. Les méchants réapparaissent, et les erreurs du passé reviennent hanter les PJ. Voilà tout ce qui fait d'un jeu de rôle une expérience si passionnante.

## QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO ?

Chaque aventure inclut divers événements, de l'engagement des PJ au combat contre une gargoille, en passant par une phase de négociation du montant de la paye en raison de la difficulté inattendue du run. Ces événements et rencontres forment un scénario. Une série de scénarios constitue une aventure. *Braquage au supermarché* (page 11) n'est pas vraiment une aventure, c'est un simple scénario; *Supernova* (page 18) est une aventure constituée de six scénarios. Chaque scénario est composé de quelques sous-parties qui vous donnent les renseignements nécessaires à sa bonne marche. Les voici :

**Qu'y a-t-il, mon pote?**: Cette partie propose un synopsis de l'action qui se déroule au cours du scénario. Le meneur

de jeu s'en sert à titre de référence et pour en avoir une vision d'ensemble. Elle précise également dans quelle mesure le scénario est lié aux précédents ou aux suivants.

**Dites-le avec des mots**: Généralement conçue pour être lue à haute voix, cette partie contient ce que vous devez révéler à vos joueurs. Vous leur livrez les renseignements comme il vous sied – à haute voix, sous la forme de données informatiques ou matricielles, sous forme d'un coup de téléphone passé en pleine nuit, voire par une série de questions/réponses avec les joueurs.

**Atmosphère**: Cette partie propose des conseils pour créer la bonne ambiance et d'autres éléments de description pour bien poser le décor du scénario. En outre, elle vous résume les méandres de l'action et les informations secrètes que les PJ découvriront ou non.

**L'envers du décor**: Cette partie renferme la plus grande partie des informations du scénario. Elle précise ce qu'il vous faut mettre en branle et la façon dont les actions suivantes s'enchaîneront. Selon le scénario, *L'envers du décor* contient des cartes, la description d'objets importants, les renseignements que les personnages joueurs recueillent lors de leurs investigations, les caractéristiques des personnages non joueurs ou créatures, ainsi que les informations précisant ce que découvrent les ri.

**Antivirus**: Cette partie offre des solutions aux problèmes que vous risquez de rencontrer. Bien qu'il soit impossible de tout prévoir, *Antivirus* vous donne des idées sur la façon de gérer la situation lorsque les joueurs font quelque chose d'inattendu.

À la fin de l'aventure, après les scénarios, se trouve un chapitre intitulé *Rassembler les morceaux*. Il conclut l'aventure et décompose certaines des dernières actions de l'aventure en parties séparées que voici :

**C'est dans la boîte**: Cette partie traite des retombées potentielles des agissements des PJ, de la manière dont on peut conclure l'aventure, des perspectives de développement de celle-ci et de la façon dont on peut répondre aux questions des joueurs.

**Attribuer le Karma**: Cette partie donne des conseils pour l'attribution de points de Karma aux personnages joueurs en fonction de leur comportement au cours de l'aventure.

**Investigation**: De temps en temps, les PJ se mettent en quête de renseignements via leurs contacts, connexions matricielles, voire espace astral. Comme ils le font quand ils le souhaitent, toutes les recherches et tous les résultats sont rassemblés dans la partie *Investigation*. Voilà qui va vous faciliter la vie.

**Ombres portées**: Cette partie présente la description détaillée, l'histoire et les caractéristiques de jeu des personnages non joueurs importants de l'aventure. À l'instar des personnages joueurs, ils disposent, eux aussi, d'une histoire étiquetée et de caractéristiques détaillées.

## QU'EST-CE QU'UN MENEUR DE JEU ?

Les jeux de rôle comme *Shadowrun* ne peuvent se passer d'un meneur de jeu. Son rôle est primordial, quoique semblable en de nombreux points à celui de simple joueur. Le meneur de jeu présente les situations dans lesquelles les PJ sont impliqués. Il joue le camp adverse, les contacts, les amis et ennemis, et donne au jeu son atmosphère. On pourrait dire que le "personnage" du meneur de jeu est l'univers de *Shadowrun*.

Même si le meneur de jeu passe parfois pour l'ennemi des joueurs et de leur personnage, rien n'est moins vrai. Il fait autant partie de *Shadowrun* que les joueurs. Lui comme eux souhaite tirer la même chose de la partie : s'amuser et passer un moment passionnant. Dans l'idéal, meneur de jeu et joueurs doivent collaborer activement pour créer des histoires, situations et conflits intéressants.

## RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

C'est toujours le meneur de jeu qui doit avoir le dernier mot sur l'application et l'interprétation des règles de *Shadowrun, Troisième Édition*. Il n'a pas besoin d'être un expert des règles ou de connaître toutes les situations possibles. Sa plus importante fonction est de faire en sorte que l'histoire se déroule bien et de définir clairement les règles qui s'appliqueront à tout le monde (y compris à lui-même). S'il s'en sort à ces deux niveaux, la partie a de fortes chances d'être amusante et réussie.

Le livre de base de *SR3* est semblable à la constitution d'un État. Il présente les règles de base, mais ne peut préciser toutes leurs applications. C'est pour cela que le travail de meneur de jeu est délicat. Il doit jouer le rôle d'un juge pour adapter les règles aux situations. Il doit être clair et inflexible et ne pas avoir peur de dire aux gens des choses qu'ils ne veulent pas entendre. Les joueurs doivent le comprendre avant de prendre place autour de la table de jeu.

Si des interprétations conflictuelles des règles surviennent, essayez toujours de trouver un moyen de résoudre l'action à l'origine du différend sans que la partie soit interrompue. En principe, il suffit que la solution du meneur de jeu soit appliquée. Il sera toujours temps de discuter du problème une fois que la partie sera terminée. Pour résoudre ce genre de conflit, vous pouvez aussi lancer un dé; un chiffre pair signifie que l'opinion du joueur l'emporte, alors qu'un chiffre impair donne raison au meneur de jeu. Cette stratégie permet à l'histoire de suivre son cours, et ni le meneur de jeu ni le joueur n'ont de motif de se plaindre. Le hasard a parlé. Après la session, le joueur et le meneur de jeu peuvent régler leur différend.

## RÈGLES MAISON

Dans *Shadowrun*, comme dans d'autres jeux, les règles sont les règles. Mais c'est également votre jeu, et comme pour tout jeu inventé à ce jour, les joueurs et les meneurs de jeu peuvent inventer des règles "maison". Cela n'est pas un problème. Cependant, si vous décidez d'utiliser vos propres règles et options, ou choisissez d'écartez certaines règles "officielles", il faut s'assurer que tous les joueurs les connaissent. En outre, n'oubliez pas qu'une règle maison équitable affecte aussi bien les personnages joueurs que les personnages non joueurs. Dans le cas contraire, le meneur de jeu a tout intérêt à repenser la règle maison.

## DU BON DÉROULEMENT DU JEU

Chaque meneur de jeu qui a déjà géré une partie adopte un style de préparation particulier. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de gérer une partie de *Shadowrun*. Faites à votre convenance. Le travail de meneur de jeu exige qu'on y consacre du temps, mais il est aussi très agréable. Lorsque cela ne vous amuse plus, c'est qu'il est temps de passer la main à un autre joueur.

Ceci dit, tout meneur de jeu suit, en principe, les différentes étapes qui suivent pour obtenir une partie amusante, réussie et agréable.

## PREMIÈRE ÉTAPE: LIRE L'AVENTURE

Bien sûr, cela paraît évident. C'est surtout absolument nécessaire. Avant de commencer la partie, vous devez lire l'aventure du début à la fin. Cela permet de cerner l'ensemble de l'intrigue, de comprendre ce que doivent faire les personnages et de voir où se situent les problèmes. Par exemple, si l'aventure comporte un scénario dans lequel les personnages joueurs relèvent le défi d'un gang de bikers et qu'il y a une chance pour qu'ils meurent tous, il vous faut le savoir à l'avance (dans tous les cas, cela vous incitera à réviser les règles

d'interfaces et de combats de véhicules!). En outre, les aventures de *Shadowrun* reposent sur des intrigues tordues, des coups de couteaux dans le dos, des duperies, de l'espionnage corporatiste et d'autres formes de machinations; vous devez tout savoir avant les joueurs. Faites-nous confiance: nul ne souhaite entendre le meneur de jeu marmonner "Je ne savais pas que cela allait arriver!" en plein milieu d'une scène pénible.

Vu le nombre de coups tordus qui jalonnent une partie de *Shadowrun*, vous ne feriez pas mal non plus de jeter un œil aux scénarios qui suivront, et ce, pour ne pas perdre de vue les développements de l'intrigue.

## DEUXIÈME ÉTAPE: MODIFIER L'AVENTURE

Les aventures sont écrites sur le papier, pas gravées dans le marbre. Cela signifie que si quelque chose ne vous convient pas dans une aventure, vous avez toute latitude pour le modifier. Si votre groupe de joueurs hait Renraku mais que votre aventure est centrée sur un coup contre Yamatetsu, n'hésitez pas à faire de Renraku la cible. Si le gros méchant de l'aventure vous en rappelle un autre apparu lors d'une partie précédente, servez-vous de lui. Si vos joueurs préfèrent un jeu subtil à base de conspirations plutôt que de gigantesques fusillades, minimisez les affrontements et faites ressortir les complots. Si une aventure ne vous séduit pas vraiment mais qu'elle renferme néanmoins de bonnes idées que vous souhaitez exploiter, foncez. Cela ne blessera pas notre honneur de créateur d'aventures.

## TROISIÈME ÉTAPE: CONNAÎTRE LES PERSONNAGES

La plus grossière erreur que font les meneurs de jeu est de ne pas connaître les personnages qu'amènent les joueurs. Il est très simple de venir à bout de ce problème. Photocopiez la feuille de personnage de chaque joueur, ou refaites-en une à votre attention uniquement. Prenez des notes sur les contacts, compétences et attributs des personnages. Il est très important aussi que vous gardiez une trace de leur équipement: les munitions tombent à court, les sorts fonctionnent toujours de la même façon et ont le même drain de partie en partie, et les utilitaires des deckers marchent toujours de la même manière.

Une fois la partie commencée, vous découvrirez que les joueurs essaieront de donner de la consistance à leur personnage, de développer leurs routines, ce qui facilitera votre tâche. Couchez également tout cela par écrit. Si le chaman Angus le Rat invoque toujours un esprit avant de pénétrer dans un bâtiment, inscrivez cette routine sur sa feuille ou sur votre carnet de notes.

## QUATRIÈME ÉTAPE: PRENDRE DES NOTES

Comme c'est vous qui gardez l'histoire en mouvement, prenez des notes à son sujet. Elles peuvent être minutieuses (les descriptions et caractéristiques complètes de personnages non joueurs, le plan détaillé de toute une aventure) ou concises (le numéro des pages de référence). Des notes utiles doivent comprendre tout ce que vous devez gérer et indiquer où trouver les informations nécessaires dans les produits *Shadowrun*. Il n'y a pas deux meneurs de jeu qui prennent des notes de la même façon ; il n'existe pas de bonne ou de mauvaise manière de le faire. Faites ce qui vous paraît commode, et modifiez votre manière de faire lorsque quelque chose ne fonctionne pas correctement.

## CINQUIÈME ÉTAPE: NE PAS PANICER !

Le travail de meneur de jeu est exigeant et il arrive parfois que l'on ne trouve pas ce que l'on cherche au moment où on en a le plus besoin: on oublie des éléments de l'intrigue,

des indices ne sont pas laissés en évidence, on ne retrouve plus une règle, les joueurs veulent faire quelque chose que vous pensiez impossible, etc. Tout cela peut arriver n'importe quand, généralement lors de la partie pour laquelle vous n'avez pas eu le temps de vous préparer. Bon, ne vous en faites pas. S'il vous faut trouver quelque chose, cherchez-le ; si le rythme de la partie ralentit pendant que vous cherchez une



information manquante dans l'aventure, qu'il en soit ainsi. Les joueurs le comprendront et vous pardonneront (dans le cas contraire, demandez à l'un d'eux d'être meneur de jeu pour la semaine suivante).

## RÈGLES GÉNÉRALES DES AVENTURES

Les aventures *Shadowrun* parues dans le commerce sont écrites d'une certaine manière. Les paragraphes qui suivent vous aideront à la comprendre et à l'exploiter dans vos propres campagnes. En outre, elles s'adressent à un niveau de jeu moyen accompagné d'une intrigue simple et efficace. Il en est ainsi car elles doivent amener les éléments de l'histoire et informations nécessaires dans le bon ordre. Toutefois, au titre de meneur de jeu, vous connaissez bien vos joueurs. Vous savez s'ils accrocheront à l'intrigue, si les personnages sont trop faibles ou trop forts pour les personnages non joueurs, et quel style de jeu vos joueurs apprécient. Si vous ne savez pas tout cela, vous l'apprendrez au fur et à mesure. Avec tout cela à l'esprit, considérez les aventures parues dans le commerce comme des charpentes dotées de certains éléments que vous pouvez adapter pour que vos parties aillent toujours comme sur des roulettes.

## UTILISATION DE L'INVESTIGATION

*Shadowrun* fait grand usage des contacts et de leurs informations, et ce pour que les runners puissent comprendre les événements en cours. Mais l'investigation peut aussi épuiser le meneur de jeu si les joueurs y ont systématiquement recours avant de faire quoi que ce soit d'autre. La partie *Investigation* d'une aventure vous permet de leur transmettre des informations diverses et variées, de façon à ce qu'ils aient quelque chose à se mettre sous la dent mais pas forcément tout.

Une investigation typique implique l'utilisation d'une compétence basée sur le Charisme (généralement Étiquette), comme précisé à la page 93 de *SR3*. Le joueur lance un nombre de dés égal à son indice d'Étiquette contre un seuil de difficulté, le nombre de succès déterminant la quantité de renseignements obtenus.

Un personnage récolte les informations correspondant au nombre de succès strictement inférieur à celui qu'il a obtenu. Par exemple, un joueur qui obtient 3 succès apprendrait les informations correspondant à 1 et 2 succès (mais aussi à 3, puisque tous se situent sur la même ligne).

## TABLE DES SUCCÈS

Succès	Résultat
0	Information fausse ou inutile
1-3	Information de base
4	Information plus développées et précises, mais qui laisse place à une fausse interprétation
5+	Les faits ne peuvent être mal interprétés et sont essentiels

## Utilisation des compétences de connaissances

Dans *SR3*, les personnages ont des compétences de connaissances, ce qui signifie qu'ils savent des choses sans passer par leurs contacts (comme les renseignements que vous leur donnez sans qu'ils fassent de recherches). En cours de partie, vous pouvez demander aux joueurs de tester ces compétences. Pour cela, déterminez le seuil de difficulté de

ces jets par le biais de la Table des seuils de réussite, page 92 de SR3. Le joueur lance alors autant de dés que son indice dans la compétence de connaissances concernée, le nombre de succès déterminant la quantité de renseignements acquis. Ces informations peuvent être les mêmes que celles de ses contacts, ou être radicalement différentes si vous souhaitez vous assurer que les personnages les apprennent. Les compétences de connaissances sont donc bien pratiques pour lancer les renseignements de votre choix dans une aventure.

#### **Qui sait quoi ?**

Souvent, un personnage glane différents renseignements de différents contacts. Par exemple, un contact de la Lone Star et un contact barman ne détiennent pas les mêmes renseignements différents; il revient au meneur de jeu de déterminer qui sait quoi et qui possède les informations les plus utiles.

Dans les campagnes de longue haleine, les contacts développent leur propre personnalité. À un moment ou à un autre, il devient donc nécessaire de les créer comme s'il s'agissait de personnages. Utilisez les règles de création de personnages de SR3, en leur donnant Environnements et compétences de connaissances. Cela fait, vous pouvez aisément les personnaliser en leur attribuant des informations qui leur sont propres. Cependant, les contacts disposent parfois tous des mêmes informations. Les exemples ci-dessous, pris de Supernova (page 18), montrent que les renseignements d'un même type peuvent venir de manière plausible de différents contacts.

#### **TEKLON ELECTRONICS**

**Contacts corporatistes (seuil de difficulté 4)/Recherche matricielle par un decker Introduit dans le système (Voir Milk Run, pages 25-26)**

##### **Succès Résultat**

- |    |  |
|----|--|
| 0  | Jamais entendu parler d'eux. Ils ne sont ni dans ma base de données ni sur la liste des corporations.  |
| 1  | Une entreprise de microélectronique installée à Auburn.  |
| 2  | Ils disent que 75% de tous les membres cybernétiques incluent de la microélectronique de chez TekLon.  |
| 3  | TekLon a perdu beaucoup de parts de marché durant la guerre des corps. Certains investisseurs se sont retirés.   |
| 4  | Lakeview International Holding Company a retiré ses billes. Les propriétaires de TekLon ne savaient pas à quel point ils étaient liés à cette société. |
| 5  | Lakeview était en fait une société écran de Fuchi ; Novatech et Renraku revendiquent maintenant le droit de propriété des investissements.             |
| 6+ | La semaine prochaine, TekLon est censée annoncer la sortie de son révolutionnaire circuit microélectronique. Cela devrait lui sauver la mise.          |

#### **TEKLON ELECTRONICS**

**Contacts de la rue (seuil de difficulté 4)**

##### **Succès Résultat**

- |   |   |
|---|---|
| 0 | TekLon - ça me fait penser à un nouveau groupe de musique électronique du Tir.  |
| 1 | Ouais, j'en ai entendu parler. Je crois avoir vu leur nom sur un morceau de bras cybernétique qu'avait perdu un membre d'un gang. |
| 2 | TekLon... ouais. Ils ne font pas dans le cyberware mon gars. Ils fabriquent tous ces petits trucs qui font marcher le cyberware.  |

- |    |  |
|----|--|
| 3  | Ils ont battu de l'aile pendant la guerre des corps. Je crois qu'ils n'avaient plus un nuyen.  |
| 4  | Apparemment, ils appartenaient à Fuchi. Je ne pourrais pas le prouver, mais ils ont laissé plein de scientifiques partir chez Fuchi quand celle-ci s'en est pris aux grosses corps.  |
| 5  | J'ai entendu dire que les propriétaires ne savaient même pas qu'ils étaient financièrement soutenus par Fuchi. Quand cette corpo a disparu, puis que Novatech et Renraku sont toutes deux venues frapper à la porte de TekLon, les propriétaires ont été un peu surpris. |
| 6+ | Je crois qu'ils essaient de s'en sortir sans le financement des corps. Apparemment, ils ont fait une découverte révolutionnaire dans le domaine de la microélectronique.   |

Avec les contacts corporatistes, les renseignements sont plus détaillés. Ils ne donnent pas beaucoup de mauvaises informations (sauf évidemment si vous en décidez autrement) et tendent à relater des faits bruts. Les contacts de rue ont un peu plus de flair. Ils en rajoutent un peu et sont moins fiables quant à l'exactitude des renseignements, mais l'essentiel y est. Ces deux types de contact transmettent les mêmes informations, avec un style et une attitude différents. Le contact corpo typique fournit plus de détails d'affaires, alors que le contact de la rue classique insiste plus sur l'attitude et les sensations.

#### **PERSONNAGES NON JOUEURS**

Les personnages non joueurs (PNJ) sont essentiels. Ce sont les métahumains auxquels font face les personnages joueurs. De M. Johnson au garde de la sécurité inconnu en passant par les plus célèbres personnalités de Shadowrun, les PNJ sont créés de la même façon que les personnages joueurs.

Inutile de les créer sur la base du système de priorité de SR3. Attribuez-leur les caractéristiques que vous souhaitez. Les attributs moyens des diverses races métahumaines sont présentés page 19 de l'ouvrage *Les métacréatures* inséré dans *L'écran du Meneur de Jeu de Shadowrun, Troisième Édition*. Utilisez ces valeurs comme base puis élevéz-les ou diminuez-les à votre gré. Les PNJ peuvent avoir n'importe quels attributs, jusqu'au maximum fixé par la Table de variation des métahumains (page 245 de SR3), compétences et spécialisations. Les PNJ des suppléments parus dans le commerce sont généralement moyens. S'ils sont trop faibles ou trop forts pour votre campagne ou le niveau de jeu de votre groupe, apportez toutes les modifications nécessaires.

#### **Caractéristiques de jeu**

Les caractéristiques des PNJ sont toujours présentées selon le même format: les deux premières lignes sont consacrées à leurs attributs, puis viennent l'Initiative, les réserves de dés, la réserve de Karma et l'indice de professionnalisme, la race, les compétences, les sorts, le matériel et le cyberware.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	3	3	4	6	6	6	0	4

**INIT:** 4 + 1D6

**Réserves de dés:** Combat 7

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 1/1

**Race:** Humaine ou métahumaine

**Compétences actives:** Biotech 2 (Implants cybernétiques 4), Électronique 6, Étiquette 4 (Corporations 7), Informatique 4 (Cybernétique 6), Négociation 8, Voitures 3

**Compétences de connaissances:** Cybertechnologie 3, Microélectronique 4, Politique corporatiste 6, Psychologie 6,



Structure de Novatech 5, Structure de Renraku 3

**Sorts:** Analyser la Vérité 3, Boule Étourdissante 4, Doigts Télékinésiques 4, Éclair Mana 5, Ignition 4, Masque 4, Ténèbres 4

### Équipement

Dans nos publications, la plupart des PNJ disposent d'un équipement précis. Toutefois, cela ne constitue pas obligatoirement tout ce qu'ils possèdent. Si les PJ ont besoin que leur Johnson porte une arme à feu pour lui faire confiance, donnez-lui en une. L'équipement inclut tout ce que le personnage porte, il est divisé en plusieurs parties: les armes, l'armure et le cyberware. Le reste s'explique généralement de lui-même et est inventorié par ordre alphabétique.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de liste d'équipement. Les indices, quand ils sont applicables, apparaissent entre parenthèses. L'indice ou la classification du matériel magique apparaît également entre parenthèses. Les codes de dégâts (quand ils sont applicables) apparaissent entre crochets.

Les armes constituent l'équipement le plus varié et sont inventoriées par ordre alphabétique. Entre crochets, après le nom de chaque arme, se trouvent l'abréviation de sa catégorie, le(s) mode(s) de tir, le code de dégâts, ses munitions et son système de recharge. Le compensateur de recul et autres accessoires figurent également entre crochets. Pour les pistolets et autres armes utilisables à distance, la portée de base de chaque arme et le seuil de réussite de base (SR) sans modificateur de recul se trouvent sous ses caractéristiques. Le seuil de difficulté par portée apparaît entre parenthèses après la portée. Le code de dégâts et la portée (si elle existe) des armes de mêlée se trouvent entre crochets. Le code de dégâts des objets infligeant des dommages basés sur la Force du porteur est déjà calculé. L'armure est inventoriée plus loin, avec son indice entre crochets. Les autres objets sont classés dans l'ordre alphabétique.

Le cyberware est également classé alphabétiquement dans sa propre partie. On trouve d'abord le nom de l'élément

de cyberware, puis son grade et son indice entre parenthèses. Toute information située entre crochets s'applique à une partie du cyberware.

Le cyberdeck d'un decker apparaît toujours avant le reste du matériel, accompagné de son indice MPCP et de toute autre adaptation entre crochets, puis est suivi de tout accessoire et programmes, sans oublier leurs indices. Les véhicules sont inventoriés dans l'ordre alphabétique sur la liste du matériel normal. L'armement associé à des points forts et à des points lourds se trouve entre parenthèses; si le véhicule est interfacé ou commandé à distance, c'est également précisé entre parenthèses.

### Armes:

AK-97 [FA, SA/RAF/AU, 8M, 38 (c) avec 2 chargeurs supplémentaires, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-3 au recul), interface d'arme]

Portée (SR): 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-500 (7)  
Colt American L36 [PLé, SA, 6L, 1 1 (c)]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)  
Épée [8M, Allonge + 1]

Grenade à concussion [12 M Étourdissants]

### Armure:

Manteau renforcé [4/2]

### Cyberware:

Bras cybérétique (apparent) (Alphaware) [avec interface d'arme, Accroissement de Force (indice 2), griffes rétractiles]

### Équipement:

Hyperdeck-6 Novatech [Indice MPCP 6, Accroissement de réponse 1] avec jacks pour visiteurs et les programmes suivants: Analyse 4, Catalogue 4, Communications 6, Décryptage 5, Invisibilité 5, Lecture/Écriture 4, Mystification 4.

Fétiche (Soins), Loge chamanique (indice 5)

Hélicoptère Hugues WK-2 Stallion (interfacé) avec points lourds externes (Autocanon Arès Vermicide, interfacé, 100 cartouches)

Micro émetteur-récepteur (indice 1)

# BRAQUAGE AU SUPERMARCHÉ



**B**raquage au supermarché est un scénario d'introduction axé autour d'une fusillade qui offre au meneur de jeu et aux joueurs venant de créer un nouveau personnage un très bon aperçu du système de combat de *Shadowrun*. Ne vous souciez pas de l'interprétation des personnages dans cette scène, elle a pour seuls desseins de vous présenter le jeu, de vous familiariser avec les jets de dés et de vous amuser.

N'importe quel type de personnage peut participer à *Braquage au supermarché*. Si les joueurs n'ont pas encore créé leur personnage, le meneur de jeu peut leur attribuer, ou les laisser choisir un archétype (dont la liste commence page 65 de *SR3*). Dans ce scénario, l'opposition consiste en une bonne dose de muscle et un peu de magie.

Ce qui rend *Braquage au supermarché* plus intéressant qu'une rixe sordide dans une rue sombre, c'est son environnement. Imaginez une demi-douzaine de chimpanzés enragés lâchés dans votre supermarché de quartier, armés chacun d'un gros pistolet. Maintenant, vous voyez le tableau !

## QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Bon, les PJ sont debout, il est tard et ils ont faim. Une seule solution – le Stuffer Shack situé à l'angle de la rue et ouvert 24 heures sur 24. Mais tout n'est pas calme dans les rues de Seattle. Dès qu'ils sont entrés et se sont mis en quête de nourriture, le supermarché est l'objet d'une attaque à main armée.

Les voleurs appartiennent à un gang appelé les Chiller Thrillers. Ils sont là pour s'emparer de tas de petites choses à grignoter qu'ils chargent dans des chariots, mais aussi pour dérober tout ce que les clients ont de valeur. Tuer ou estropier quelqu'un pour s'emparer de son bien ne les gêne pas plus que cela. En fait, ils aiment presque tuer pour le plaisir. Ils combattent jusqu'à la mort ou l'inconscience – ils ne reculent jamais.

Les PJ se rendent au magasin et s'éparpillent dans leurs allées préférées. Dès qu'ils se sont séparés, les Chiller Thrillers qui sont déjà à l'intérieur (SlicerDicer, Static et Zany) signalent à Catcher que l'endroit est mûr.

Les autres membres du gang bondissent hors de leur van qui est garé sur le parking. Alors qu'ils entrent dans le magasin, Spike démolit le bouton-déclencheur du signal d'alarme qui se trouve à l'extérieur. Tous ceux qui traînent près de l'entrée se voient ordonner de filer dans le magasin sous la menace d'une arme à feu. Au moment où Spike ouvre la porte d'un grand coup de pied, les trois voleurs déjà dans la place sortent leurs pistolets et ordonnent à tout le monde de lever les mains en l'air.

Avant le début du combat, les Chiller Thrillers font preuve d'une extrême brutalité à l'encontre des clients. Quand ils veulent quelque chose, ils se servent. Si quelqu'un s'y oppose, ils le tuent. Ils tentent de provoquer autant de personnes que possible.

Moins on leur résiste, plus ils sont grossiers. Zany et Wiley fouillent les gens dans l'espoir de trouver des objets de valeur, mais ils ne commencent pas par un PJ. Une fois le pillage terminé, le gang se met à saccager l'endroit.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est le grand égaliseur. Il arrêterait un troll de la taille d'une voiture aussi facilement que s'il s'agissait du plus petit nain ou de l'elfe le plus maigre. Ce n'est pas une arme, un sort ou un dragon – c'est... la faim. Quand il est l'heure de manger, il faut se remplir l'estomac avant de devenir dingue. Et en ce qui vous concerne, des aliments peu nutritifs et autres cochonneries à grignoter feront bien l'affaire. Peu importe ces campagnes de prévention du Conseil de Nutrition.

Lorsque l'estomac vous tiraille, il n'y a qu'un endroit qui peut vous sauver (en particulier quand le soleil a encore une heure de sommeil devant lui). C'est cet endroit que tout le monde aime haïr. Stuffer Shack.

### Au moment où les PJ arrivent au Stuffer Shack, lisez à haute voix ce qui suit :

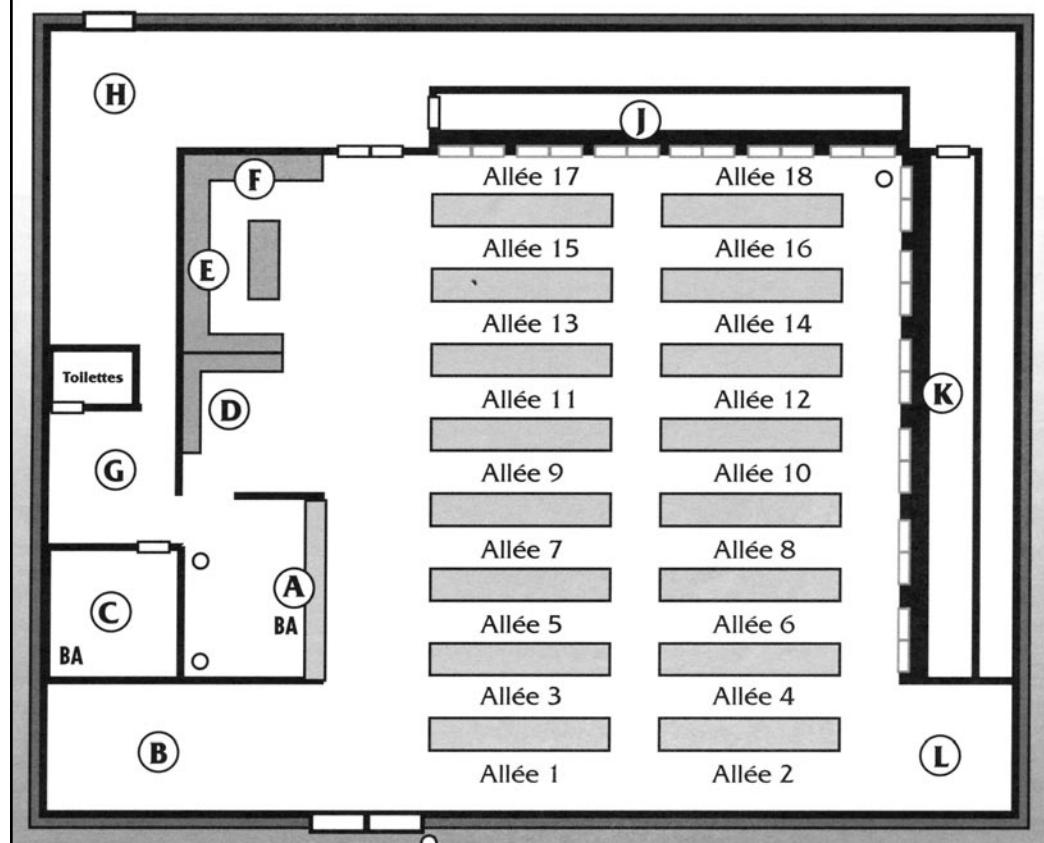
Dénormes néons et lumières fluorescentes qui filtrent les couleurs pour tout rendre gris terne vous indiquent que vous venez d'arriver dans la demeure de l'alcool synthétique, du café de soja, des puces sim pornos, des cartes de vœux 3D Holohayo, des liquides pneumatiques pour moto, des bibelots bon marché pour apprentis sorciers, du soja et de toutes ces cochonneries sans aucune valeur nutritionnelle. Ouais, ce bon vieux Stuffer Shack, foyer d'une odeur que vous ne pouvez et ne souhaitez sans doute pas identifier et de milliers de nuyens de bouffe tout juste bonne à remplir l'estomac. En plus, c'est ouvert 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, 365 jours par an.

Vu l'heure tardive et les pluies torrentielles qu'il faut affronter pour y parvenir, c'est plutôt bondé. La jeune elfe qui se tient derrière le comptoir ressemble à un ange; même les néons fluorescents ne parviennent pas à faner sa beauté. Son regard vide tend à montrer qu'il s'agit de son seul atout. Sortant du dépôt apparaît un nain portant un tablier et qui remorque une cargaison de galettes énergétiques NutraSoy (les deux types, l'Euro-chocolat d'origine et le goût des Caraïbes).

Ne s'arrêtant jamais de parler (répétant principalement des phrases comme "Arrête ça!", "Lâche ça!", "Repose ça!" et "Viens ici!") se trouve une femme obèse poussant un chariot et accompagnée d'un enfant tout aussi obèse qui semble vouloir prendre tout ce que le magasin peut lui offrir.

## Stuffer Shack

BA = Bouton d'alarme O = Caméras



En d'autres mots, tout est normal pour un Stuffer Shack à 4 heures du matin.

D'autres personnes font leurs courses, mais vous ne les remarquez guère car votre estomac gronde de nouveau et vous vous dirigez vers le rayon des choses à grignoter.

### ATMOSPHÈRE

Insistez sur cet environnement familier. Tous les Stuffer Shack se ressemblent, aussi les PJ pourraient-ils sans doute se diriger dans les allées les yeux fermés – sans compter qu'ils ont dépensé, au fil des ans, tant de nuyens dans ce genre d'endroits que le magasin devrait leur appartenir. Ils ne songent même pas à ce qu'ils vont prendre car ils repartent toujours avec la même chose. Stuffer Shack dispose d'une sécurité moyenne. Si un PJ y entre avec une arme dont l'indice de Dissimulation est inférieur à 5, l'endroit se vide en quelques secondes et le gérant (le nain) enfonce le bouton d'alarme pour appeler la Lone Star. Les runners le savent, mais peut-être pas les PJ, aussi rappelez-leur avant qu'ils partent faire leurs courses. Lorsque les Chiller Thrillers arrivent et que l'action commence, il faut que cela soit bruyant, choquant, voire déconcertant, même pour des shadowrunners expérimentés.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Voici la description de certains "intervenants" impliqués dans la scène (les gens, lieux et choses qui affectent le cours des événements) et les informations dont vous avez besoin pour gérer la scène.

### STUFFER SHACK

Lorsque les PJ arrivent, que ce soit en voiture ou à pied, il leur faut traverser le parking pour entrer dans le supermarché.

Le fait qu'il tombe des cordes ne pousse pas à s'y attarder. Accueillant une demi-douzaine de voitures et de vans, quelques motos et un electro-scoot, l'endroit ne présente rien de particulier. Personne ne traîne sous la pluie, mais si les PJ partent du principe que l'un d'eux doit rester dehors pour surveiller, qu'il en soit ainsi.

Lorsqu'ils pénètrent dans le magasin, décrivez-le ou remettez aux joueurs une photocopie de la carte ci-jointe. Poussez-les à choisir ce qu'ils veulent acheter puis allez droit au but. Le plan indique la position des autres personnes présentes dans le magasin. La description de ces citoyens ordinaires se trouve à la page suivante. Les joueurs peuvent effectuer un test Perception pour que leur PJ remarque toute arme dissimulée sur ces individus (seuil de réussite 8), mais si la cible s'aperçoit du manège, elle grondera certainement quelque chose comme : "Tu veux ma photo bonhomme ?".

#### LÉGENDE DU PLAN DU STUFFER SHACK

Il y a quatre caméras vidéo dans le magasin. Une, près de la caisse (zone A), surveille les clients et la caisse enregistreuse. Une deuxième, toujours au-dessus de la caisse, contrôle la porte d'entrée. Une troisième observe le fond du magasin, entre les zones J et K. La quatrième est braquée sur le parking. Un bouton d'alarme situé sous la caisse est en relation directe avec la Lone Star. Un autre bouton se trouve dans le bureau du gérant.

**Allée 1:** Filtres à air, contrôleurs radon, assainisseurs d'eau, produits Detox' ("Purifiez votre oxy... Utilisez Detox' !") et autres outils dépolluants et domestiques.

**Allée 2:** Matériel auto/moto.

**Allée 3:** Savons, détergents, insecticides, anti-cafards, pièges à rats, pièges à gros rats, etc.

**Allée 4:** Quincaillerie, produits domestiques, peintures et vaporisateurs.

**Allée 5:** Savons, hygiène et beauté, atomiseurs, semelles.

**Allée 6:** Nécessaires de premiers secours, avec panneau publicitaire disant: "N'attendez pas d'être blessé... Ayez votre Medkit!", spécialités pharmaceutiques, vitamines, etc.

**Allée 7:** Nourriture et accessoires pour animaux domestiques.

**Allée 8:** Petits robots ménagers, comme des fours à micro-ondes Zap-O-Nuke, des grille-pains, des machines à café, etc.

**Allée 9:** À gauche, une vitrine fermée à clef de puces et disques sim, audio et vidéo, à vendre ou à louer. Un panneau publicitaire situé au centre de l'étagère annonce la toute dernière puce simsens "La Belle et ses Bêtes".

À droite, les en-cas qui vont avec les vidéos – sodas, barres de soja, beignets, Zap-corn et nombre d'autres petits plaisirs.

**Allée 10:** Produits en plastique jetables, comme des vêtements, nappes, boîtes, ustensiles et parapluies.

**Allée 11:** Pâtisseries, gâteaux, beignets, barres chocolatées, confiseries et biscuits. Le panneau publicitaire des gâteaux énergisants NutraSoy se trouve au bout de cette allée, face à la zone E.

**Allée 12:** Produits du petit-déjeuner, comme des œufs reconstitués, du bacon au soja et des céréales prêtes à manger (dont les Bombes au Sucre Méga Étourdissante déclinées selon trois parfums: rouge, vert et violet!).

**Allée 13:** Café au soja, thé avec ou sans herbes, substituts de chocolat à la coco et autres mélanges à boire.

**Allée 14:** À gauche, de la cuisine aztex-mex, allant de moyenément ("Étourdissant") à très épicé ("Fusionnant"). La plupart des produits arborent le logo de la pyramide à étages de Aztechnology.

À droite, de la nourriture garantie organique directement importée de la Nation des Américains d'Origine et des vins elfiques de Tir Tairngire. Les prix sont très élevés. Les marchandises périsposables se trouvent dans les zones K et J.

**Allée 15:** À droite, chips, gâteaux secs, biscuits, boissons gazeuses et chocolatées.

À gauche, confiseries et autres cochonneries bourrées de glucides comme les boostergum, les sucrozoom, etc.

**Allée 16:** À gauche, pâtes au soja, sauces, nouilles en sachet et autres soupes toutes faites.

À droite, soupes et ragoûts, déshydratés ou chauds et prêts à servir.

**Allée 17:** À droite, fruits et légumes emballés sous plastique traités aux rayons gamma pour retarder leur péremption. L'emballage précise les propriétés radioactives de ces produits.

**Allée 18:** Farine, additifs de soja et autres parfums, algues, protéines végétales, sucres de dextrose et de levure, substituts de sucre, etc.

**Zone A:** La caisse. Près de l'elfe travaillant là se trouvent un scanner à code barre, un terminal de caisse enregistreuse, un récepteur de créditube et plusieurs moniteurs.

**Zone B:** Zone préférée de tout le monde, c'est là qu'on trouve les jeux d'arcade simsens. Il y en de quatre sortes: "Little Mutant Vik Ninja Cyberboy! 3", "Orbital Ninja Death Commando 5", le tout dernier "Ultimate Bike Race Ninja Street Duel" et "Street Fighting Magical Ninja 8". Chacun coûte 1 ¥ la minute de jeu – introduisez votre créditube et mettez les électrodes.

**Zone C:** Le bureau du gérant. On y trouve un deuxième bouton d'alarme, un shotgun et l'appareil enregistreur des caméras vidéo.

**Zone D:** Un présentoir fermé à clef d'appareils électriques bon marché comme des ordinateurs personnels, CD, lecteurs de puces et de données, interfaces portables simsens.

**Zone E:** Le distributeur de boissons et autres liquides visqueux comme les Shmoozies, Snorkels, cafés au soja, Fuzzy-goo, etc., mais aussi les merveilleuses boissons au soja de Ludivenko, avec double épaisseur en option.

**Zone F:** Le four à micro-ondes du cuisinier amateur, la machine à pizza tournante, le distributeur de hot dogs synthétiques et le grill à délicieux hamburger en croûte au soja se trouvent ici. La table de cette zone propose assiettes, tasses, nappes, couteaux et fourchettes en plastique.

**Zone G:** La salle de repos des employés, dans laquelle se trouve la pendule de pointage, un cabinet de toilette, des casiers, un divan et des chaises. Les toilettes se situent dans la pièce adjacente.

**Zone H:** La réserve. L'une des portes de cette pièce s'ouvre sur l'allée qui passe derrière le magasin.

**Zone J:** C'est ici qu'est rangée la nourriture qui doit être conservée au frais. Celle qui passe au four à micro-ondes est proche de la zone F; le reste est constitué de sandwiches faits maison et de plats préparés pendant la nuit, de sodas au café, de jus de fruits synthétiques et de lait de soja.

**Zone K:** Produits congelés de toutes sortes, avec friandises surgelées près des allées 1 et 2.

**Zone L:** Une minuscule étagère poussiéreuse couverte de livres et magazines. Deux terminaux d'impression News-Fax et un photocopieur HoloQuik.

#### QUI TROUVE-T-ON DANS LE MAGASIN?

Les personnages non joueurs du Stuffer Shack et leur place dans le magasin figurent page suivante. Chacun de ces personnages a les attributs moyens d'un métahumain que l'on trouve à la page 19 du livret *Les métacréatures*, disponible dans *L'Écran du Meneur de Jeu de Shadowrun, Troisième Édition*. Vous

trouvez tout équipement ou compétence spéciale dans la description individuelle de chaque PNJ.

**Wanda** est la caissière. Elle a des cheveux orange vif, coiffés en une sorte d'épi. Elle réagit aux événements et fait des observations quelques secondes après leur début. Elle se trouve derrière la caisse enregistreuse (zone A) et y reste. En outre, elle oublie d'appuyer sur le bouton de l'alarme.

**M. Nick** est le gérant. On dirait qu'il vit au Stuffer Shack. Il travaille et s'occupe du réapprovisionnement en permanence. Il possède sous son bureau un shotgun Defiance (compétence: Shotgun 2). Lorsque le braquage commence, il se cache derrière les boîtes de gâteaux énergisants NutraSoy puis tire parti de sa petite taille pour se dissimuler derrière présentoirs et étagères jusqu'à atteindre son bureau. S'il y parvient, il tente de dresser une embuscade aux voleurs depuis son bureau. Au moment où les Chiller Thrillers arrivent, il est un train de monter un présentoir dans l'allée 11.

**Mme Needles** est une femme obèse qui fait ses courses en traînant un enfant. Lorsque le braquage commence, elle pousse son chariot dans l'allée 5, se cache derrière et s'enroue à force de crier.

**Louis Needles** est un gosse de la rue qui parle tout au long du braquage. Il demande à toutes les personnes présentes dans le magasin si elles sont des shadowrunners (même aux Chillers). Si quelqu'un lui répond par l'affirmative, il lui demande s'il a déjà vu un dragon, une goule, un vampire, un esprit, un... bon, tout ce qui vous passe par la tête.

**Johnny**, qui travaille aux stocks, est un humain boutonneux et dégingandé encore en pleine puberté. Il porte un tablier Stuffer Shack et est assis par terre, rangeant des boîtes de soupe dans l'aile 16. Il s'écroule face contre terre dès qu'il comprend ce qui se passe et tente de rester hors de vue pendant toute la durée du braquage.

**Timmy Thinner** est un elfe décharné vêtu de cuir noir. Il traîne dans le rayon des lecteurs audio de la zone D en essayant de rassembler tout son courage pour aborder Wanda.

**Jack et Angle Scatman** sont dans l'aile 7, prenant de la nourriture pour chats. Ce sont des apprentis blousons noirs. Jack est vêtu de la tête aux pieds de cuir blanc et moulant: un pantalon, une chemise dans manche et une veste à franges. En outre, il arbore plusieurs kilos de toc doré autour du cou. Angie porte une combinaison moulante de cuir noir sur laquelle on compte environ 42 fermetures éclair et près de huit mètres de chaînes. Jack a un Walther Palm Pistol (compétence: Pistolets 1) caché dans sa botte de cuir blanc, et Angie a un Beretta Model 101T (compétence: Pistolets 1) dans son sac en bandoulière. Quand le braquage commence, les Scatman plongent au sol et n'utilisent pas leur arme, sauf pour se défendre.

**SlicerDicer, Zany et Static** sont les éclaireurs du gang des Chiller Thrillers (voir *Les Chiller Thrillers*, ci-contre). Tous trois sont humains. SlicerDicer est habillé comme un pseudo guerrier japonais: ses cheveux sont tressés en une queue-de-cheval de samurai et teints en rouge vif. Il porte une veste courte de type nippone et une sorte de grand sac sur l'épaule. Lorsque les PJ pénètrent dans le supermarché, il descend l'allée 1. Zany est habillée de manière à se faire voir. Elle porte un long manteau par-dessus un short étriqué et un corset. Son cache-poussière arbore un emblème doré au dos, un crâne dont l'orbite gauche est percée d'une stalactite ensanglantée. Son sac en bandoulière renferme un Ares Predator. Elle est assise sur le comptoir, entre les zones E et F, sirotant une boisson. Static est vêtu d'un treillis bouffant et d'un manteau pare-balles couvert de diagrammes de circuits. Ses cheveux sont blancs et coupés ras. Ses tempes sont recouvertes d'une demi-douzaine de jacks. Il se trouve dans l'allée 8, menant

une conversation animée avec un présentoir de grille-pains. Il a dissimulé un shotgun Defiance sous son manteau.

### UN PEU DE BRUIT!

Quand les PJ sont à l'intérieur du Stuffer Shack, demandez aux joueurs où ils comptent aller. Une fois qu'ils sont dans l'allée de leur choix, SlicerDicer va vers Wanda, au comptoir, et se met à flirter. Ajoutez cela au chaos ambiant – les cris aigus de Mme Needles et les questions incessantes de Louis, la réaction de Timmy face à celle de Wanda devant les avances de SlicerDicer, sans compter les allées et venues de M. Nick.

Lorsque SlicerDicer se rend au comptoir, il s'agit d'un signal pour que Catcher vienne avec le reste du gang. Laissez les PJ vaquer à leurs occupations. Le gang entre à n'importe quel moment une fois que SlicerDicer a commencé à discuter avec Wanda. Il a l'initiative au début de cette scène; les joueurs n'effectueront pas de jet d'initiative avant que les événements suivants aient eu lieu.

### Au moment où Catcher et le reste du gang franchissent le seuil de la porte, lisez à haute voix ce qui suit:

Wanda pousse un cri. Vous levez les yeux et voyez le pseudo samurai, un katana à la main, côté tranchant contre sa gorge. En un clin d'œil, la porte principale s'ouvre dans le plus grand fracas et trois individus se précipitent à l'intérieur, tous hurlant à tue-tête. L'un d'eux, un humain qui pèseraient 46 kilos s'il portait 40 kilos de ciment, cesse de crier et fait feu avec son shotgun sur le présentoir où se trouvent les moniteurs vidéo. Un bourdonnement électrique brise le silence qui règne maintenant (même Mme Needles se tait pendant une seconde – avant de crier de plus belle). Puis, le type qui tient le shotgun crie: "Je suis le Roi des environs et il est temps de payer l'impôt. Donnez-moi tout ce que vous possédez, bande de larves!".

Les joueurs peuvent maintenant procéder à un jet d'initiative.

### LES CHILLER THRILLERS

Les Chiller Thrillers constituent le plus vil des gangs urbains. Ils traînent ensemble pour le seul plaisir de faire du mal aux gens, de les voler et d'accomplir tout ce que Catcher leur demande. Vous pouvez étoffer ces personnages autant que vous le souhaitez, mais les compétences et les objets figurant ci-dessous sont suffisants pour le scénario. Si vous souhaitez leur donner plus de profondeur ou un autre type d'équipement, n'hésitez surtout pas. Toutefois, gardez bien à l'esprit que ce scénario a pour objet de montrer aux joueurs comment se déroule un tour de combat – cette scène ne doit pas se terminer par la mort des PJ.

Le symbole du gang est un crâne dont l'orbite gauche est percée d'une stalactite ensanglantée.

### Catcher

Le chef humain des Chiller Thrillers est un psychotique. Pour preuve, il rit pendant toute la durée de la fusillade. Il se place derrière le comptoir pour s'assurer que Wanda ne déclenche pas l'alarme. En outre, il se sert d'elle comme d'un bouclier (ce qui lui offre une couverture partielle).

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	6	5	6	4	4	4,25	0	5 (6)

**INIT:** 5 (6) + 1D6 (2D6)

**Réserves de dés:** Combat 7

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/4

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Combat à mains nues 3, Étiquette 2 (Rue 4), Intimidation 5, Leadership 2, Motos 3, Pistolets 5,

Shotguns 5, plus n'importe quelles autres compétences au niveau 3

#### Armes:

Ruger Super Warhawk [PLo, CC, 10M, 6(cy), interface d'arme]  
Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Shotgun Defiance T-250 [Shotgun, SA, 10G, 5(m)] avec trois chargeurs supplémentaires, interface d'arme]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-50 (4), 51-100 (7)

**Armure:** Veste pare-balles au symbole des Chiller Thrillers [5/3]

**Cyberware:** Réflexes boostés niveau 2, interface d'arme

#### SlicerDicer

Ce membre du gang pense être un bushi japonais – un honorable guerrier – sauf qu'il aime s'en prendre aux faibles. Son arme de prédilection est le katana. Il accepte tous les combats et lance souvent un défi une fois que Catcher a fini de parler. Quand il va au combat, il pousse un *kiai*. Si nul ne réplique à son défi, il se dirige vers l'individu le plus proche tout en effectuant quelques moulinets d'épée, harcelant essentiellement les non-combattants jusqu'à ce que quelqu'un s'oppose à lui.

Co	Ra	F	Ch	I	V	Es	M	Ré
5	6	6	3	6	4	5.2	0	6

**INIT:** 6 + 1D6 (+2D6)

**Réserves de dés:** Combat 8

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/4

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Armes Cyber-implantées 4, Armes de jet 4, Armes Tranchantes 3 (Katana 5), Athlétisme 4, Combat à Mains Nues 3, Étiquette 1 (Rue 4), Motos 3, Pistolets 3, plus n'importe quelles autres compétences au niveau 3

#### Armes:

Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(cy)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Greffes rétractiles [contact, pas de bonus d'Allonge, 6M]

Katana [contact, Allonge +1, 9M]

9 Shuriken [6L]

**Armure:** Veste pare-balles ressemblant à une tunique de bushi japonais [5/3]

**Cyberware:** Griffes rétractiles, Réflexes boostés niveau 1

#### Static

Static semble plus vieux que les autres membres du gang. Il est tout en muscles, mais seul un mage pourrait dire s'ils sont vrais, chimiquement créés ou cybernétiques. Quoi qu'il ait fait à son corps, c'est son esprit qui en a fait les frais. Idiot et sans doute fou, il parle aux objets parce qu'ils sont plus sympathiques que les gens. S'il s'écoutait, il tuerait tout le monde et ne laisserait que les objets en vie! Il sort son shotgun, mais ne tire que si un étranger s'en prend à un objet (à vous de déterminer ce qui déclenche l'action – tout ce qui va du simple lâcher au lancer d'un objet) ; auquel cas, l'individu en question devient sa cible. Il est possible de l'extraire de sa rage meurtrière en le convaincant qu'il fait du mal à beaucoup d'objets. Si un PJ tente de le persuader de cesser de tirer, effectuez un test de réussite pour Static. Utilisez son Intelligence contre la compétence ou l'attribut (Intelligence) dont se sert le personnage. Le joueur, quant à lui, effectue un test de réussite en utilisant la compétence ou l'attribut dont se sert son personnage contre la Volonté de Static. Si le joueur obtient plus de succès, Static s'arrête de tirer pendant un nombre de tours de combat égal au nombre de succès nets obtenu. Dès que quelqu'un "blesse" un autre objet, Static repart de plus belle.



Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6 (9)	(4)	6	6	3	2	4	2.2	0

**INIT:** 3 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 6

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/4

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Athlétisme 2, Combat à Mains Nues 6, Étiquette 1 (Rue 2), Informatique 4 (6 auparavant mais il a "perdu" 2 points), Motos 1, Pistolets 6, Shotguns 6, plus n'importe quelles autres compétences au niveau 3

#### Armes:

Greffes rétractiles [contact, pas de bonus d'Allonge, 6M]

Shotgun Defiance T-250 [Shotgun, SA, 10G, 5(m)] avec trois chargeurs supplémentaires

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-50 (4), 51-100 (7)

9 Shuriken [6L]

Taser Super Shock [Spécial/PLo, SA, 10G, 4(m)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

**Armure:** Veste pare-balles recouverte de circuits dessinés à la main [5/3]

**Cyberware:** 2 Chipjacks (1 branché), 3 Datajacks (2 branchés), Griffes rétractiles, Ossature renforcée (Plastique), Substituts musculaires 2

#### Zany

Zany est la fille du gang. Elle le sait et eux le savent. Et elle fera tout ce qui est nécessaire pour que vous le sachiez aussi. Elle profite de son sexe pour obtenir ce qu'elle désire, passant du rôle de vamp à celui de maniaque meurtrière en un instant. Elle fait des avances à tout mâle humain ou elfe de

l'équipe de shadowrunners. Cela rend Wiley fou de jalousie (ce qui est le but évidemment), et il s'en prend à tout PJ qui montre un intérêt certain pour Zany. Si une fusillade éclate, elle tire à volonté. Elle porte des talons hauts, ce qui signifie qu'elle est victime du modificateur de marche ou de course en terrain difficile (voir la *Table des modificateurs au combat à distance*, page 112 de SR3). En outre, ils cliquent quand elle se déplace, car le bout et le talon sont en métal et pointus (4M de dégâts Physiques).

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	4	4	6	5	5	4.4	0	4

**INIT:** + 1D6 (+2D6)

**Réserves de dés:** Combat 7

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/4

**Race:** Humaine

**Compétences actives:** Combat à Mains Nues 3 (Coup de pied 5), Étiquette 4 (Rue 6), Intimidation 4, Leadership 2, Motos 5, Pistolets-Mitrailleurs 4, plus toute autre compétence au niveau 3

#### Armes:

H&K 227 [PM, SA/RAF/AU, 7M, 28(c) avec crosse pliante (recul -1), compensateur de recul pneumatique 2 sur le canon (recul -2), visée laser sous le canon, interface d'arme]

Portée (SR): 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (6)

Lames digitales [Contact, pas de bonus d'Allonge, 4L]

**Armure:** Long manteau pare-balles au symbole des Chiller Thrillers [4/2]

**Cyberware:** Interface d'arme, Lames digitales, Réflexes boostés 1

#### Spike

La toute dernière recrue du gang ressemble et agit comme un bleu. Tuer ne l'intéresse pas vraiment – il veut juste manger et piller, et parfois jouer gratuitement aux jeux vidéo. Wiley doit toujours lui rappeler de surveiller les clients car ce qu'il se fourre dans les poches à tendance à le distraire. Durant le braquage, il jette un œil aux plus hauts scores apparaissant sur les écrans des jeux vidéo, puis prend quelques pornos dans la section puces et vidéos sim. Après quoi, il erre dans les allées, ouvrant des paquets pour en goûter le contenu. Il glisse tout ce qu'il aime dans son manteau, en plus de biberlots kitsch.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	4	4	4	5	5	6	0	4

**INIT:** 4 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 7

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/3

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Combat à Mains Nues 2, Étiquette 2 (Rue 4), Motos 3, Pistolets 3, plus n'importe quelles autres compétences au niveau 3

#### Armes:

Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(c) plus 3 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

**Armure:** Veste pare-balles au symbole du gang des Chiller Thrillers [5/31]

**Cyberware:** Aucun

#### Wiley

Chaman Coyote, Wiley porte un manteau pare-balles en fourrure synthétique. Sa tignasse brune et grasse est ficelée en un amas de saleté, boue, plumes, rambilles et petits cailloux. Une bourse de cuir pleine à craquer pend à sa ceinture, et il semble comme décoré de fétiches. Lors du braquage, il suit

#### TABLE DE BRAQUAGE AU SUPERMARCHÉ

Résultat	du jet de dé	Conséquences
1		Rien ne casse.
2-3		Des produits aspergent la cible et toute personne qui se trouve dans les 2 mètres. Dans cette zone, le sol devient terrain difficile.
4-5		Tellement de produits aspergent la cible que son visage et ses bras en sont complètement recouverts. Elle est maintenant victime d'un modificateur de +2 sur toutes ses actions en raison de sa visibilité réduite. Effets pyrotechniques garantis! Non seulement des produits explosent, recouvrant la cible et toute personne située à proximité, mais les dégâts ont des effets secondaires: des boîtes tombent, des néons explosent, des réactions chimiques se manifestent - laissez courir votre imagination. Le personnage ciblé effectue un test de Constitution (4) pour résister au dégât Léger Étourdissement en résultant.
6		

**Lancez 2D6 par colonne et servez-vous des résultats pour décrire le chantier.**

Jet de dé	Couleur	Consistance	Type
2	Noir	Solide	Poudre
3	Bleu	Mousseux	Plastique
4	Vert	Grumeleux	Métal
5	Orange	Malodorant	Viande
6	Rose	Mou	Liquide
7	Violet	Spongieux	Poudre
8	Rouge	Gluant	Liquide
9	Blanc	Savonneux	Viande
10	Jaune	Sirupeux	Métal
11	Transparent	Visqueux	Plastique
12	Multicolore	Choisissez-en 2	Légumes

Zany en se hissant sur les présentoirs et rayons. Quand il est surexcité, il hurle.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	4	4	4	5	5	6	6	4

**INIT:** + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 7, Sorts 5

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/4

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Combat à Mains Nues 3, Étiquette 2 (Rue 3), Invocation 2, Motos 3, Pistolets 3, Sorcellerie 5, plus n'importe quelles autres compétences au niveau 3

**Sorts:** Confusion 3, Éclair 4, Éclair Mana 4, Soins 5, Toucher de la mort 4

#### Armes:

Colt-American L36 [PLé, SA, 6L, 12(c)]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

**Armure:** Manteau pare-balles avec fourrure synthétique [4/2]

**Équipement:** 4 focus de sorts remplaçables (tous de Puissance 2; 1 pour les sorts de combat, 1 pour les sorts de soins, 1 pour les sorts de manipulation et 1 pour les sorts d'illusion)

### LE SUPERMARCHÉ

Un supermarché est un champ de bataille dynamique. Des choses s'y cassent et s'y répandent. Des substances de toutes les couleurs jaillissent de toutes parts. Chaque fois que quelqu'un tire, lancez 1 D6 et consultez la Table de Braquage au supermarché pour déterminer la casse et ses conséquences sur le combat. Si le tir est réalisé en mode rafale, modifiez le premier jet de +1. Si le tir est réalisé en mode automatique, modifiez le premier jet de +2. Puis, lancez 2D6 pour déterminer les effets de l'explosion. Quand un PJ se fait tirer dessus, laissez le joueur effectuer le jet sur la Table de Braquage au supermarché.

Le résultat du jet est cumulatif; la cible est victime de chaque niveau situé en deçà du résultat de son jet. En d'autres termes, sur un résultat de 6, la cible doit effectuer un test de dégâts, est victime du modificateur de visibilité (4-5) de +2 et du modificateur de terrain difficile (2-3).

### REMETTRE DE L'ORDRE

Comme les shadowrunners font généralement preuve de plus de professionnalisme que les gangs, les PJ devraient s'en sortir haut la main dans cette scène. Ils ont beau avoir déjoué le braquage, les dégâts qu'a subis la propriété dépassent de loin la gratitude Stuffer Shack. Les flics sont en chemin pour gérer le désordre, et les shadowrunners n'ont certainement aucune envie d'expliquer à la Lone Star Security pourquoi ils remballent toutes ces armes. Les rapports de la police laissent derrière eux des archives ("Quel est votre SIN, citoyen?"), ce qui signifie qu'il va y avoir un peu trop de lumière dans le coin pour ceux qui aiment l'ombre.

Si Johnny, M. Nick ou Wanda sont encore en vie, ils remercient les PJ pour leur avoir sauvé la peau et leur suggèrent de

partir avant que la Lone Star montre le bout de son nez et se mette à poser des questions auxquelles ils ne souhaitent pas répondre. M. Nick leur précise aussi qu'ils peuvent se servir dans tout ce qui reste comestible en sortant.

### ANTIVIRUS

Si les PJ sont en infériorité numérique ou s'ils n'ont pas d'armes de taille, ils risquent de se faire tuer. *Shadowrun* est un jeu meurtrier; si vous pensez qu'ils vont se faire massacrer, considérez les possibilités qui suivent (ou créez-en). Les gangsters arrêtent de tirer sur les PJ qui semblent réduits à l'in incapacité (en cas de dégâts Graves ou Fatal). Les gangsters partent en emportant Wanda, deux trois bricoles, ainsi que le cash et les créditubes.

### RASSEMBLER LES MORCEAUX

Dans une aventure normale, cette partie offre au meneur de jeu tous les renseignements dont il a besoin pour la gérer. *Rassembler les morceaux* renferme les suites de l'aventure, des conseils pour attribuer le Karma, des sections consacrées à l'investigation et la *Distribution des ombres*, la description et les caractéristiques des principaux personnages non joueurs. Comme il ne s'agit ici que d'un scénario, les PJ et vous-même pouvez vous lancer dans une aventure complète et donc jouer *Supernova*.

### ATTRIBUER LE KARMA

Les événements de *Braquage au supermarché* font partie de la routine quotidienne en 2060, aussi les PJ ne gagnent-ils que 1 point de Karma pour avoir survécu. Comme les Chiller Thrillers sont des adversaires déplaisants, chacun gagne 1 autre point de Karma pour leur avoir fait face. Cela signifie que chaque personnage ayant participé à ce scénario a gagné 2 points de Karma, en plus de toutes les autres récompenses individuelles que vous jugerez appropriées selon les règles de la page 240 de *SR3*.

# SUPERNOVA



**S**upernova est une aventure constituée de plusieurs scénarios, qui conte une histoire complète. C'est une bonne introduction au monde de *Shadowrun* pour les nouveaux joueurs car elle couvre nombre des éléments du jeu les plus passionnantes. En outre, c'est une première aventure bien utile pour les meneurs de jeu inexpérimentés (et pour les meneurs de jeu expérimentés qui connaissent mal *Shadowrun*), puisque nous vous faisons progresser à travers toutes les étapes consistant à envoyer une équipe en run. Sans compter que nous expliquons comment développer les événements de l'aventure en runs ultérieurs et comment les intégrer à une campagne. Les meneurs de jeu expérimentés peuvent y ajouter plus de saveur et d'intrigues secondaires s'ils le souhaitent. Néanmoins, cela n'est pas indispensable pour jouer, mener ou apprécier *Supernova*. Cette aventure est conçue pour être jouée en plusieurs fois. Cela dit, des meneurs de jeu expérimentés pourrontachever cette aventure en une soirée.

## PRÉPARER LA PARTIE

Que vous soyez un meneur de jeu débutant ou un meneur de jeu expérimenté souhaitant faire découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, la première chose que vous devez faire est de lire cette aventure de A à Z. Puis, relisez-la, cette fois en prenant des notes. Regardez de plus près les parties qui vous semblent plus difficiles à gérer (les affrontements à grande échelle par exemple). Notez quel type de pistolet a chacun, ainsi que l'indice approprié. Notez les sorts utilisés, ainsi que leur fonctionnement. Faites une photocopie du plan de la page 27 et remettez-la aux joueurs.

Ne vous découragez pas s'il vous faut rechercher des informations au cours de la partie – n'importe quel meneur de jeu le fait. Dans *Shadowrun*, le rôle de meneur de jeu ne consiste pas à être meilleur qu'autrui; il signifie simplement que vous narrez l'histoire et arbitrez les actions. Mais cela implique également que plus vous mènerez d'aventures, plus vous apprendrez. Il est normal que la première fois que l'on conduit une session de jeu, on recherche bon nombre d'informations. Si vous notez ce que vous avez dû rechercher, vous saurez mieux vous y prendre pour la session suivante.

Enfin, gardez à l'esprit que vous jouez (en plus de mener l'aventure), aussi amusez-vous. Si vous aimez véritablement des éléments de *Shadowrun* qui ne figurent pas dans cette aventure, rajoutez-les. Rien de ce qui est écrit ici n'est assez important pour ne pas être ajusté, adapté ou supprimé. Après tout, meneur de jeu et joueurs visent à se divertir en jouant à *Shadowrun*.

## AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Si vous êtes un meneur de jeu expérimenté montrant à de nouveaux joueurs comment jouer à *Shadowrun*, ou si vous êtes un meneur de jeu débutant voulant offrir plus qu'un simple





run à des joueurs expérimentés, vous pouvez ajouter divers éléments à l'histoire. Vous trouverez quelques suggestions destinées à rendre chaque scénario plus difficile sous la rubrique *Pousser un peu* dans la sous-partie *L'envers du décor*.

## ARRIÈRE-PLAN DE L'HISTOIRE

Nous sommes en 2061 et Seattle est le théâtre d'une série de conflits dans lesquels les organisations de l'ombre n'ont pas le temps de s'ennuyer. Quand il ne s'agit pas d'une organisation criminelle contre une autre, c'est que deux corpos sont impliquées. Les plus grosses batailles opposèrent Renraku Computer Systems à Fuchi Industrial Electronics.

Tout s'acheva finalement avec le démantèlement de Fuchi. Néanmoins, les guerres entre corpos ne se terminent pas souvent proprement – ce fut notamment le cas de Fuchi, qui était constituée de trois corpos différentes ayant le même nom. La Division américaine appartenait à Richard Villiers, qui sentant l'imminence de la catastrophe, créa une corporation séparée répondant au nom de Novatech avant que Fuchi ne s'effondrât. Le propriétaire de la Division asiatique, Shikei, Nakatomi, quitta aussi le navire avec ses billes et rejoignit le redoutable ennemi, Renraku. Le dernier propriétaire, Korin Yamana, de la Division paneuropéenne, admit finalement la défaite et rejoignit Shiawase.

L'effondrement de Fuchi aurait dû placer Renraku au sommet, mais la corpo n'eut pas cette chance. Le conflit entre corpos commença lorsque Villiers, via son agent Miles Lanier, parvint à éventer les secrets les mieux dissimulés de Renraku. Il utilisa ces renseignements pour étaler au grand jour les pratiques clandestines de Renraku, infligeant de très sérieux dommages à ses actions mais aussi à son image publique. Au même moment, Renraku perdit nombre de ses prototypes dans un étrange accident matriciel, ce qui mit presque la corpo hors du coup. Renraku survécut à toutes ces attaques et consolida même son exercice en baisse en faisant l'acquisition du tiers de Fuchi appartenant à Nakatomi. Mais cette "victoire" fut de courte durée. La fierté et la joie de la corpo, la Renraku Arcology de Seattle, sortit du rang sans crier gare, piégeant près de cent mille personnes en son sein et se coupant du monde extérieur. Nul ne peut y pénétrer; seules des histoires d'horreur en sortent, et nul ne sait vraiment ce qui s'y passe.

Quoique chancelante en raison de ce nouveau coup porté à son image corporatiste, Nakatomi et le conseil d'administration de Renraku voient toujours Villiers et Novatech comme leurs principaux ennemis, et ils intriguent pour mener une guerre de l'ombre contre la nouvelle mégacorpo. Dans le même temps, Novatech cherche à consolider sa position en rassemblant autant d'informations – et de pouvoir – que possible sur son rival, pendant que Renraku se laisse distraire par des problèmes internes. Cette aventure entre franchement dans le cadre de ce conflit.

## Les corporations orphelines

La parution du testament de Dunkelzahn révéla que le grand dragon avait détenu des positions dans nombre de sociétés et investi dans une multitude d'autres, le tout sans que personne ne s'en aperçut. Souvent, même les propriétaires des sociétés restaient dans l'inconnu quant à ceux qui les possédaient véritablement. Les corporations, leurs investisseurs et leurs propriétaires ont tous des holdings, sociétés-écrans et compagnies d'investissements, qui elles-mêmes ont leurs holdings, sociétés-écrans et compagnies d'investissements. Quand vous descendez jusqu'à la petite société de logiciels de deux types de Tallahassee en Floride, ni les deux gars en question ni le public n'ont la moindre idée d'où vient

vraiment leur capital de départ ou de qui a des parts dans leur entreprise.

Lorsque Fuchi fut démantelée, une partie des liens et des archives reliant Fuchi aux deux petits gars disparut dans les conflits. Ces "sociétés orphelines" firent soudainement face à des changements radicaux – certaines virent leurs revenus disparaître alors que leurs investisseurs quittaient le navire, ou se retrouvaient mêlées à une sorte de concours de tir à la corde entre les diverses parties de la corpo mère. C'est précisément ce dernier concours de circonstances qui arriva à TekLon Electronics, car le travail de la société en cybertechnologie de pointe est trop précieux pour faire d'elle une "orpheline" dans la guerre des corpos. Même si TekLon ne savait pas que Fuchi avait autant investi chez elle, Novatech et Renraku affirment aujourd'hui toutes deux être sa compagnie mère légitime. Bien que des employés loyaux envers l'une ou l'autre travaillent toujours chez TekLon, la société a pour l'instant réussi à conserver son indépendance. Toutefois, les enjeux sont élevés, et les deux mégacorpos ont bien l'intention d'emporter la lutte, Renraku compte prendre la corpo par la force, alors que Novatech a choisi une approche plus discrète.

## Un coup de couteau dans le dos

Les PJ sont contactés par un fixer (ou tout autre contact que vous souhaitez exploiter). Un certain M. Johnson désire les rencontrer. Nigel Terwilliger est ce Johnson, et il a de gros problèmes. Voyez-vous, Nigel a vraiment cafouillé. Nettoyeur spécialisé travaillant pour Novatech, son rôle consiste à s'introduire dans divers complexes appartenant à des corporations orphelines pour y récupérer les renseignements et les technologies que recherche Novatech. En même temps, il essaie de ramener la corpo orpheline en question dans le giron de Novatech – ou, si nécessaire, la démolit pour que ses actifs de valeur ne tombent pas entre les mains de Renraku ou de Shiawase (ou toute autre corporation) suite aux querelles corporatistes, Nigel a infiltré TekLon pour s'emparer d'un prototype de tête presque entièrement cybernétique, puis il a organisé la destruction du laboratoire de recherches de TekLon. Une opération plutôt simple pour un pro comme Nigel.

Néanmoins, il y a un hic: Nigel a trahi. Les dirigeants de Renraku lui ont offert une très grosse somme pour s'assurer de recevoir, eux aussi, une copie de tout ce qu'il a pris ou sauvé (ou peut-être a-t-il oublié de détruire quelque chose... qui sait, à part les boss de Renraku?). Au début, Nigel a trouvé très facile de jouer l'agent double et, au fil du temps, a noué une relation très profitable avec Renraku.

Néanmoins, au moment où il est arrivé chez TekLon, Nigel s'est ramollie. Ne prenant pas toutes les précautions nécessaires, une employée de TekLon – Elizabeth Chavez, chercheuse scientifique loyale envers Novatech – a découvert son petit manège. Ne souhaitant pas que le moindre mal soit fait à Novatech, elle a devancé ses mouvements et dérobé une mallette qu'il avait laissée dans son labo. Elle pensait (à tort) que la mallette renfermait des biens appartenant à Novatech. En fait, elle contient une copie de plusieurs fichiers de recherche que Novatech possède déjà et que Nigel comptait remettre à Renraku. Le prototype à l'intention de Novatech est, quant à lui, toujours dans le laboratoire de Nigel.

Nigel compte bel et bien remettre le prototype à ses employeurs de Novatech... mais si Elizabeth donne également ce qu'elle a entre les mains à Novatech, elle éventera son rôle d'agent double. Il a donc besoin des runners pour qu'ils remettent la mallette avec la tête à Elisabeth en échange de l'autre mallette. Elisabeth donnera alors à Novatech ce qu'elle attend, couvrant ainsi les arrières de Nigel.

Évidemment, rien n'est jamais aussi simple dans *Shadowrun...*

### Courir les ombres

Une fois que les PJ ont accepté la mission, l'aventure est plutôt rapide, le tout prenant place dans la même soirée (voir la chronologie de la page suivante). Nigel souhaite que les runners s'y mettent sur-le-champ et vient donc avec un plan des égouts adjacents au complexe de la corpo, une entrée vers le laboratoire de TekLon étant clairement indiquée. Au même moment, Renraku décide d'avancer ses projets de frappe à l'encontre de TekLon (principalement parce que Nigel a tuyauté la corpo quant à l'intention de Novatech de détruire les recherches). Les forces de Renraku passent à l'attaque au moment où les PJ se trouvent dans le labo. Après avoir récupéré la mallette (Nigel ne leur dit pas ce qu'elle contient), ils doivent joindre Elizabeth pour procéder à l'échange. Ils peuvent faire appel à leurs contacts pour obtenir autant d'informations que possible sur TekLon, Novatech, Renraku ou tout autre aspect du boulot pour lequel ils font montre de curiosité.

Nigel contacte Elizabeth et la soumet à un chantage pour qu'elle accepte le troc. Il lui propose le marché suivant : si elle accepte de l'aider à effacer ses traces, il lui remettra la mallette renfermant l'objet dont Novatech a vraiment besoin. Si elle insiste pour remettre à Novatech la mallette renfermant la copie des recherches et donc pour le dénoncer, il donnera à Renraku celle qui contient l'objet de valeur, ce qui fera plus de mal à Novatech que son double jeu. Elisabeth accepte, et Nigel organise un rendez-vous avec les runners dans un quartier d'entrepôts de Seattle.

Ni Nigel ni les runners ne le savent, mais la mallette qu'Elizabeth a volée dissimule un mouchard de Renraku (l'assurance pour la corpo que tout se passera comme sur des roulettes), et les Samurai Rouges d'élite de Renraku sont à ses trousses. Elizabeth arrive au point de rendez-vous avec la mallette, mais meurt presque immédiatement. Les Samurai Rouges s'en prennent alors aux PJ, qui sont sensiblement dépassés, en grande partie à cause du cyberzombie (un métahumain qui relève plus de la machine que de la chair) qui combat aux côtés de leurs adversaires.

Ayant survécu (de justesse) à ce combat acharné, les PJ ont maintenant les deux mallettes, en plus de l'agenda électronique d'Elizabeth qui contient des informations sur un autre rendez-vous (de paiement), plus tard dans la soirée. Il leur est possible de se rendre au rendez-vous d'Elizabeth pour voir s'ils peuvent tirer quelques nuyens de ce travail. L'adresse correspond à un

immeuble noir et monolithique du centre-ville ; l'agenda électronique renferme également un code alphanumérique écrit près de l'adresse. Les PJ en déduiront certainement qu'il s'agit du code d'accès à l'immeuble. Une fois à l'intérieur, ils se retrouvent face à Richard Villiers, le propriétaire de Novatech, à Miles Lanier, le chef de la sécurité de Novatech, et, à leur plus grande surprise, à leur M. Johnson (Nigel). S'ils lâchent les mallettes et l'agenda électronique, ils reçoivent la paye qu'on leur a promise. Après avoir lu les notes de l'agenda électronique d'Elizabeth, Miles Lanier tue Nigel en raison de son double jeu. À ce moment, les Samurai Rouges et leur cyberzombie attaquent l'immeuble. Lanier demande aux PJ de les couvrir pendant qu'ils s'échappent, leur promettant une récompense pour plus tard.

Si Lanier et Villiers s'en sortent indemnes, les PJ reçoivent une prime généreuse – et, bien sûr, une proposition de travail à venir.

### LES CHOSES À SAVOIR

Tout ce que vous devez savoir au sujet de cette aventure figure dans le paragraphe ci-dessus, mais également dans la partie *L'envers du décor* de chaque scénario. De même, tout ce que les joueurs doivent savoir apparaît au cours de l'aventure – les PJ n'ont pas besoin de bénéficier de renseignements préalables pour réussir cette shadowrun. Les informations qu'ils rechercheront probablement lors de cette aventure figurent dans la partie *Investigation de Rassembler les morceaux*, page 39. La partie *Et ensuite ?* page 39, présente d'autres informations et inventorie les publications *Shadowrun* qui vous aideront à faire de cette aventure une campagne. La partie *Connaissance des ombres*, page 43, recense les sources *Shadowrun* exploitables pour étoffer les principaux personnages non joueurs de cette aventure.

### CHRONOLOGIE

Comparable au travail de la police, shadowrunner consiste souvent à s'ennuyer en recherches assidues et à attendre que quelque chose se passe, le tout émaillé de brefs sursauts d'action palpitante. Cependant, le délai de M. Johnson est serré, aussi les choses prennent-elles une tournure frénétique. Le découpage de la page suivante offre l'heure approximative des différents événements, ce qui vous donnera un sacré coup de main quant au rythme de chaque scénario. Les circonstances du hasard, de la paranoïa des PJ à l'ajout d'événements de votre part, altéreront sans doute cette chronologie.





## UN BOULOT EST UN BOULOT

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Dans ce scénario, les PJ rencontrent M. Johnson, Nigel Terwilliger. Nigel n'a manifestement pas l'habitude d'être un Johnson – il est trop nerveux et espère de tout son cœur que les runners sauveront sa peau. Il a contacté un fixer, et celui-ci a contacté les PJ. Si les PJ sont des bleus, le fixer leur donne le boulot parce qu'il pense que cela leur fera une bonne expérience. S'ils sont expérimentés, il leur confie ce travail facile pour les récompenser d'avoir réussi des missions compliquées dernièrement.

L'autre indice démontrant que M. Johnson n'a jamais beaucoup fait cela est le lieu du rendez-vous – Il est organisé dans un célèbre repaire de shadowrunners, le Club Pénombre. Nigel a choisi ce night-club parce qu'il a entendu dire que c'est l'endroit où les shadowrunners se retrouvent. Il leur fait une offre intéressante – rien tout de suite, mais 20000 nuyens par personne une fois la mission accomplie. Le seul hic, c'est qu'ils doivent accepter la mission sur-le-champ.

Nigel est venu préparer: il leur donne un solvant spécifiquement conçu pour venir à bout du mur en béton armé qui barre l'entrée de TekLon, un plan des égouts et du labo de TekLon appelé le Puits, un téléphone cellulaire de poing et une description de l'objet qu'il désire récupérer.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Votre fixer vous passe un coup de fil: vous avez du travail si vous vous rendez au Club Pénombre dans la demi-heure qui vient. Le mot de reconnaissance est "Nigel". Vous rassemblez votre équipe et vous dirigez vers l'un des plus célèbres night-clubs de Seattle.

Le Club Pénombre est décoré de deux couleurs: le noir et encore le noir (les murs, le mobilier, les tables, le bar, la piste de danse – tout est noir). La musique est si forte que tout vibre; c'est le parfait accompagnement de l'un des plus célèbres spectacles de lasers de la ville. Le Club Pénombre est l'endroit numéro un pour rencontrer M. Johnson, aussi les PJ s'y rendent-ils.

Toutefois, aujourd'hui, la réalité est bien différente. Le club semble mort, et il l'est bel et bien – une autre conséquence de

la guerre des corpos. Son emplacement, près de Renraku Arcology, était autrefois un avantage; aujourd'hui, il est trop près de la zone de sécurité militaire UCAS entourant le complexe de la corpo. Shadowrunners et police militaire se marient très mal, aussi les affaires ne marchent-elles pas très bien en ce moment pour la Pénombre.

Le videur est un troll avec des pointes de métal implantées au bout de ses défenses. Vous lui donnez le mot de passe et il vous escorte jusqu'à un isoloir occupé par un humain apparemment nerveux. Il est assis, un bras posé sur une mallette argentée à peine plus grande qu'une serviette.

"Salut, euh, je suis Ni... euh, je veux dire, M. Johnson et j'ai besoin d'engager quelqu'un pour un travail qui doit être fait cette nuit. Il s'agit de sortir un objet d'un labo. Je peux vous faire entrer et sortir avec un minimum de bruit. Une fois que vous avez l'objet, vous restez tranquilles jusqu'à ce que je vous appelle sur ce téléphone. Je ne peux rien vous donner maintenant, mais je vous verserai 20000 nuyens par tête pour ce travail qui devrait être fini au petit matin. Vous en êtes?"

### Lorsque les PJ acceptent le boulot, lisez ce qui suit à voix haute:

"Bon, voilà le marché" dit le Johnson en dépliant le plan. "Vous entrez dans le tunnel, ici à Auburn et vous le suivez pendant un kilomètre environ jusqu'à tomber sur un mur. Ce mur est votre entrée dans une petite corpo répondant au nom de TekLon. Vous répandez ce dissolvant sur le mur – un bidon pour entrer et un bidon pour ressortir – et il deviendra tout gluant. Vous pourrez traverser cette substance collante mais elle ne restera pas sur vous. Une fois de l'autre côté, vous serez dans le labo".

Vous ne pouvez vous empêcher de remarquer que le plan est qualifié de Puits.

Le Johnson poursuit, "La pièce dans laquelle vous devez vous introduire est celle-ci". Il désigne une grande pièce à l'opposé de l'endroit par lequel vous devez entrer, "Vous verrez dans la pièce une mallette qui ressemble à celle-ci (il montre sa mallette argentée), sauf qu'elle présente une grosse explosion étoilée et multicolore d'un côté. N'essayez pas de l'ouvrir pour vérifier son contenu ; c'est la seule qui est dans la pièce et elle est fermée à clef. Contentez-vous de la

## CHRONOLOGIE

Heure	Événement	Scénario
19h00	Les personnages sont contactés par leur fixer	Un boulot est un boulot
20h00	Rendez-vous avec Nigel au Club Pénombre	Un boulot est un boulot
21h00	Les runners rentrent chez eux chercher leur matériel et partent pour Auburn	Un boulot est un boulot
22h00	Les runners rentrent dans les tunnels des égouts	Comme sur des roulettes
22h30	Franchissement du mur de TekLon	Comme sur des roulettes
23h30	Récupération de la mallette chez TekLon	Comme sur des roulettes
00h00	Sortie des égouts d'Auburn	Comme sur des roulettes
00h15	Appeler M. Johnson	Le plus dur est d'attendre
00h30	Johnson contacte les runners avec des informations sur l'échange	Le plus dur est d'attendre
02h00	Échange avec Elisabeth Chavez	La croisée des chemins
02h06	Attaque des Samurai Rouges de Renraku	La croisée des chemins
02h30	Départ de la scène avec les deux mallettes, et l'ADP d'Elisabeth Chavez	La croisée des chemins
03h00	Rendez-vous d'Elisabeth Chavez dans le centre-ville	Personne ne vous croira
03h10	Rencontre avec Lanier, Villiers et Nigel	Personne ne vous croira
04h00	Les marchés sont passés	Personne ne vous croira
04h15	Remise de la mallette à Villiers	Trop de bonnes choses
04h20	Seconde attaque de Renraku	Trop de bonnes choses
04h30	Fuite	Trop de bonnes choses

prendre et de partir. Et ne vous en faites pas pour la sécurité; je m'en suis déjà occupé.

“Dès que vous ressortirez du tunnel, planquez-vous. Je ne veux pas savoir où vous irez et ce que vous ferez, mais ne perdez surtout pas la mallette. Contactez-moi quand vous serez en sécurité et je vous rappellerai sur ce téléphone (il le tend au PJ le plus proche) pour vous donner une adresse. Apportez-y la mallette; quelqu'un qui aura une mallette presque identique s'y trouvera. Procédez à un échange des mallettes avec cette personne. Deux heures après, retrouvez-moi ici avec la mallette, et vous aurez vos nuyens.”

### ATMOSPHÈRE

Si les PJ sont inexpérimentés, exploitez l'environnement. Tout ce qui se trouve dans le Club Pénombre a un rapport avec les shadowrunners. Chacun cache quelque chose et se comporte comme tel. Personne ne se regarde dans les yeux. Faites comprendre aux joueurs que les personnages sont entrés dans un monde que, jusqu'à présent, ils connaissent très mal.

Nigel semble particulièrement nerveux. Il regarde en permanence par-dessus son épaule et se trouve à deux doigts de paniquer en raison de la durée de l'organisation du run. Il est aussi novice dans le rôle de M. Johnson que les PJ le sont dans les runs.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Ce scénario introduit les PJ à l'art de se faire embaucher. La première chose que la plupart des runners sauraient, mais que les joueurs oublieront certainement, est de dissimuler leurs armes. C'est un sujet qui prend toute son importance lorsque les PJ sont dans la rue ou en route pour le club. S'ils ne veulent pas d'ennuis avec la justice ou le vendeur, ils ont intérêt à planquer leurs armes les plus faciles à dissimuler, ce qui inclut tout ce qui dispose d'un indice de Dissimulation supérieur à 5.

Si une de leurs armes n'entre pas dans cette catégorie, il leur faudra envisager l'achat d'un manteau plus long ou d'un flingue plus petit la prochaine fois qu'ils sortiront. Pour cette aventure, vous pouvez les autoriser à porter une arme plus voyante, mais ils prennent alors le risque d'attirer l'attention des militaires des UCAS qui patrouillent dans les rues adjacentes au club. Si une de leurs armes dispose d'un indice de Dissimulation de 4 ou moins et qu'ils passent quelque temps dans la rue (ou viennent avec des véhicules comme des motos), lancez 1D6. Sur un résultat de 1, un garde militaire les remarque. Ensuite, effectuez un test de Perception pour le garde contre l'indice de Dissimulation pour savoir s'il découvre qu'ils cachent des armes. S'il obtient ne serait-ce que 1 succès, il les aperçoit. Reportez-vous aux règles de codes de légalité (page 270 de SR3) pour en savoir plus quant à la gestion de la situation. Le personnel militaire des UCAS a la compétence de connaissances Procédures Militaires à 5, ce qui équivaut à la compétence Procédure Judiciaire car ils surveillent la zone entourant la Pénombre. Si le test est réussi, le personnage est arrêté.

Si les PJ parviennent jusqu'au club sans que quiconque ait remarqué leur armement, le vendeur les débarrasse de toute arme ayant un indice de Dissimulation de 4 ou moins et les range dans le vestiaire prévu à cet effet. La Pénombre est un endroit “sûr” pour les runners, et nul n'a la permission d'en briser la quiétude.

### Rencontre avec M. Johnson

Lors de l'entretien d'embauche, les joueurs ont le droit d'effectuer des tests de Perception pour connaître quelques détails sur M. Johnson et l'environnement des PJ. La Table des tests de Perception inclut une liste de détails propres à cet

### TABLE DES TESTS DE PERCEPTION (Seuil de réussite 4)

Succès	Résultat
0	Le Club Pénombre est vraiment cool et sombre à souhait. Cet endroit assure !
1	Vous remarquez à quel point M. Johnson est nerveux.
2	Vous voyez les mots “Réservé à la sécurité” sur le dossier du plan qu'il sort de sa mallette.
3	Vous remarquez un badge de la sécurité de TekLon Industrial Electronics dans la mallette.
4	Le badge de la sécurité est muni de l'inscription: “Contrôle de sécurité Aile Alpha”
5+	Vous distinguez le nom “Terwilliger” sur le badge de la sécurité.*

\* Si un PJ obtient ce résultat, cette information partielle paiera plus tard (voir page 40) et pourra être utilisée par le decker de *Comme sur des roulettes* (voir page 25) quand il cherchera des informations dans la Matrice de TekLon.

événement. Vous êtes libre d'y ajouter d'autres résultats pour offrir d'autres options aux joueurs. Un personnage apprend tout ce qui correspond au nombre de succès qu'il obtient, mais aussi à tout ce que contiennent les lignes précédentes. Par exemple, un personnage qui bénéficie de 3 succès a également connaissance des renseignements correspondant à 1 et 2 succès.

### Utilisation de la magie

Tout PJ doué de perception ou de projection astrale peut tenter de sonder M. Johnson pour vérifier qu'il est bien ce qu'il prétend être. Hormis son état de nervosité et le datajack fiché dans sa tempe, Nigel est exactement ce qu'il semble être – un humain tout à fait normal. Sa description et ses caractéristiques complètes figurent dans *Ombres portées*, page 40.

Si un PJ magiquement actif utilise l'un des sorts qui suivent pour obtenir des renseignements sur Nigel, il apprend les informations indiquées après le nom du sort. En raison de sa profession, Nigel est à même de savoir quand un personnage lance un sort. Pour vérifier qu'il s'en rend compte, effectuez pour lui un test de Perception en utilisant les règles de la page 161 de SR3. En raison de son expérience et de sa formation, diminuez le seuil de réussite de 1 point.

**Analyser la Vérité:** Ce M. Johnson dit en grande partie la vérité. Il ne s'attend à aucun problème quant à ce run. Il pense que son plan va fonctionner et que tout sera réglé ce soir. Quand il prétend s'être chargé de la sécurité, il dit aussi la vérité. Aux PJ de penser que si le personnel de la sécurité ne réagira pas à leur intrusion, les caméras enregistreront bel et bien leurs faits et gestes.

**Déetecter des Ennemis:** Les PJ n'ont aucun ennemi dans le club.

**Déetecter la Magie:** M. Johnson n'est pas magiquement actif et ne porte pas d'objet magique. Ce qui n'est pas forcément le cas pour d'autres individus présents dans le club (qui n'apprécient pas forcément d'être surveillés par les PJ).



**Sonde Mentale:** Nigel a reçu une formation pour détecter ce sort et il en connaît les effets. Si un PJ use de la Sonde Mentale, procédez pour Nigel à un test de Perception contre la Puissance du sort. Si Nigel obtient 1 succès, il s'en va. Sonde Mentale est un sort Illégal, et celui qui l'a lancé aura sans doute du mal à expliquer pourquoi il s'en est servi.

#### Accepter le travail

Si les PJ sautent sur ce boulot et acceptent les conditions, l'aventure commence. La paye est excellente pour une mission aussi simple et ce Johnson s'est même chargé de l'organisation pour eux. Néanmoins, la plupart des joueurs ne voudront sans doute pas que les PJ quittent l'endroit sans négocier.

Tout personnage ayant la compétence Négociation peut s'y livrer. Toutefois, l'équipe n'a droit qu'à une seule chance, aussi vaut-il mieux que le personnage disposant de l'indice de Négociation le plus élevé prenne les choses en main. Servez-vous des règles de la page 94 de SR3 pour effectuer le test de Négociation. Si le personnage obtient 1 succès, Nigel devient dingue. Il estime que 20000 nuyens par personnage est amplement suffisant pour ce travail (et il a raison). Il refuse de leur accorder plus d'argent, même s'il pourrait le récupérer auprès de Novatech ou de Renraku à la remise des biens. À la place, pour 1 succès, il accepte de leur remettre son van, un Ares Roadmaster non-blindé. Modèle standard, cette variante ne dispose pas de datajack, d'interface de commande à distance ou d'adaptateur d'interface de contrôle de véhicule.

Pour 2 succès, Nigel offre une avance supplémentaire de 5 000 nuyens que les PJ peuvent se répartir. Pour 3 succès ou plus, il leur propose un passe magnétique dont il prétend qu'il permet d'accéder à une pièce de stockage renfermant du matériel électronique qui trouvera certainement acquéreur dans la rue. Il désigne alors la pièce numéro 3 sur le plan du complexe de TekLon.

Comme il croyait son offre plus que généreuse, Nigel n'avait pas prévu de phase de négociation, aussi les 5 000 nuyens représentent-ils tout ce qu'il peut offrir. Ce créditube de 5 000 nuyens que lui a remis Novatech est censé couvrir les faux-frais de son sale boulot.

Si les PJ émettent quelque doute sur la manière dont Nigel a pu se charger de la sécurité, il leur montre son badge. S'ils insistent sur la façon dont il compte faire diversion au niveau de la sécurité, il leur révèle que personne ne sera dans l'aile en question, que les caméras seront bien branchées mais pas les moniteurs, et que les PJ devront se charger des serrures magnétiques. Naturellement, il ne précise pas que la sécurité sera occupée par l'attaque des forces de Renraku. Si les PJ lui posent des questions au sujet de TekLon, il répond qu'il s'agit d'une société d'électronique et que c'est tout ce qu'ils ont besoin de savoir.

#### POUSSEUR UN PEU

Voici des suggestions qui vous permettront d'ajouter de la profondeur à Supernova en développant plus d'intrigue et d'actions. Dans ce scénario, en tant que maître de jeu, vous ne pouvez pas vraiment aller trop loin dans les négociations. Toutefois, si un joueur emporte 4 succès sur un test de Perception, son personnage remarque deux officiers militaires en train de discuter avec deux elfes, deux isoloirs plus loin. Le PJ doit lancer un sort de Clairaudience ou disposer d'une amplification auditive pour entendre les mots qui suivent: arcolegie, souterrain ork, entrée non-surveillée, drone et embauche dans quelques jours. Dans cette aventure, cette scène n'est qu'une diversion, aussi prenez garde à ce que les PJ ne se laissent pas trop distraire. Toutefois, cette digression constitue une passionnante suite à cette aventure.

#### ANTIVIRUS

Sauf si les PJ décident de sortir du cadre de l'aventure, il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner dans ce scénario.

S'ils décident de traverser les rues de Seattle avec toutes leurs armes, ils risquent de se faire arrêter par les militaires des UCAS. Contrairement à la Lone Star, les militaires tirent d'abord et posent des questions ensuite, ce qu'ils feront avec plaisir si les PJ leur donnent les raisons suffisantes. Ils ne négocient pas. Utilisez les caractéristiques des Samurai Rouges des pages 40-41 pour les soldats et faites-leur ouvrir le feu si les PJ font le moindre mouvement. Cela apprendra aux joueurs que les shadowrunners doivent insister sur la discrétion!

Les PJ voudront peut-être causer quelques problèmes au Club Pénombre mais ils ont franchement mieux à faire. S'ils jouent les durs, tous les clients du club seront à leurs basques. Le Club Pénombre est un terrain neutre, chose rare à Seattle, et quiconque viole cette convention doit répondre de ses actes devant la justice, l'armée et le reste de la communauté de l'ombre. Les archétypes de personnages de la page 65 de SR3 font de bons exemples de clients.

Si les PJ tentent de blesser ou de tuer Nigel, ils n'auront plus d'autre run du fixer qui leur a trouvé le boulot. Un M. Johnson est un ticket-repas pour eux; le liquider signifie qu'ils perdent leur moyen de paiement, gagnent une très mauvaise réputation et terminent leur carrière de l'ombre.



## COMME SUR DES ROULETTES

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Après un arrêt rapide pour rassembler leur matériel, les PJ se rendent à l'endroit indiqué sur le plan – une entrée menant dans le système d'égouts du quartier d'Auburn, à Seattle. Le tunnel qu'ils empruntent ne fait en réalité pas partie du réseau d'égouts (en d'autres termes, il n'est ni pollué ni infesté de germes ni rempli d'eau croupie). Il s'agit d'un tunnel d'accès utilisé pour poser des câbles. Les PJ arrivent jusqu'au mur sans incident et utilisent le vaporisateur que M. Johnson leur a remis. Le mur bouillonne jusqu'à se transformer en une substance grise et caoutchouteuse, semblable à de la gélatine. Ils peuvent alors passer à travers. De l'autre côté du mur se trouve l'Aile Alpha de TekLon. Un rapide coup d'œil révèle un jack de sécurité. Une recherche plus poussée (et le plan) mène les PJ jusqu'à la mallette, qui se trouve bien là où Nigel l'a laissée. Dès qu'ils mettent la main dessus, ils entendent des explosions et divers bruits de lutte venant d'une autre partie de l'édifice. Des portes en acier les séparent de la zone de combat, mais pas pour longtemps – ils voient des traces de poings sur la porte, comme si quelqu'un ou quelque chose tentait de l'enfoncer. Cela sonne la première apparition du cyberzombie ; bien que les PJ ne le rencontrent pas de visu, cela n'en reste pas moins effrayant.

Le tunnel leur permet de remonter à la surface en toute sécurité et ils rentrent dans leurs pénates.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Une courte escale dans votre abri pour prendre du matériel et il est l'heure de retrouver vos compagnons avant de partir en direction d'Auburn. L'adrénaline commence à monter. Il est temps de se fondre dans les ombres !

### L'entrée du tunnel

Le tunnel se trouve bien à l'endroit indiqué par M. Johnson. Ôter la plaque d'égout est un jeu d'enfant, et la descente dans le tunnel se déroule sans souci. Il fait encore plus noir que dans le noir. Si noir que même vos camarades équipés d'yeux cybernétiques ont besoin de temps pour s'y faire.

### Dans le tunnel

Le tunnel est sec, mais il y règne une odeur indiquant que quelqu'un y a vécu (et y est mort). Le kilomètre qu'il vous faut marcher paraît interminable, en particulier quand les ténèbres semblent se rapprocher à chacun de vos pas. Vous n'avez jamais été aussi heureux de voir quelque chose au moment où vous arrivez devant le mur; vous ne savez pas vraiment combien de temps vous auriez pu tenir dans ces conditions de claustrophobie.

Vous utilisez l'une des boîtes de Johnson et observez alors que le mur se met à bouillonner puis prend une teinte grisâtre qu'on peut difficilement qualifier de couleur. Lorsque la zone aspergée cesse de bouillonner, le mur ressemble à un énorme morceau de caoutchouc. En y passant la main, vous avez l'impression de vous enfoncez dans un mur de gélatine – super !

### Dans l'Aile Alpha

Bienvenue à TekLon. Le passage au travers du mur se déroule exactement comme l'avait annoncé Johnson. Le dispositif de sécurité apparaît près de l'interrupteur de la lumière. La pièce est pleine d'étagères métalliques; certaines accueillent des boîtes, d'autres sont recouvertes de choses enfermées dans des sacs en plastique, et d'autres encore de ce qui semble être de simples couvertures empilées. Vous êtes dans la place – il n'y a plus qu'à trouver la mallette.

### ATMOSPHÈRE

La surprise de ce scénario est qu'il n'y a aucun adversaire. En fait, il s'agit du run le plus facile de la carrière de l'équipe – mais personne ne le sait. Jouez sur la paranoïa des PJ ; poussez-les à se demander ce qu'il y a derrière chaque porte, derrière chaque angle. Le fait que l'aile soit totalement vide devrait les embrouiller et les rendre nerveux; l'attaque qui se déroule de l'autre côté de la porte en acier devrait les choquer et les pousser à se demander ce qu'ils ont pu faire pour provoquer cela.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Dans ce scénario, les PJ peuvent librement se comporter en shadowrunners, d'autant qu'ils ont le matériel, les armes et les manières qui vont avec. Toutefois, ils doivent aussi compter sur leur cerveau, aussi assurez-vous qu'ils ont tout l'équipement dont ils ont besoin : le plan, le téléphone, les deux boîtes de solvant et une torche électrique ou toute autre source de lumière qui leur permettra de voir dans le tunnel. De temps à autre, rappelez aux joueurs que les PJ progressent dans un tunnel – Il fait noir comme dans un four, la claustrophobie et donc la peur prend chacun au ventre.

Le plan de Nigel (voir page 27) est très précis et les PJ n'auront aucun mal à le suivre. Le tunnel sent particulièrement mauvais; chaque personnage doit réussir un test de Volonté (4) pour ne pas être pris de nausées dans le tunnel. Un personnage qui vomit effectue un test de Constitution (6) non-modifié. S'il le rate, il tombe suffisamment malade pour que son joueur coche 1 case de dégâts Étourdissements sur son moniteur de condition.

À l'instar des tas d'ordures, les câbles qui traînent sur le sol du tunnel risquent de faire trébucher les PJ, mais ils servent principalement à les conduire jusqu'au mur du laboratoire de TekLon. La distance à parcourir depuis l'entrée d'Auburn au mur est de presque un kilomètre. Quand les PJ aspergent le mur à l'aide du solvant, il bouillonne pendant 5 minutes. Celui qui le touche à ce moment-là doit effectuer un test de Constitution (6). S'il le rate, il subit 1 case de dégâts Physiques et est victime d'un modificateur de +2 sur tous ses seuils de réussite dans le cadre des actions qu'il effectuera à l'aide la main concernée pendant les prochaines 24 heures. Si le joueur n'a pas précisé avec quelle main son personnage a touché le mur, partez du principe qu'il s'agit de celle avec laquelle il tient son arme.

Un mage qui use de perception astrale voit que le mur dispose d'une protection – une sorte de barrière astrale. La protection est permanente et de Puissance 6. Reportez-vous à la page 172 de SR3 pour plus d'informations sur ce genre de barrières. Nul n'interviendra si quelqu'un brise la barrière astrale; les mages de la sécurité de TekLon ont bien autre chose à faire pour l'instant.

### Pénétrer dans l'Aile Alpha

Les PJ passent au travers du mur et se retrouvent dans une pièce de stockage dont les étagères métalliques sont encombrées de matériel hospitalier. Seuls trois d'entre eux peuvent se trouver dans la pièce au même moment, aussi ils doivent déverrouiller les serrures magnétiques (voir ci-dessous) immédiatement ou une partie de l'équipe restera dans le tunnel. Un PJ qui plonge dans la pièce depuis le tunnel sans avoir vérifié sa configuration au préalable doit effectuer un test d'Athlétisme (6). S'il l'emporte, il subit 1 blessure Grave Étourdisseante puisqu'il va directement s'écraser contre la porte ou les étagères métalliques. Il peut alors effectuer un test de Constitution (4) pour résister aux dégâts, chaque tranche de 2 succès diminuant les dégâts de 1 niveau.



La plus urgente tâche des PJ est maintenant de s'occuper du système de sécurité. Ils ont deux possibilités. Tout dépend de la composition du groupe. Si l'équipe accueille un decker, celui-ci peut accéder au système de sécurité via la boîte située près de l'interrupteur de lumière. Il lui est alors possible d'ouvrir la porte et de prendre le contrôle de la majeure partie du système de sécurité de l'Aile Alpha. S'il n'y a pas de decker dans le groupe, un personnage doté de la compétence Électronique doit s'occuper de chaque serrure magnétique. Les caméras de sécurité continueront d'enregistrer les gestes des PJ, sauf s'ils les mettent hors service une par une.

### L'option du decker

Dans une zone de haute sécurité comme un laboratoire de recherche, un decker doit se préparer au pire – un Serveur Difficile Rouge d'une Sécurité minimale de 8, disposé à tuer. Toutefois, Johnson a rempli sa part du contrat et déconnecté la majeure partie de la sécurité pour faciliter l'attaque des forces de Renraku. Le serveur actuel est Orange Facile et dispose des indices suivants : 4/10/10/10/10/6. Pour des explications complètes au sujet des indices systèmes, reportez-vous à la page 205 de SR3.

Depuis le placard de sécurité de la pièce de stockage, le decker peut prendre le contrôle de toutes les caméras, ainsi que des serrures magnétiques des grandes portes et de l'ascenseur. Les grandes portes équipées de serrures, notées A, B, C, D et E (voir ci-dessous mais aussi sur le plan de la page suivante) sont les seules serrures magnétiques connectées à ce système. Les serrures des portes de bureaux s'ouvrent avec des simples cartes et n'en font pas partie.

La première chose que doit faire le decker est de se connecter au serveur. Cette opération nécessite un test de réussite, le decker utilisant la compétence Informatique plus ses dés de réserve matricielle contre l'indice d'Accès du serveur (10 dans ce cas), moins les utilitaires qui peuvent l'aider lors de ses tests d'Accès. Même si la sécurité ne répond pas aux erreurs du decker, procédez néanmoins à des tests de Sécurité (un test comparé opposant la valeur de Sécurité du serveur contre le facteur de Détection du decker). Notez le nombre de succès de chaque test comme si le système allait passer en alerte.

Le decker devrait pouvoir pénétrer dans le système. De là, il voudra certainement réaliser un certain nombre d'actions; les plus probables sont décrites ci-dessous. Le decker plonge directement dans le noeud esclave qui contrôle les serrures magnétiques.

**Prendre le contrôle des caméras :** Cette opération se fait en deux temps. Le decker doit réaliser une opération de Localisation d'Esclave pour trouver le lieu de surveillance de la caméra esclave, puis effectuer une opération de Contrôle d'Esclave pour s'emparer de chaque caméra. Il lui faut dépenser 1 Action Automatique par passe d'initiative pour garder le contrôle des caméras.

**Altérer le circuit des bandes :** Il s'agit d'une opération Édition d'Esclave qui ne peut-être réalisée que sur une caméra à la fois. Cette opération est surveillée.

**Déverrouillage des serrures magnétiques :** Le decker est dans la Salle des Serrures Magnétiques (voir *Architecture du système de TekLon*, ci-dessous). De là, il doit effectuer une opération de Contrôle d'Esclave pour déverrouiller toutes les serrures ou les ouvrir une par une. Dans ce cas, il lui faut effectuer une opération de Contrôle d'Esclave par serrure.

**Analyse du serveur :** Il s'agit d'une opération d'Analyse de Serveur. Elle révèle au decker que le système devrait être bien plus coriace (Rouge Difficile) et que la réponse de sécurité semble être déconnectée.

**Contrôle de l'ascenseur :** L'ascenseur est un vieux modèle avec un bouton marche/arrêt. Théoriquement, le decker

peut le contrôler depuis ce noeud ; cependant, le bouton étant sur arrêt, l'ascenseur est déconnecté.

Si le decker souhaite rechercher des informations sur différents objets, laissez-le faire. Il découvrira que la Matrice GTLP est Orange Facile et montée comme la description de serveur à serveur de la page 204 de SR3. Le système ne semble pas renfermer de CI. Le decker peut réaliser des opérations de Localisation de Fichier sur des mots-clefs comme TekLon Industries (ou plus précisément sur le profil de la société TekLon), Puits, Aile Alpha ou Terwilliger (en partant du principe qu'un personnage l'a découvert en obtenant 5 succès ou plus sur le test de Perception du rendez-vous avec Johnson). Les mots-clefs "recherche" ou "données de valeur" ne révèlent rien. Une l'opération Localisation de Fichier terminée, le decker peut effectuer une opération de Localisation de Nœud d'Accès pour parvenir à ce noeud depuis un autre endroit que le laboratoire de TekLon. Notez le nombre de succès qu'il obtient lors de l'opération de Localisation de Fichier; ce nombre est égal au nombre de fichiers trouvés sur le sujet en question. Le decker doit se rendre jusqu'au serveur où les fichiers sont stockés pour pouvoir lire l'information.

Le système de sécurité est le serveur D. Le serveur A est un serveur public qui renferme le profil de base de la société, un catalogue en ligne et autres informations "publiques". Le serveur B renferme les archives de la société et du personnel. Le serveur C renferme les ventes et archives financières. Le serveur E renferme les informations sur la recherche, l'Aile Alpha et le Puits. Une fois entré dans un serveur, le decker peut effectuer une opération Décryptage de Fichier pour se débarrasser de la CI brouillage 4 (voir page 225 de SR3). Il est alors à même de lire ou de télécharger les fichiers qui l'intéressent. Les informations qu'il découvre apparaissent à la page 39 de la partie *Investigation*.

**Architecture du système de TekLon :** Le noeud esclave de la Salle des Serrures Magnétiques ressemble à une pièce équipée de cinq gros interrupteurs. Le noeud esclave de Caméra ressemble à une pièce équipée d'un divan et de vingt-deux moniteurs, un par caméra.

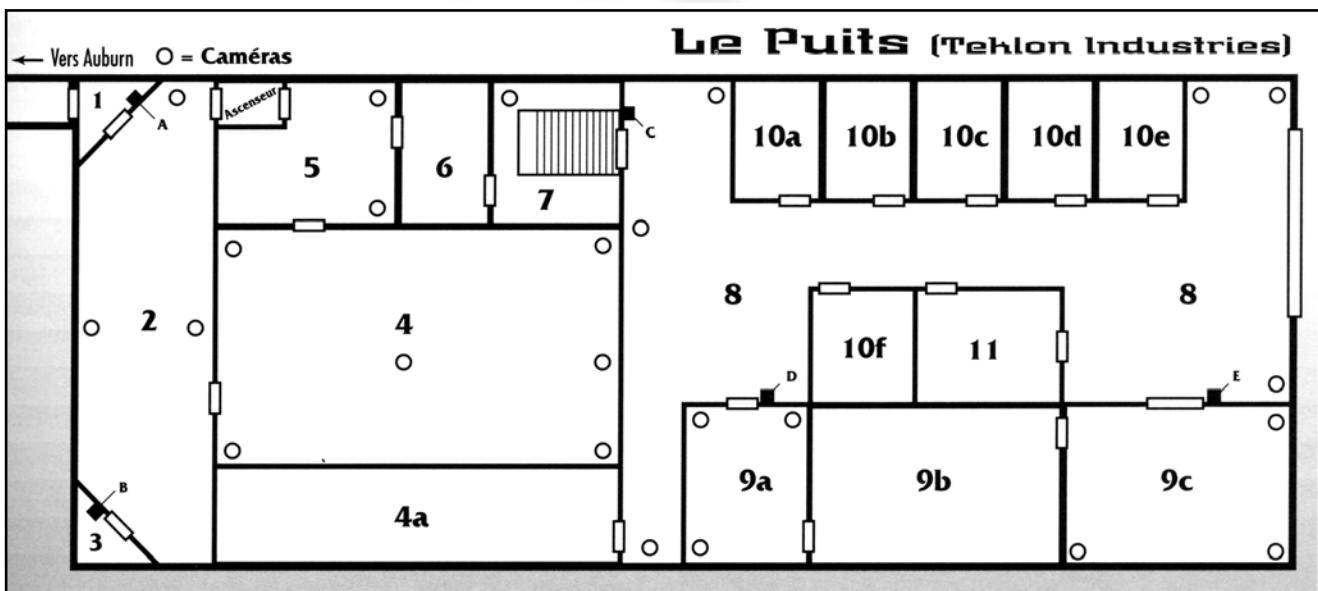
### Option de l'électronique

Chaque serrure magnétique peut être vaincue par un PJ doté de la compétence Électronique. Les serrures magnétiques des portes A à E disposent d'un indice 5; celles qui ne font pas partie du système d'un indice 3. Vu la diode rouge qui apparaît sous chaque objectif, elles semblent fonctionner. Cependant, les caméras qui sont censées balayer une zone ne bougent pas. Celui qui obtient 2 succès sur un test d'Électronique (4) peut déconnecter n'importe quelle caméra sans l'en dommager. Mais 1 succès laisse des traces de tripotage. Les PJ doivent trouver quelque chose sur quoi se tenir car le plafond est à 3 mètres du sol dans cette zone. Cela dit, ils peuvent tirer sur les caméras, quoique cette stratégie laisse de sérieuses traces et fait du bruit. Chaque caméra a un indice de Barrière de 2.

### Légende de l'Aile Alpha

La description qui suit de l'Aile Alpha inclut le chiffre associé à chaque pièce et autres notes apparaissant sur le plan (page suivante). L'aile entière est simplement éclairée par "l'éclairage de sécurité", ce qui signifie que le cinquième ou le sixième éclairage fluorescent est toujours allumé. Les éclairages spéciaux sont notés dans la description des pièces qui en disposent.

**Salle 1 (serrure magnétique A):** La pièce de stockage par laquelle les PJ entrent contient des étagères métalliques



encombrées de bandages, de gazes et autres objets scellés dans sacs en plastique. Il y a un panneau à serrure magnétique encastré dans le mur.

**Salle 2:** Cette pièce ressemble à une salle post ou pré-opératoire. Elle renferme cinq lits, tous vides et dotés d'un drap propre. Chaque lit dispose aussi d'une petite table, ainsi que d'une prise au sol pour l'oxygène et autres gaz. Le bureau des infirmières se trouve contre le mur du fond, entre les salles 1 et 3. Elle contient trois caméras de sécurité et elle est éclairée par l'éclairage normal de sécurité. Les portes qui séparent cette pièce des salles 5 et 6 sont à double battant et ne disposent pas de serrure.

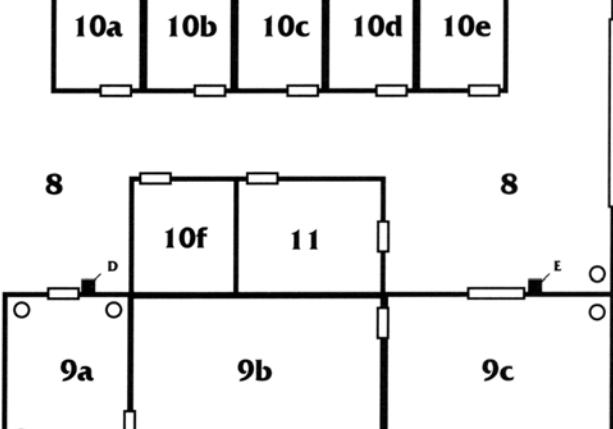
**Salle 3 (serrure magnétique B):** Il s'agit de la pièce dans laquelle Nigel pense qu'il y a des appareils électroniques vendables (en admettant que les PJ ont été jusque-là durant les négociations initiales; voir *Un boulot est un boulot*, page 22). Elle renferme des medkits, des patchs stimulants et traumatisques, de l'équipement chirurgical et des appareils de surveillance électronique.

**Salles 4/4a:** La salle 4 est une salle d'opérations. Elle est vide à l'exception de cinq squelettes en résine, un pour chaque race de l'humanité, disposés le long du mur du fond, face aux portes de la salle 2. Les quatre caméras qui surveillent les lieux sont reliées à un grand moniteur installé au-dessus de la salle. Les moniteurs sont éteints, mais les caméras semblent fonctionner. Ici, l'éclairage de sécurité n'est pas fluorescent mais sur les murs. Des portes à double battant donnent sur la salle 5.

La salle 4a accueille une rangée de sièges donnant sur la salle d'opérations, séparée de la pièce 4 par un écran de verre (indice de Barrière 4). Un de ses murs est percé d'une fenêtre (indice de Barrière 2) qui communique avec la salle 8.

**Salle 5:** Cette pièce est la salle préopératoire du chirurgien. Elle renferme des éviers, des étagères sur lesquelles ont été entreposés du matériel chirurgical et diverses machines sur roues. La porte de l'ascenseur est ouverte de ce côté et l'interrupteur d'appel se trouve sur le tableau de commande. La pièce dispose d'un niveau inférieur et de deux niveaux supérieurs. Les deux caméras de sécurité semblent être conçues pour balayer la pièce, mais elles ne bougent pas.

## Le Puits (Teklon Industries)



**Salle 6:** Cette pièce est un vestiaire. Elle renferme des penderies pleines de brosses chirurgicales ainsi que deux divans et deux chaises. Il n'y a pas de caméra de sécurité. Les portes menant aux salles 5 et 7 sont tout à fait normales et ne disposent pas de serrure.

**Salle 7 (serrure magnétique C):** C'est le palier de l'escalier qui monte en salle 8. Les portes du haut, en verre, sont à double battant et équipées d'une serrure magnétique. Une caméra balaye cette zone, qui est illuminée par un éclairage normal émanant d'applications murales.

**Salle 8:** Il s'agit du couloir du niveau du laboratoire. Une porte normale s'ouvre sur la salle 4a, deux sur la salle 11 ; aucune n'est verrouillée. Les portes s'ouvrant sur les salles 10a à 10f sont normales, mais elles sont équipées de serrures à passe qui ne sont pas reliées au système de sécurité. Les portes s'ouvrant sur les salles 9a et 9c sont en verre (indice de Barrière 6) et coulissent dans les murs. Toutes les caméras de la salle 8 sont à balayage. Le sol est recouvert de moquette et la zone dispose de l'éclairage de sécurité standard.

Au bout du couloir se trouve une gigantesque porte en acier (indice de Barrière 16). Cette porte n'apparaît pas sur la Matrice de la sécurité et le decker ne parvient pas à la localiser (ce qui tend à indiquer qu'il y a sans doute un serveur trappe dans le système de TekLon). Les portes et murs de la salle 8 à la salle 9c sont protégés par des runes de garde de Puissance 12.

**Salle 9a (serrure magnétique D):** Cette pièce occupe à elle seule un tiers du laboratoire de microélectronique. Tout le labo est cerné de murs de verre, et les portes coulissent dès que la serrure magnétique est déverrouillée. La salle 9a renferme deux caméras stationnaires, trois paillasses équipées de microscopes, de l'appareillage électronique et microélectronique, et un terminal informatique déconnecté. Près de la porte menant à la salle 9b se trouvent deux combinaisons environnementales et leur casque.

**Salle 9b:** Cette pièce dispose de deux portes, l'une qui communique avec la salle 9c, et une autre avec la salle 9a. C'est une "pièce aseptisée". Chacune de ses dix stations de travail est enfermée dans une chape de verre, avec deux emmanchures par lesquelles les scientifiques font de la

microélectronique. Chaque station de travail dispose d'un tabouret. il n'y a pas d'éclairage de sécurité dans cette pièce, mais une lumière ambiante provient des machines qui sont allumées. En termes de test de Perception, appliquez un modificateur de +6 pour remarquer quelque chose dans cette salle sans utiliser d'autre source de lumière.



Si les PJ disposent d'une autre source de lumière ou s'ils réussissent le test de Perception, ils découvrent dans un coin un squelette humain intégral fait de microélectronique. Il n'a pas de tête.

**Salle 9c:** Cette pièce est la jumelle de la salle 9a, à deux exceptions. L'éclairage de sécurité n'y fonctionne pas et la mallette avec l'explosion étoilée se trouve sur l'une des paillasses. Tout PJ qui voit le logo peut effectuer un test de Connaissance des Corporations (4) ou d'Étiquette des Corporations (5). Avec 1 succès ou plus, il reconnaît l'explosion étoilée comme le nouveau logo de Novatech Inc. La mallette est fermée par une serrure électronique d'indice 4. Les PJ n'ont pas besoin de source de lumière pour trouver la mallette. Ils ne le savent pas, mais elle contient une tête microélectronique.

**Salles 10-10f:** Ces pièces sont des bureaux personnels. Plongés dans le noir, ils disposent tous d'une porte normale avec serrure à lecteur de passe. Ils sont encombrés d'effets personnels, de livres, de papiers et d'un terminal informatique. Manifestement, certains bureaux accueillent jusqu'à trois employés. La salle 10a est numérotée 100, et les numéros vont jusqu'à 105.

**Salle 11:** Ce salon renferme une machine à café, des distributeurs automatiques payants, un réfrigérateur, une cuisinière et un four à micro-ondes. Le mobilier consiste en deux divans, plusieurs chaises et une table ronde. Les magazines posés sur la table incluent *Cybertechnology Today*, *Microtronics Digest* et *Science, Health and Magic*. La pièce dispose de deux portes; on n'y trouve nulle trace de l'éclairage de sécurité ou de caméras.

#### L'attaque de Renraku

Après s'être emparés de la mallette, les PJ devraient se diriger tout droit vers la sortie. Ce run a été sacrément facile, mais l'absence totale de résistance devrait maintenant les rendre paranoïques. Dès qu'ils ont la mallette en main, permettez à ceux qui se trouvent au niveau supérieur (salles 8 à 11) d'effectuer un test de Perception (4). Ceux qui obtiennent 2 succès entendent des explosions de l'autre côté de la porte en acier.

Dès qu'ils ont entendu l'explosion, faites monter les enchères. Décrivez plus d'explosions encore, sans oublier les coups de feu. Cela devrait leur faire suffisamment peur pour qu'ils activent le pas. Accordez un dernier test de Perception (4) aux personnages qui se trouvent près de la porte en acier, 1 succès leur permettant de voir ce qui semble être une empreinte de poing dans le métal.

Si l'équipe comprend un decker, le système se met en alerte et devient Rouge Difficile, mais aucune CI ne passe à l'attaque. Cette singularité devrait affoler le decker. Les PJ fuiront certainement le souffle coupé, l'échine parcourue d'un frisson de terreur.

#### POUSER UN PEU

Ce run est censé être propre et facile, aussi doit-il se révéler éprouvant pour les nerfs. Les PJ ne croiseront personne dans le tunnel menant à l'Aile Alpha, mais rien n'interdit qu'ils tombent sur quelques métacréatures en repartant du site. Une nuée de rats du diable serait très efficace; reportez-vous à la page 25 du livret *Les métacréatures* pour une description et des caractéristiques complètes. Toutefois, une telle rencontre se doit d'être brève et sans véritable danger. Vous pouvez aussi utiliser toute métacréature de votre choix pour gêner ou détourner l'attention des PJ.

Après l'explosion, le labo passe en mode d'alerte. Des sirènes se déclenchent, des drones de nettoyage et autres appareils électroniques se mettent en marche (des radios, les moniteurs de la salle 4, des avertissements préenregistrés, des lumières, etc.). Tout cela ne complique guère l'aventure, mais offre plus de distractions. Un drone de sécurité, qui n'est pas connecté au serveur esclave, peut apparaître au détour d'un coin et se mettre à attaquer les PJ. Il s'agit néanmoins de la plus forte résistance à laquelle ils devront faire face, et en aucun cas elle ne devra être meurrière. (Il y aura assez de morts et de destruction plus tard...)

Si le decker s'embête à ne rien faire, envoyez quelque CI l'attaquer – une Sonde de base ou une CI Crippler, ce qui le rendra nerveux mais ne lui infligera pas de dommages sérieux.

### ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner dans ce scénario, hormis des PJ lents et distraits qui décident de fouiller chaque pièce de fond en comble. Si c'est ce qu'ils font, avancez le moment de l'attaque de Renraku et forcez-leur la main. S'ils souhaitent jeter un œil aux environs, ils voient que le complexe de TekLon est composé de cinq bâtiments reliés par des trottoirs, et que tous les bâtiments sont clôturés et gardés. Un PJ doté de la compétence Connaissance de la Sécurité comprendra que des installations souterraines relient les bâtiments les uns aux autres. Un mage verra des esprits de garde dans l'espace astral, mais aucun près du bâtiment dans lequel ils doivent pénétrer.



## LE PLUS DUR EST D'ATTENDRE

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Ce scénario offre un moment de répit aux PJ. Une fois dans leur véhicule, ils peuvent se mettre en route et se rendre chez eux ou rouler au petit bonheur la chance. Ils n'attendront pas bien longtemps; deux heures plus tard, ils seront de nouveau en vadrouille. L'objectif de ce scénario est de permettre aux PJ de reprendre leur souffle et de se préparer aux scénarios suivants.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Le retour d'Auburn semble bien plus rapide que le périple jusqu'au mur; cela arrive souvent lorsque l'on court pour sauver sa peau. Vous bondissez hors du tunnel à environ un kilomètre de TekLon et jetez un œil derrière vous pour constater les dégâts. Des hélicoptères équipés de lampes halogènes qui déchirent la nuit comme des lasers tournent autour de l'endroit où vous vous trouvez, tels des vautours au-dessus d'une carcasse. De la fumée s'élève du bâtiment, et vous entendez encore des explosions. Les sirènes de la Lone Star et du Doc Wagon retentissent par-dessus le boucan. Il est maintenant temps pour vous de mettre les voiles.

### Lorsque les PJ appellent M. Johnson, lisez ce qui suit à haute voix :

"C'est Ni... je veux dire, Johnson, euh, M. Johnson" dit la voix à l'autre bout du combiné. "Vous l'avez? Bon, ne l'ouvrez pas. Je dois appeler le contact que vous devez retrouver. Je rappellerai sur cette ligne avec l'heure et le lieu."

### ATMOSPHÈRE

Temps mort. Laissez les PJ reprendre leur souffle. Poussez-les à se poser des questions... un run peut-il être aussi facile que cela?

### L'ENVERS DU DÉCOR

Les PJ ne sont pas pris en chasse par l'équipe d'assaut de Renraku (mais vous pouvez entretenir la paranoïa des joueurs en leur faisant croiser une patrouille de la Lone Star). S'ils souhaitent faire de la route pour patienter, qu'il en soit ainsi. Il leur est également possible de se rendre vers un abri ou une planque.

Voici quelques suggestions qui vous permettront d'occuper ce temps mort.

**Joindre des contacts:** Gardez bien à l'esprit que minuit vient à peine de sonner. Les contacts corporatistes n'apprécient certainement pas d'être réveillés pour papoter au sujet d'une société dont ils n'ont sans doute jamais entendu parler. D'autres, comme les fixers ou les barmen, sont en plein travail et ils ne laisseront sans doute pas tout tomber pour répondre aux questions des PJ. De tels contacts peuvent tout de même les aider, mais pas de gaieté de cœur. Pour compenser ce petit désagrément, les PJ devront être particulièrement sympathiques et lâcher quelques nuyens la prochaine fois qu'ils feront appel à eux. Reportez-vous à la partie *Investigation* (page 39) pour découvrir les renseignements que les contacts peuvent offrir.

**Temps de récupération:** Si un PJ a subi des dégâts Étouffissants lors des scénarios précédents, il lui est possible de se soigner maintenant - s'il ne fait rien d'autre. Cela signifie qu'il lui est impossible de joindre un contact ou d'agir de quelque autre façon. Ceux qui ont subi des dégâts Physiques n'ont pas assez de temps devant eux pour récupérer de manière naturelle; ils ne peuvent se soigner que via l'utilisation de sorts de Soins, de Traitement, ou de patchs stimulants.

**Invocation d'esprits:** Comme il ne s'écoule pas plus de deux heures entre le moment où les PJ passent leur coup de fil à M. Johnson et celui où il les rappelle pour le rendez-vous, les mages ne peuvent invoquer que des élémentaires de Puissance



2. Sans oublier qu'il faut qu'ils restent dans leur bibliothèque ou le cercle hermétique. Les chamans sont capables d'invoquer des esprits quand ils le souhaitent car ils n'ont pas besoin de réaliser de rituel de conjuration à l'avance (voir page 185 de SR3).

**Se connecter:** Les deckers peuvent rechercher des renseignements sur divers réseaux d'informations ou sur le Shadowland, du moment qu'ils ont un point d'accès. La partie *Investigation* (page 39) décrit ce qu'ils peuvent dégotter via ces sources. Si le decker désire accéder au noeud qu'il a trouvé lors de l'opération Localisation de Nœud d'Accès réalisé au labo de TekLon, il découvre que tout le système de la société est maintenant Rouge Difficile (voir page 204 de SR3).

Les indices du système sont Rouge-8/16/14/18/18/18. Utilisez l'Exemple d'une table de faisceau de sécurité de la page 209 de SR3 si le decker souhaite jeter un œil de plus près au système. S'il y parvient, il découvre que des fichiers sont en cours d'effacement.

**Ouvrir la mallette:** La mallette présente un mécanisme de verrouillage électronique d'indice 6. Un PJ doté de la compétence Électronique et disposant d'un kit électronique peut tenter de l'ouvrir en effectuant un test d'Électronique (6). Il doit obtenir 2 succès par verrou pour ouvrir la mallette sans l'endommager. Un succès permet d'ouvrir la mallette, mais laisse des traces. Les PJ peuvent aussi décider de tirer sur les verrous ou de briser la mallette pour l'ouvrir. L'indice de Barrière de la mallette est de 4. Mais, dans ce cas, le fragile crâne cybernétique qu'elle renferme subit des dommages qui seront repérés lors de l'échange. Les PJ peuvent dès lors s'attendre à recevoir moins de nuyens que prévu.

La tête est vraiment insolite. Ses yeux, lèvres, oreilles et autres sont entièrement faits de microélectronique. Elle n'a ni peau ni cheveux. Un PJ doté de la compétence Électronique peut l'analyser, mais reste incapable de découvrir son fonctionnement. Un PJ doté de la spécialisation Microélectronique (de la compétence Électronique) ou de compétences de connaissances en cybertechnologie, microélectronique, etc. peut déterminer que la tête est un prototype de technologie de pointe, et qu'elle n'est pas terminée. Le seuil de réussite de tels tests s'élève à 12.

### POUSER UN PEU

Vous ne pouvez guère compliquer les choses lors de ce scénario, mais il n'y a rien de mal à mettre un gang sur la route des Pb histoire de leur mettre un peu de pression. Si vous souhaitez qu'ils comptent sur leur vivacité d'esprit, Johnson leur dit que le rendez-vous est dans la demi-heure; cela ne leur laisse rien le temps de faire, excepté soigner leurs dégâts Étourdissants et s'appliquer quelques patchs stimulants.

### ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui puisse prendre mauvaise tournure dans ce scénario. Les PJ ont récupéré la mallette et se préparent maintenant à la scène suivante. S'ils ont ouvert la mallette et trouvé la tête, ils vont peut-être décider de la remettre au plus offrant – une tactique dangereuse à long terme qui risque de leur retomber plus tard sur le dos. S'ils souhaitent tout arrêter là, que les Joueurs procèdent à un test d'Étiquette (Corporatiste) contre un seuil de réussite de 2. Ceux qui en bénéficient comprennent quelques petites choses de la vie: premièrement, on n'arnaque pas son employeur parce que, sinon, plus personne ne vous engage. Aucun Johnson ne souhaite traiter avec des runners auxquels on ne peut se fier. Deuxièmement, aucun éventuel acquéreur de la tête ne mettra plus d'argent sur la table qu'il y en a actuellement.

Si les PJ insistent pour la vendre, laissez-les agir à leur guise. Ils ont tout intérêt à en tirer un très bon prix parce qu'ils ne sont pas prêts à gagner de l'argent en shadowrunnant avant très, très longtemps.

## LA CROISÉE DES CHEMINS

### QU'Y A-T-IL, MON POTE?

Jusqu'à maintenant, l'aventure a exigé la discrétion des PJ et ne leur a offert que des frayeurs. Dans ce scénario, on sort les gros flingues, les sorts volent et les PJ risquent d'y laisser la vie.

Nigel Terwilliger leur donne une adresse dans le quartier des entrepôts de Bellevue – un banal carrefour, entre la 100<sup>e</sup> et Main Street. Alors qu'ils y patientent, une voiture plutôt accidentée, avec à son bord un conducteur qui l'est tout autant, descend Main Street. Le véhicule fait plusieurs embardées avant de s'écraser contre un lampadaire. Alors que la tête du conducteur heurte le klaxon, attirant leur attention, deux hélicoptères font leur apparition et déchargent leur meurtrière cargaison – deux unités de Samurai Rouges de Renraku. Les Samurai Rouges sont connus dans toutes les ombres comme l'élite armée de Renraku mais aussi comme une bande de brigands. Grâce à de longues cordes, ils parviennent jusqu'au sol et ouvrent le feu sur les PJ ou se précipitent vers la voiture, ils recherchent la mallette qu'a volée Elizabeth (la conductrice de la voiture) et ils sont prêts à mourir pour la récupérer.

Un van contenant deux mages hermétiques suivait la voiture. Ces mages font partie de l'unité de Samurai Rouges et ont le contrôle d'une arme secrète de Renraku – un cyberzombie en état de marche et armé.

Dans *Shadowrun*, un cyberzombie est un humain qui relève plus de la machine que de l'homme. Magie et science mêlent leurs plus terrifiants aspects pour façonner une créature qui devrait être morte mais qui continue de vivre et qui combat très efficacement. Pour plus d'informations sur les cyberzombies, reportez-vous à *L'envers du décor*, page suivante, et *Ombres portées*, page 41.

Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un groupe décroche. Dans les deux cas, l'objectif est de récupérer la mallette d'Elizabeth ; les PJ doivent savoir que sans elle, ils n'auront pas leur argent. Lorsqu'ils arrivent à la voiture, Elizabeth est morte. Sur le siège passager avant se trouvent la mallette et son agenda électronique personnel.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

La sonnerie du téléphone retentit. Vous décrochez et répondez avant qu'il sonne une seconde fois. Une voix désormais familière dit: "Vous avez deux heures pour vous rendre au quartier des entrepôts de Bellevue. L'adresse est à l'angle de la 100<sup>e</sup> et de Main Street. Votre contact est une elfe répondant au nom d'Elizabeth Chavez. Une fois que vous aurez procédé à l'échange, contactez-moi et je vous dirai où nous nous retrouverons. Ah! oui – n'ouvrez pas cette mallette non plus".

### Quand les PJ arrivent au carrefour, lisez ce qui suit à voix haute:

C'est bien là: un carrefour désert. Pas de voiture, personne, peu de lumière... bon endroit pour un rendez-vous. Qui que soit Elizabeth Chavez, elle connaît son affaire. Les entrepôts sont tous hauts de trois étages et les entrées sont dans l'alignement des façades, il vous est donc facile de vous dissimuler dans les encadrements. Une allée se trouve à un bloc et demi de la 100<sup>e</sup>. Elle est parallèle à Main Street. Des échelles à incendies permettent d'accéder aux toits; ce qui n'est pas un mauvais endroit pour se planquer ou pour fuir si les choses tournent mal. Il est temps maintenant de planifier quelque stratégie défensive.

**Quand les PJ sont en place, lisez ce qui suit:**

L'attente continue. L'heure H est arrivée; Elisabeth Chavez est en retard. Vous lui laissez cinq minutes; après, vous rappellerez Johnson et lui direz qu'on vous a posé un lapin.

**Au moment où elle arrive, lisez ce qui suit. Ne le faites pas avant que les événements de Dans les coulisses se soient déroulés:**

Vous remarquez un véhicule qui descend la route, faisant des embardées d'un côté à l'autre de la rue. Une moto peut-être; elle n'a qu'un feu. Le véhicule monte sur le trottoir, y roule quelques instants, puis redescend sur la route. Tandis qu'il approche, vous remarquez qu'il s'agit d'une voiture. Une voiture salement accidentée – de la fumée sort du moteur et les étincelles qui jaillissent du pare-chocs arrière et du pot d'échappement qui racrent contre sol offrent un bien curieux spectacle de feu d'artifice. La voiture avance toujours au petit bonheur la chance; le conducteur en a manifestement perdu le contrôle. Elle saute sur le trottoir, du côté nord de Main Street et heurte un feu de circulation de plein fouet. Le bruit de l'impact est couvert par un grincement de klaxon qui résonne dans la nuit: BIILIIIIIII!

**ATMOSPHÈRE**

C'est maintenant l'heure de se battre. Armes à feu, magie et coups de klaxon constituent le décor d'un tragique combat à mort. Ce scénario explique aux PJ pourquoi ils sont si bien payés. Ne soyez pas découragé par la taille de l'affrontement ou par sa durée; les joueurs se soucieront principalement de la survie des personnages.

**L'ENVERS DU DÉCOR**

L'intersection est conforme à sa description – un endroit normal du quartier des entrepôts désert. Un magicien qui jette un œil dans les entrepôts depuis le plan astral découvre quelques rats, un chat ou deux et un chien de garde dans chacun d'eux, aucun n'étant magiquement actif.

Une fois que les PJ sont en place, notez lequel porte la mallette. Cinq minutes après l'heure du rendez-vous, alors qu'ils commencent certainement à se faire du mouron, faites procéder, pour tous les ceux qui voient Main Street d'où ils sont, à un test de Perception (4). Pour les PJ équipés de grossissement optique ou d'ouïe accrue, réduisez le seuil de réussite de l'indice de leur matériel. Pour les mages voyant l'espace astral, le seuil de réussite de 5. Si le test de Perception est réussi, lisez le passage ci-dessus au moment où Elisabeth arrive.

Une fois que vous l'avez lu, et avant que les PJ réagissent, tous les joueurs effectuent un second test de Perception. Le seuil de réussite est de 4 pour les mages en espace astral. Pour les mages qui voient dans l'astral, et pour les personnages dotés d'amortisseurs de sons ou de grossissement optique, le seuil de réussite est de 5. Pour les autres, le seuil de réussite est de 6. Pour ceux qui sont dotés d'une ouïe accrue, le seuil de réussite est de 8. Les PJ qui obtiennent au moins 1 succès remarquent les hélicoptères de Rennaku volant en mode furtif. Si le personnage en question est dans l'espace astral, il doit réintégrer son corps pour avertir le reste de l'équipe.

Il est maintenant temps de passer à l'initiative.

**Les Samurai Rouges**

Chaque escouade de choc de Samurai Rouges est constituée de cinq hommes: quatre guerriers de types variables et un mage hermétique. Les deux équipes de samurai qui descendent des hélicoptères en rappel disposent de la puissance de feu. Les deux mages arrivent plus tard dans le tour de

combat. Tout PJ doté d'une compétence de connaissances de type Sécurité Corporatiste ou Militaire, ou de la compétence Leadership peut effectuer un test contre un seuil de réussite de 5 pour s'apercevoir que les gorilles qui débarquent sont des Samurai Rouges. Avec 2 succès, il se rappelle que les unités de Samurai Rouges sont généralement constituées de cinq hommes, pas quatre. Avec 3 succès, il se rend compte que les hélicoptères n'apportent aucun soutien au sol, ce qui signifie qu'il s'y trouve quelque chose qu'il ne faut pas abîmer.

Une unité de samurai débarque au centre du carrefour, la deuxième dans la rue qui se trouve derrière la voiture d'Elisabeth Chavez. Leur objectif est la mallette du véhicule. Ils répliquent contre toute personne qui leur tire dessus et combattent jusqu'au dernier. Les hélicoptères repartent après le largage de leurs troupes et ne reviennent que pour chercher l'escouade qui aura la mallette.

Les mages des Samurai Rouges arrivent en van par la 100<sup>e</sup> rue et tentent de bloquer le carrefour. Ils ont compris qu'il y a combat et sont prêts à lâcher sorts comme cyberzombie.

**Le cyberzombie**

Les règles qui suivent traitent du cyberzombie, mais se limitent à celles qui vous sont utiles. Le cyberzombie, une création de première génération, présente quelques défauts malgré sa formidable puissance de feu et son blindage (voir *Ombres portées*, page 41). Lorsque vous le décrivez, insistez sur son apparence inhumaine; précisez des détails comme son troisième bras, son regard fixe et le fait qu'il semble fait plus de métal que de chair.

Le cyberzombie ne se soucie pas de sa propre sécurité et reste dans la rue à tirer, même si tout le monde est mort. Tant que les mages ne lui donnent pas d'ordre, il ne "se souvient pas" des raisons de sa présence ici. Jouez-le comme s'il était bloqué dans un circuit de programmation. Il peut rester là avec un pistolet pointé vers la tête d'un personnage, mais ne pas appuyer sur la détente parce qu'il ne se souvient plus de la façon de s'y prendre. En termes de jeu, utilisez le pouvoir de métacréature Confusion (page 260 de *SR3*) pour simuler cet effet. Une fois qu'il a reçu un ordre, le cyberzombie y obéit jusqu'à ce qu'il ait terminé. Par exemple, si on lui ordonne d'ouvrir le feu contre un samurai des rues troll, il tirera jusqu'à ce que le troll ne soit plus qu'une tache humide sur la chaussée. Pour qu'il puisse agir, il doit emporter un test de Volonté. Le seuil de réussite dépend de la situation, comme ci-dessous:

**Situation**

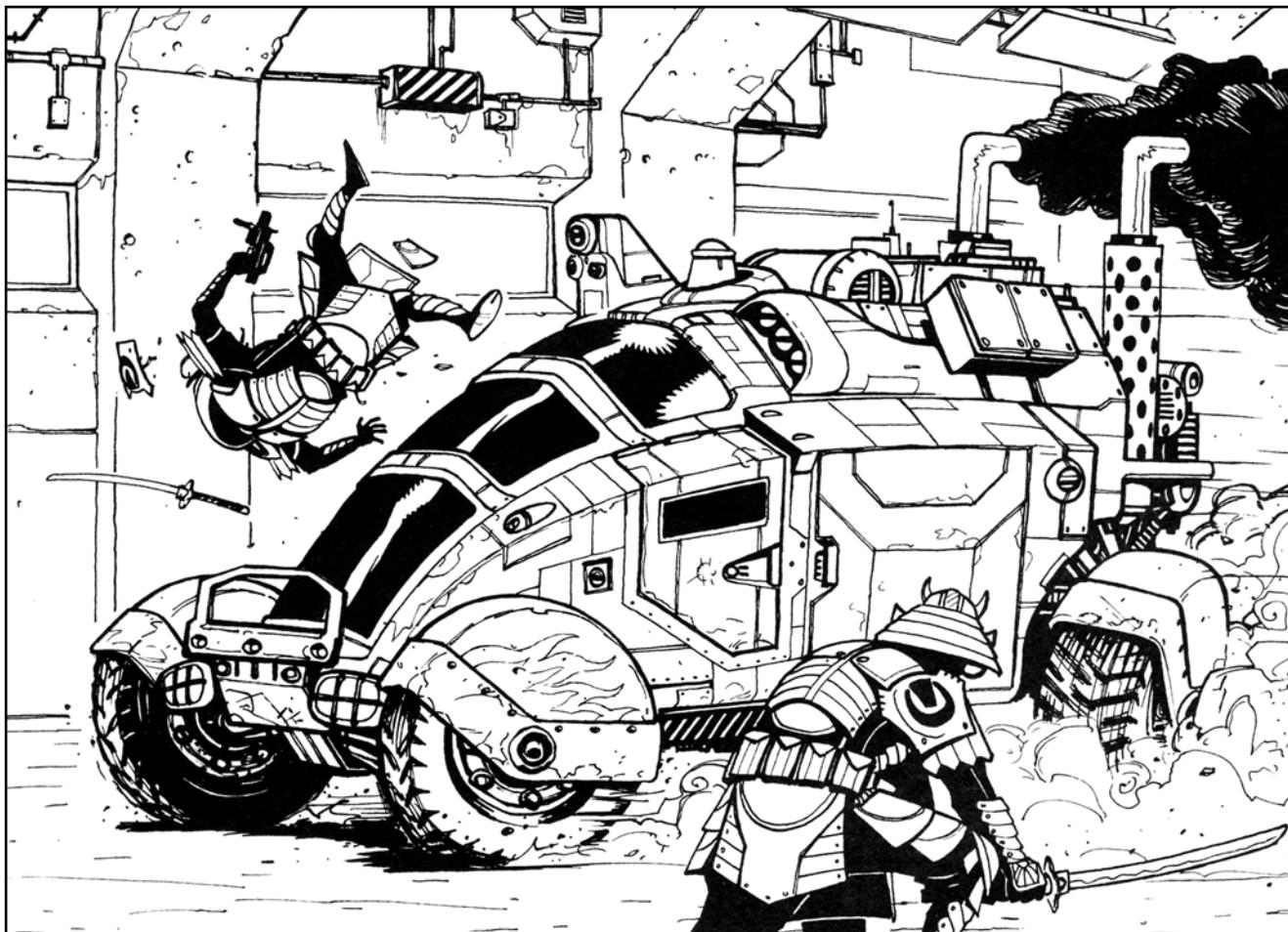
	<b>Seuil de réussite</b>
Les mages lui donnent un ordre .....	2
Poursuivre la même action (test effectué au début de chaque tour de combat)* .....	3
D'autres Samurai Rouges lui donnent un ordre .....	4
Quelqu'un d'autre lui donne un ordre .....	8

\* Si le cyberzombie réussit 3 de ces tests à la suite, il poursuit cette action sans répit jusqu'à ce que quelqu'un lui donne un autre ordre. Il n'est alors plus nécessaire d'effectuer de test.

**Gestion de l'équipe de Samurai Rouges**

Au titre de meneur de jeu, vous incarnez l'équipe de Samurai Rouges. Servez-vous des informations suivantes pour les faire réagir dans les premiers temps du combat.

Dès qu'un PJ remarque les hélicoptères, les Samurai Rouges sautent et descendent à l'aide de longues cordes. À ce moment, passez à l'initiative. Il s'agit du premier tour de combat.



**Tour de combat 1:** Effectuez un seul jet d'initiative pour tout le contingent de Samurai Rouges armés. Ils ont tous cette même initiative. Puis, procédez à un second jet d'initiative pour les mages ; tous deux ont cette initiative. N'effectuez pas de jet d'initiative pour le cyberzombie lors du premier tour de combat.

Lors de la première passe, les Samurai Rouges arrivent au sol selon leur initiative; c'est leur action. Appliquez un modificateur de réussite de +2 aux PJ qui désirent leur tirer dessus lors de la première passe. Si les Samurai Rouges ont plus de passes d'initiative lors de ce tour, ils restent immobiles, annulant toute pénalité de mouvement. Ils ne retiennent pas leurs actions. La procédure d'opération standard des Samurai Rouges veut qu'ils attaquent deux cibles différentes par phase de combat. Aussi sont-ils victimes du modificateur de tir contre deux cibles.

Lors de la première passe, lors de l'initiative des mages, tout PJ qui se trouve face à la 100<sup>e</sup> rue effectue un test de Perception (6) pour remarquer les phares du van des mages. Si les mages n'ont qu'une action, rien ne se produit durant ce tour de combat. Si les mages ont plus d'une action, ils arrivent au sud de l'intersection (hors de la carte mais toujours au sud de l'allée). Cela permet aux PJ qui se trouvent dans la 100<sup>e</sup> de voir le van arriver.

**Tour de combat 2:** Effectuez un jet d'initiative pour les types armés, un pour les mages et un pour le cyberzombie. Les types armés situés au milieu du carrefour tentent de descendre les PJ, ripostant en particulier contre ceux qui leur tirent dessus. Lors de la première passe d'initiative, les types armés de Main Street qui se trouvent derrière la voiture d'Elisabeth

se précipitent dans sa direction. Lors de la deuxième passe (et les suivantes, s'il y en a), ils tirent pour briser les fenêtres de la voiture et ce, jusqu'à ce qu'on leur tire dessus.

Le van des mages s'arrête au centre du carrefour (sans renverser les autres Samurai Rouges) au tour des mages, lors de la première passe d'initiative. Le cyberzombie n'entreprend aucune action lors de la première passe. En termes d'effets, les portes arrière du van s'ouvrent et le cyberzombie reste là, menaçant, rétro éclairé. Lors de la deuxième passe d'initiative (si les mages en ont une), le cyberzombie conserve ses actions jusqu'à ce que l'un des mages lui donne un ordre. L'autre mage lance un sort. Si les mages n'ont pas de seconde passe d'initiative, les événements qui suivent se déroulent au troisième tour de combat. Le cyberzombie est équipé d'un système de communications cephaloware, aussi les mages n'ont-ils pas besoin de lui transmettre leurs instructions à voix haute.

Voici ce qu'ils lui ordonnent de faire, dans l'ordre qui suit :

1. Attaquer tout personnage qui porte une mallette.
2. Sortir toute mallette de la voiture d'Elisabeth Chavez (les mages ne donnent cet ordre que si tous les guerriers Samurai Rouges sont morts).
3. Attaquer le personnage qui inflige le plus de dommages (généralement, celui qui a l'arme à feu la plus puissante).
4. Attaquer quiconque tire sur les Samurai Rouges.
5. Attaquer tout mage ou chaman apparaissant parmi les runners.

Si le cyberzombie voit deux PJ avec une mallette (en admettant qu'ils se sont emparés de celle qui était dans la

voiture et qu'ils ont celle au logo de Novatech), il ne sait plus où donner de la tête, comme dans le cadre du pouvoir de métacréature Confusion (voir page 260 de SR3).

**Tour de combat 3:** Là encore, effectuez un jet d'initiative pour les types armés, pour les mages et pour le cyberzombie. Si les mages n'ont pas eu de seconde passe d'initiative au tour précédent, ils entreprennent les actions décrites à **Tour de combat 2.** À la fin du tour de combat 3, les Samurai Rouges qui se sont rendus jusqu'au véhicule d'Elisabeth s'emparent de la mallette. Ils ne se soucient pas de son assistant digital personnel.

**Tour de combat 4:** Procédez à un jet d'initiative pour tous les survivants de l'équipe Renraku. Pendant le reste du tour, ils se précipitent vers le van.

**Tour de combat 5:** Le van part lors de la première initiative obtenue par les survivants, cyberzombie exclu (il ne conduit pas).

#### Gestion du combat

Les PJ peuvent mettre la main sur la mallette d'Elisabeth Chavez de plusieurs façons. La plus efficace est d'anéantir les Samurai Rouges avant qu'ils atteignent sa voiture ou que le van arrive. Si le van arrive, les PJ doivent éliminer les mages. S'ils y parviennent, le cyberzombie ne reçoit plus d'ordres et reste figé sur place. Dans la plupart des cas, les PJ n'auront pas à tuer le cyberzombie (mais bien sûr, ils ne le savent pas). Un bon moyen de leur faire peur consiste à verrouiller la visée laser du cyberzombie sur la poitrine, la tête ou l'aïne de l'un d'eux. Il suit alors le combat, la visée laser rivée sur lui, mais il ne tire que s'il en reçoit l'ordre.

L'utilisation de sorts et d'esprits se fait au profit des PJ. Les mages de Renraku n'ont aucun esprit à conjurer car ils sont trop occupés par la gestion du cyberzombie. En outre, les PJ peuvent effectuer une approche plus discrète via invisibilité, sorts de Chaos ou pouvoirs de Dissimulation et de Confusion pour récupérer la mallette pendant que les affrontements font rage. Cette stratégie est un peu délicate, mais ils peuvent parfaitement s'en sortir en faisant montre de créativité.

#### La voiture d'Elisabeth

Lorsque les PJ arrivent au niveau de la voiture (une fois le combat terminé ou les samurai éliminés), ils découvrent Elisabeth, affalée contre le volant, morte. Sur le siège passager avant se trouvent une mallette en métal et son assistant digital personnel (ADP) - une sorte d'agenda électronique. Les PJ prendront certainement les deux. Sinon, rappelez-leur qu'Elisabeth n'en a plus besoin et que Renraku enverra sans doute du monde visiter les lieux. S'il y a quoi que ce soit sur eux dans l'ADP, ils ne voudront certainement pas que cela tombe entre les mains de Renraku.

Tout PJ ayant un contact chez Renraku, la compétence Étiquette (Corporations) ou la compétence de connaissances Corporations reconnaît immédiatement le logo de Renraku sur la mallette d'Elisabeth.

#### Suite au combat

Une fois le combat terminé, les PJ ont deux mallettes; à ce moment-là, ils souhaiteront certainement récupérer leur argent et se faire oublier quelque temps. En théorie, il leur est possible d'obtenir plus de nuyens encore contre les deux mallettes, mais ils voudront probablement terminer cette affaire au plus vite. Toutefois, M. Johnson ne répond pas s'ils l'appellent - détail qui devrait quelque peu les paniquer.

Si les PJ examinent l'ADP, ils découvrent que l'agenda personnel d'Elisabeth n'est même pas protégé par un mot de passe. Il n'y a que deux entrées pour la journée d'hier. La première, à 15h00, dit "Contact avec N"; l'autre, à 17h00, dit "Échanger les mallettes de N". La note suivante, à 12h30 aujourd'hui, dit "N a appelé au sujet du rendez-vous". Une entrée pour 02h00 dit "Échange des mallettes". La dernière entrée, à 03h00, dit "Paiement @ 3844 Belmont Avenue, code #68GTH773KN1". Comme les PJ n'ont pas de nouvelles de leur Johnson, la note au sujet du paiement inscrite dans l'ADP devrait les pousser à se rendre à ce rendez-vous dans l'espoir de tirer quelque monnaie d'une nouvelle transaction.

La mallette de Renraku dissimule un signal de pistage activable sur demande (ASD), ce qui a permis aux Samurai Rouges de Renraku de retrouver Elisabeth. Le signal est toujours actif. L'objet se trouve dans la mallette et ne peut être détecté que si on ouvre la mallette. L'ASD dispose d'un indice 8. Si les PJ désirent ouvrir la mallette, utilisez les mêmes règles que pour l'ouverture de la mallette renfermant la tête cybernétique (voir page 30). La mallette de Renraku contient douze disques optiques. Un decker qui souhaite y jeter un œil avant l'échange doit se munir d'un lecteur portable.

#### POUSSER UN PEU

Ce scénario est déjà suffisamment salé comme ça. Si les PJ se débarrassent trop facilement des Samurai Rouges, vous pouvez y ajouter trois types de difficultés. Premièrement, une troisième équipe de Samurai Rouges tombe du ciel (mage y compris). Deuxièmement, les mages donnent des ordres au cyberzombie avant que le van arrive au carrefour. Ainsi, le cyberzombie agit même si les PJ se débarrassent des mages dans les premières secondes. Troisièmement, les mages disposent d'élémentaires et les utilisent lors de leur première action. En général, ces mages ont des élémentaires de feu.

#### ANTIVIRUS

Trois choses peuvent mal tourner dans ce scénario. Premièrement et plus particulièrement, les PJ tombent comme des mouches. Si cela arrive, laissez faire; *Shadowrun* est un jeu meurtrier. DocWagon arrive et les ramasse. S'ils finissent tous dans une clinique de DocWagon, la tête cybernétique est volée dans le dépôt de DocWagon. Ils reçoivent un petit défraîtement, mais c'est tout.

Si les PJ fuient, M. Johnson les appelle et leur demande ce qui s'est passé. Il ne leur donne que la moitié de la somme prévue pour la mallette qu'ils ont récupérée dans son labo, car ils n'ont fait que la moitié du travail demandé. S'ils disparaissent après avoir rempli leur part du contrat, aucun problème. En revanche, s'ils décident de conserver la tête cybernétique, les agents de Renraku (qui ont tout enregistré via la céphalo-caméra du cyberzombie) et de Novatech ne les lâcheront plus. Ces deux corporations souhaitent les voir morts, et elles n'auront de cesse de les traquer tant que cela ne sera pas le cas (elles ne connaissent pas ce que savent les personnages et ne souhaitent pas prendre le moindre risque).

Enfin, les PJ oublieront peut-être l'ADP. S'ils ont les deux mallettes, M. Johnson les appelle, leur donne l'adresse et le code pour le rendez-vous du paiement. Dans ce cas, Nigel trafique l'histoire de *Personne ne vous croira* afin de faire passer Elisabeth pour un agent double.



## PERSONNE NE VOUS CROIRA

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Dans ce scénario, les PJ découvrent ce qui se passe. S'ils jouent bien les cartes qu'ils ont en main, ils obtiennent une forte somme d'argent et des bons points qu'ils pourront encaisser plus tard.

Les PJ se rendent à l'adresse qui apparaît sur l'ADP — un immeuble apparemment récent du centre-ville. Seul un ascenseur fonctionne et il n'y a qu'un bouton, marqué "Toit". Ils arrivent au treizième et dernier étage, et les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur une pièce qui occupe tout l'étage. Là, se trouvent trois humains : M. Johnson, Richard Villiers (le propriétaire de Novatech et l'un des dix hommes les plus puissants au monde) et Miles Lanier, le chef de la sécurité de Novatech (un homme suffisamment froid et calculateur pour tirer les ficelles de plus grosses arnaques jamais commises contre une mégacorporation).

Les PJ sont arrivés.

Lors de cette scène, ils apprennent que Nigel Terwilliger travaillait à la fois pour Renraku et pour Novatech ; que c'est parce qu'Elizabeth lui avait dérobé la mallette destinée à Renraku que, paniqué, il les a engagés pour la récupérer. Ils apprendront aussi que Lanier et Villier jouent pour de bon mais qu'ils peuvent être très raisonnables s'ils sont honnêtes avec eux.

**Note à l'attention du meneur de jeu:** La majeure partie de *Dites-le avec des mots*, ci-dessous, dépend des actes des PJ en présence de Villiers et Lanier, de ce qu'ils apportent et de ce qu'ils disent. Transformez tout cela en bribes de conversations entre Villiers, les PJ et Nigel. Notez des questions logiques à l'attention des PJ.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse qui figure dans l'ADP correspond au centre-ville — un immeuble de bureaux si rutilant qu'il aurait pu être bâti la semaine dernière. La double porte d'entrée en verre dispose d'une serrure magnétique avec un pavé alphanumérique. L'entrée est déserte. L'éclairage de sécurité illumine le sol en marbre et les murs de bois noir poli. De la lumière vient de la seule porte d'ascenseur ouverte. Il n'y a pas de bouton d'appel sur la porte, mais il y en a un à l'intérieur. Ce bouton mène apparemment au toit.

### Lorsque les PJ sont dans l'ascenseur, lisez ce qui suit à haute voix :

Les portes s'ouvrent sans le moindre bruit sur une vaste pièce. L'appartement occupe tout le treizième étage. Sur le mur de droite se trouve une série de moniteurs vidéo, dont une moitié diffuse les informations de la télé et l'autre des échanges de valeurs dans le monde entier. Il y a un grand bar près du mur de gauche, mur qui est entièrement vitré. La vue est spectaculaire. Vous voyez cinq bureaux en bois dans la pièce; le plus grand, qui fait au moins dix mètres de long, est près du mur du fond, lequel est tapissé d'étagères encombrées de livres et de papiers. Des photographies encadrées sont posées sur presque chaque surface plane, et chaque bureau dispose d'un ordinateur.

Devant vous, s'étend une aire de délassement avec une cheminée circulaire. Au bout de cette zone se trouve une grande table ronde de réunion, également dotée d'un ordinateur. Votre Johnson est assis à cette table, manifestement plus nerveux encore qu'au Club Pénombre. Les deux autres hommes sont debout, près de lui, les yeux rivés sur le moniteur de l'ordinateur. Tout ce que la pièce renferme semble avoir été fait sur mesure, jusqu'aux meubles pour nains et trolls.

L'un des étrangers lève les yeux et dit : "Aucune de ces personnes ne ressemble à ma fidèle employée, Elizabeth Chavez, n'est-ce pas Nigel ? Bienvenue. On dirait que mon séjour à Seattle est quand même placé sous le signe des affaires. Miles, installez nos invités et servez-leur à boire".

**Note à l'attention du meneur de jeu:** Miles Lanier avance en direction des PJ et dit, d'un ton clair et assuré : "Je suis Miles Lanier. Je vous déconseille ne serait-ce que de tenter de vous servir de..." A ce moment, il dresse la liste de tous les objets potentiellement dangereux qu'ils portent ou pourraient utiliser, des flingues aux couteaux, du cyberware à la magie. Une fois la liste terminée, il conclut par : "Si l'un d'entre vous est assez bête pour se servir de l'un de ces objets dans cette pièce, je devrais le tuer." Il ne sourit pas en disant cela; Il expose simplement les faits. Les PJ doivent avoir le sentiment qu'il pèse ses mots et qu'il est capable de mettre ses paroles à exécution, même s'il n'est manifestement pas armé. Lanier leur demande ensuite ce qu'il peut leur offrir à boire, mais il ne leur confisque pas leurs armes.

### Une fois les PJ assis, lisez ce qui suit :

Richard Villiers s'accoude à la table avec désinvolture et vous regarde. "Maintenant, mes amis, veuillez m'expliquer comment il se fait que mes biens sont en votre possession."

**Note à l'attention du meneur de jeu:** Le choix des termes de cette salve d'ouverture dépend de ce que les PJ ont amené au rendez-vous. S'ils sont venus avec la mallette de Novatech, remplacez "mes biens" par "les biens de mes ennemis". S'ils viennent seulement avec l'ADP, il leur demande ce qu'il peut faire pour eux. Rappelez-vous, les PJ doivent avoir l'ADP en leur possession pour entrer dans l'immeuble et convaincre qui qu'ils croisent qu'ils ont un rendez-vous. Laissez-les expliquer les événements de la nuit. Villiers les écoute, ne les interrompant que pour demander de temps à autre confirmation à Nigel — en particulier si ce qu'ils disent tend à démontrer une erreur de sa part. Villiers ne laisse jamais Nigel finir ses phrases, en grande partie parce qu'il bégaye nerveusement. Insistez là-dessus.

Villiers réagit à certaines des allégations des PJ. S'ils parlent de Renraku, il demande à Nigel comment Renraku a pu s'immiscer dans cette affaire. S'ils précisent qu'Elizabeth est morte, il lui demande comment une employée si précieuse et si fidèle a pu aussi mal tourner.

### Une fois l'histoire des PJ terminée, voici ce qui arrive :

Villiers demande aux PJ : "Combien mon employé Nigel vous a-t-il offert exactement ?" Après leur réponse, il ajoute : "Généreux avec mon argent, n'est-ce pas Nigel ?" A ce moment, Villiers demande à Lanier d'ouvrir la mallette apportée par les PJ et d'en examiner le contenu. Quand il répond que tout va bien, les PJ peuvent enfin voir ce qu'elle contient s'ils ne l'avaient pas déjà fait. La tête cybernétique est décrite à la page 30 dans *Ouvrir la Malette*. Villiers ouvre alors une serviette semblable à celle que Nigel possédait lors de sa rencontre avec les PJ et lance des créditubes d'un noir de jais au centre de la table. Chacun vaut 10000 nuyens; il en pose autant que nécessaire pour que le total corresponde à celui réclamé précédemment par les PJ. Après avoir jeté le dernier tube, il dit : "Maintenant — nos affaires sont-elles terminées ou avez-vous autre chose pour moi ?"

**Note à l'attention du meneur de jeu:** Une fois encore, les événements précis de cette scène dépendent de ce que les PJ ont en leur possession. S'ils proposent à Villiers de lui vendre l'ADP, il rit et jette deux créditubes de plus sur la table. S'ils le lui donnent sans rien demander en échange, il dit : "Merci. Je m'en souviendrai".

## Vendre la mèche

Lanier prend l'ADP et le branche à l'un des gros ordinateurs de bureau. Il fait alors un résumé de son contenu, comme suit:

Elizabeth avait remarqué que certains des fichiers de recherches de TekLon avaient disparu. Elle découvrit rapidement que Nigel en était à l'origine et elle lui présenta le problème. Il lui dit que tous deux travaillaient pour la même équipe – Novatech – et qu'il recevait ses ordres de Miles Lanier.

Villiers regarde Nigel et dit: "Jusqu'ici, tout va bien".

Ne sachant pas si elle devait le croire, Elizabeth garda un œil sur lui. Le jour où Nigel engagea les PJ et où Renraku attaqua TekLon, elle le vit copier plusieurs fichiers et les mettre dans une mallette. Après cela, il passa un coup de fil pour organiser "un événement" dans la soirée.

"Un événement" dit Villiers, "plutôt violent, Nigel." Il appuie sur un bouton; l'un des moniteurs installés contre le mur montre des hélicoptères ouvrant le feu sur un petit groupe de gardes de la sécurité à l'entrée d'un complexe corporatiste. Les PJ voient le logo de TekLon Industries en arrière-plan.

Poursuivant son résumé, Lanier dit que pendant que Nigel était au téléphone, Elizabeth s'empara de la mallette pleine de fichiers et partit. Nigel s'en aperçut et courut à ses trousses.

"Avez-vous paniqué, Nigel?" demande Villiers, d'un ton calme et froid. "Avez-vous laissé notre mallette derrière vous dans la panique?".

Lanier continue. Il semblerait qu'Elizabeth reçut un coup de téléphone de Nigel vers 00 h 30, lui demandant de la voir pour échanger les mallettes. Si elle acceptait (et l'a aidait ainsi à couvrir ses fesses), Novatech retrouvait ses précieux biens. Si elle refusait, Nigel remettait la tête cybernétique à Renraku. Elle accepta et passa un coup de téléphone à son contact de Novatech, qui lui dit de procéder à l'échange puis de se rendre à l'adresse de Belmont à 03 h 00. Elle appela alors Nigel et arrangea l'échange pour 02 h 00.

Villiers parle alors aux PJ des corporations orphelines et de certaines des retombées de la guerre des corps. Il leur révèle que Nigel s'introduisait dans les complexes corporatistes pour s'assurer que Novatech – et personne d'autre – obtient les données de valeur qu'ils renfermaient. Villiers termine en disant: "Malheureusement pour Nigel, ici présent, j'ai plus d'un fidèle employé." À ce moment, Nigel tombe lourdement en avant. Les PJ voient Lanier, derrière lui, un silencieux encore fumant à la main.

## La mallette de Renraku

Après tout cela, Villiers propose aux PJ de leur racheter la mallette de Renraku. S'ils l'ont emmenée avec eux, il sort de nouveau sa serviette et en vide le contenu sur la table, doublant ainsi le nombre de créditubes. Puis, il fouille les poches de Nigel et en sort quatre créditubes normaux, deux orange et deux jaunes, en disant: "Il n'en aura plus besoin maintenant". Les créditubes jaunes renferment, chacun, 1 000 nuyens, les orange 500.

Si les PJ ont laissé la mallette de Renraku dans leur voiture ou à un équipier resté dehors, Villiers propose de retrouver tout le monde au garage. Il leur montre le reste des créditubes et précise: "Vous aurez tout ça en bas". Il fouille alors les poches de Nigel, en extrait les quatre créditubes et dit: "Voici mon gage de bonne foi. Il n'en a plus besoin. Retrouvez-moi en bas". Si les PJ ont planqué la mallette autre part – en lieu sûr, par exemple – Villiers dit et fait les mêmes choses mais propose de procéder à l'échange au garage dans une demi-heure.

## ATMOSPHÈRE

Ouh! Cette locution résume bien la scène. Les shadownrunners ne rencontrent *jamais* les très grosses huiles, et voilà que les PJ boivent un verre et parlent affaires avec Richard Villiers. Ils devraient se sentir privilégiés, honorés mais aussi un peu comme des poissons hors de l'eau. Villiers travaille à un niveau que peu d'individus ont la chance de connaître, et là, ils sont plongés en plein dedans.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Ce scénario vous offre une kyrielle d'opportunités d'interprétation. Profitez-en et faites-vous plaisir. Chaque PNJ est différent; exploitez donc ces différences. Nigel est l'idiot hésitant qui pensait être plus malin qu'il ne l'est vraiment. Miles Lanier est plein d'assurance, meurtrier et pour ce qu'en savent les PJ, un futur employeur. Et Richard Villiers – que peut-on dire à son sujet? Il est riche, puissant et doté d'un certain sens du spectacle... mais les PJ ne peuvent préciser si son show s'adresse à Nigel ou à eux. Pour l'incarner, agissez comme s'il savait ce que les gens comptent faire avant même qu'ils y pensent.

Le lieu de cette rencontre est le centre-ville, aussi les PJ doivent-ils avoir l'air relax... ce qui n'est guère facile quand on a subi des blessures. 3844 Belmont Avenue est un immeuble de bureaux de treize étages, doté d'une seule porte d'entrée. L'éclairage de sécurité est branché et un ascenseur est ouvert.

Un mage qui scrute l'immeuble dans l'astral ne trouve rien d'extraordinaire avant d'arriver au treizième étage, qui est protégé par une rune de garde de Puissance 14. La cage de l'ascenseur n'est pas protégée, mais l'entrée qui s'ouvre sur le treizième étage l'est. Un decker remarque que la serrure magnétique et le pavé de la double porte d'entrée ne présente aucun datajack ou point d'accès électronique. La serrure magnétique est alimentée par une batterie et n'est pas connectée à la Matrice. Ces deux détails devraient faire comprendre aux PJ qu'il se passe quelque chose d'important. S'ils tentent quoi que ce soit dans l'immeuble, Lanier se présente via le système d'enceintes audio et leur demande très calmement de se tenir tranquilles. S'ils ne jouent pas le jeu, à lui de réagir, mais il sera subtil et meurtrier.

Une fois les PJ dans l'appartement du haut de l'immeuble, les joueurs effectuent un test d'Étiquette Corporatiste ou de toute compétence de connaissances de Corporations contre un seuil de réussite de 4. Avec 1 succès, les PJ reconnaissent Richard Villiers. Avec 2 succès, ils reconnaissent aussi Miles Lanier. Durant leur séjour dans l'appartement, tout appareil de communication cephaloware qu'ils portent est brouillé. Néanmoins, Lanier est branché sur la fréquence qu'ils utilisaient, aussi relaie-t-il tous les messages qu'ils reçoivent pendant qu'ils sont là-bas.

Le reste du scénario est à disposition des joueurs pour qu'ils passent un agréable moment. Plus Nigel s'enfonce, plus les PJ devraient être sûrs qu'ils seront récompensés pour leurs efforts.

## POUSSEZ UN PEU

Que voulez-vous faire de plus – les PJ boivent un verre en compagnie de Lanier et de Villiers!

## ANTIVIRUS

Sauf si les PJ pris d'une hémorragie cérébrale, essaient de tuer Lanier et Villiers, rien ne peut mal tourner dans ce scénario. Si cela devait se produire, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez laisser les choses se faire, auquel cas l'immeuble explose et tue tous ceux qui sont à l'intérieur, au moment où Villiers meurt.

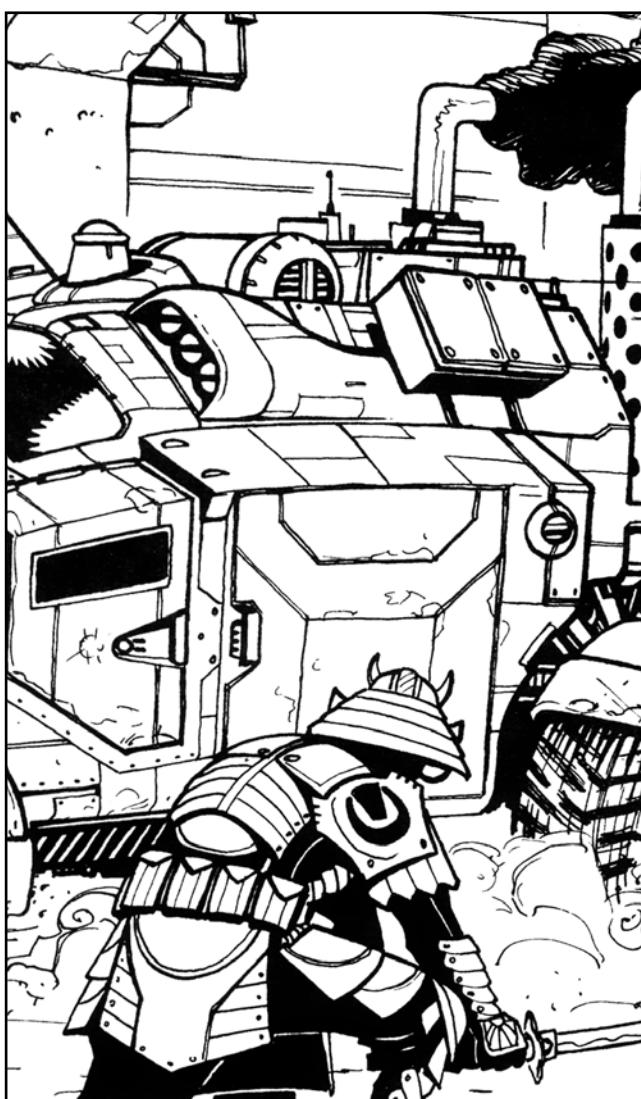
En conséquence, laissez les PJ découvrir que les Villiers et Lanier du bâtiment étaient des imposteurs. Cela devrait

leur apprendre à ne pas se mêler des affaires des gens importants.

Si les PJ sortent leurs armes, toutes les lumières s'éteignent. La pièce se remplit de fumée et de gaz neuro-étourdissant (voir page 247 de SR3). Villiers et Lanier ne semblent guère affectés (ils se trouvent en fait dans une pièce scellée, dotée d'un indice de Barrière de 12). Le gaz continue d'envelopper l'appartement jusqu'à ce que les PJ sombrent dans l'inconscience. Ils se réveillent groggy, juste à temps pour apercevoir Lanier pointer un pistolet entre leurs yeux en disant : "Je t'avais prévenu. Adieu." Pan ; le PJ est mort.

Si cela ne fonctionne pas ou ne vous convient pas, un esprit du foyer de Puissance 12 apparaît dès qu'ils sortent leurs armes, tentent toute manipulation de mana pour lancer un sort ou font un geste agressif. Il utilise ses pouvoirs de Garde et de Dissimulation pour protéger Villiers et Lanier. Un élémentaire de feu de Puissance 12 apparaît ensuite et attaque les PJ. Il combat jusqu'à la mort. S'ils parviennent à le bannir ou à le battre, un deuxième élémentaire de feu de Puissance 12 fait son apparition et continue le combat. Alors que les restes carbonisés des PJ finissent de se consumer, rappelez aux joueurs qu'ils avaient été prévenus.

Quoi qu'il arrive, Lanier et Villiers ne doivent pas mourir. Il s'agit de deux des plus malins êtres humains de la planète, des survivants qui ne sous-estiment jamais leurs adversaires. Ils le savent et les PJ devraient bien faire de même.



## TROP DE BONNES CHOSES

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Renraku a suivi la mallette pleine de disques, les PJ, mais sans doute aussi Lanier et Villiers, tout dépend de l'endroit où se trouve la mallette. L'affrontement final de ce scénario a lieu dans le garage. Il est censé permettre aux PJ d'aider Villiers et Lanier à fuir. Villiers offre aux PJ un paiement différent pour s'interposer et leur sauver les fesses.

L'issue du scénario *La croisée des chemins* détermine si le cyberzombie est présent lors de ce combat. Quoi qu'il en soit, trois équipes de Samurai Rouges débarquent et tentent de bloquer l'entrée du garage. Les PJ ont simplement besoin d'ouvrir une brèche assez grande pour que l'Eurocar Westwind 2000 de Villiers et leur véhicule puissent passer. Une fois sortis du garage, avec une mallette pleine de créditubes, ils peuvent se cacher, récupérer et s'estimer heureux (avec tous les nuyens qu'ils ont).

### DITES-LE AVEC DES MOTS

#### Si les PJ ont la mallette de Renraku avec eux, lisez ce qui suit à voix haute :

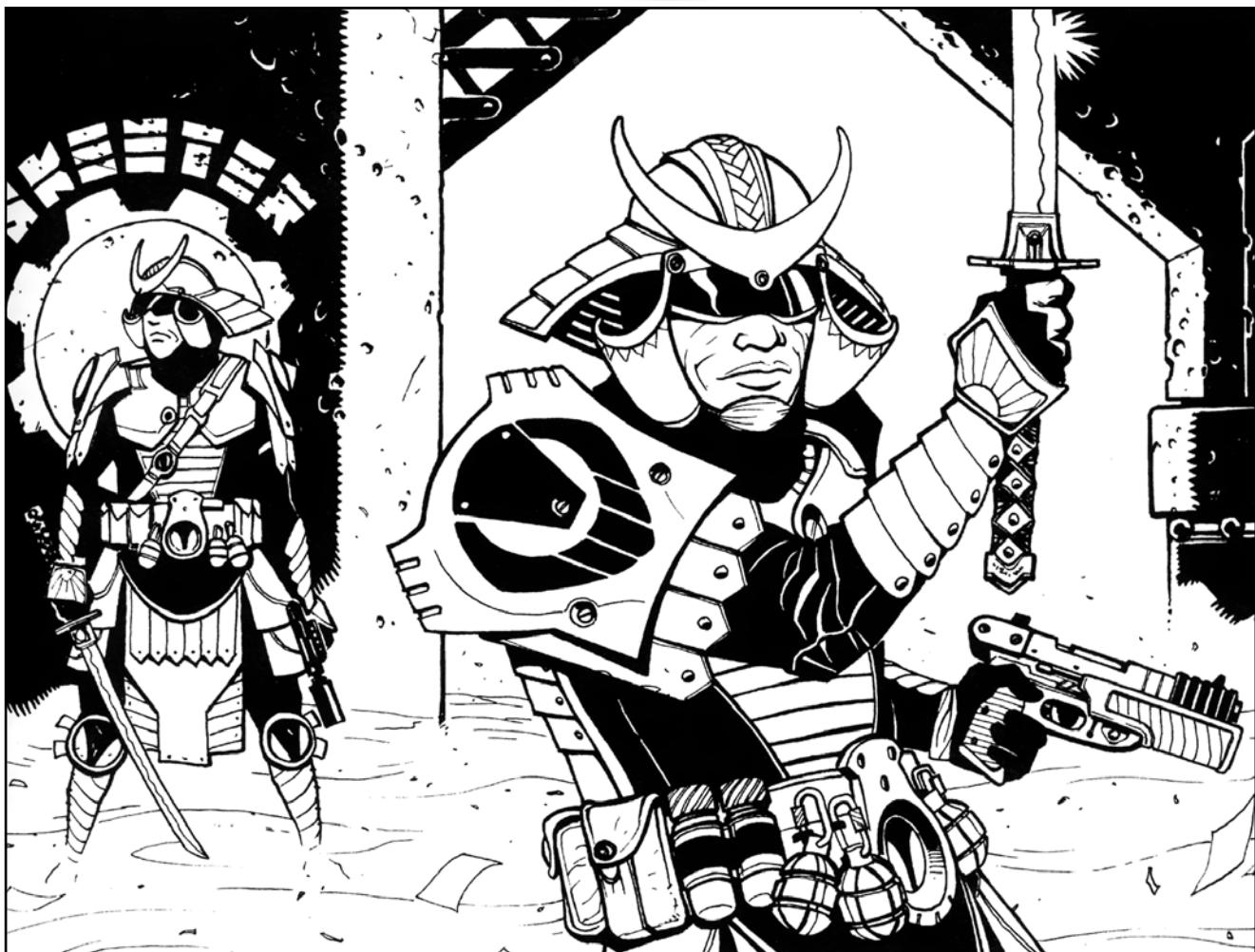
Vous sortez la mallette de Renraku, contemplant les créditubes comme des enfants une sucrerie. Lanier s'en saisit avant même qu'elle touche la table. Il la pose sur celle qui renferme la tête cybernétique et sort quelques jouets que vous avez déjà vus auparavant : scanners, outils de brouillage et autres contre-mesures électroniques. Alors que la mallette s'ouvre avec un bruit sec, Lanier dit : "Nous allons avoir des problèmes, Richard". Il en sort un appareil électronique doté d'une lumière rouge clignotante. "Ils savent où nous sommes." Puis il va jusqu'au bar, jette l'objet dans l'évier et ouvre le robinet d'eau. Vous entendez le gadget faire des étincelles, le voyez lancer des flammèches puis s'éteindre.

Richard Villiers – propriétaire et président-directeur général de Novatech Inc., l'une des dix mégacorporations qui gouvernent le monde, mais également homme qui pourrait acheter et vendre votre famille et vous pendant des générations – dit : "Voulez-vous m'accorder une faveur ? Manifestement, je vais avoir besoin d'une force d'interposition. En êtes-vous ?"

**Note à l'attention du meneur de jeu :** Si tous les PJ sont dans l'appartement, laissez-les répondre sur-le-champ. Lanier se dirige vers la bibliothèque qui se situe derrière le plus grand bureau et appuie sur un bouton. Une porte d'ascenseur s'ouvre alors. Si un PJ est resté en bas, que ce soit dans l'entrée ou dans le véhicule, il remarque trois vans qui s'arrêtent devant l'immeuble. Ils ressemblent au van qui renfermait le cyberzombie et les mages dans *La croisée des chemins*. Lanier transmet tout message radio envoyé par un tel PJ à ses camarades qui se trouvent dans l'appartement.

#### Si les PJ doivent aller chercher la mallette quelque part, lisez ce qui suit :

La porte du garage s'ouvre. À l'exception d'une Westwind 2000 d'un noir de jais, l'endroit est vide. Vous espérez qu'il s'agit de la voiture de Villiers parce que les vitres sont noires et que vous n'y voyez rien, hormis votre propre reflet. Miles Lanier sort de la voiture avec une serviette pleine de créditubes. Il l'ouvre et ils sont bien là – de l'or noir. Vous lui tendez la mallette de Renraku. Il la pose sur le capot et l'ouvre. Vous y voyez douze disques optiques, soigneusement emballés. Vous remarquez également l'air soucieux de Lanier. "Nous allons avoir des ennuis, Richard" dit-il en sortant un machin électronique qui clignote d'une lueur rouge. "Ils savent où nous sommes." Il pose l'objet au sol, sort un pistolet et tire dessus. Richard Villiers descend de la voiture, puis regarde la mallette et le gadget brisé. Ensuite, le propriétaire et président-



directeur général de Novatech Inc., l'une des dix mégacorporations qui régissent le monde – un homme qui pourrait acheter et vendre votre famille et vous pendant des générations – dit : "Voulez-vous m'accorder une faveur ? Manifestement, je vais avoir besoin d'une force d'interposition. En êtes-vous ?"

**Note à l'attention du meneur de jeu :** Si un PJ monte la garde dehors, les événements se déroulent comme dans la Note à l'attention du meneur de jeu ci-dessus, sauf que les outils de communication des PJ fonctionnent.

#### Si les PJ acceptent de l'aider, lisez ce qui suit :

Villiers sourit. "Parfait. Je vous devrai une faveur; en effet, nos derniers arrangements financiers m'ont mis à court de nuyens. Je n'avais pas prévu de financer une armée."

Lanier sourit pour la première fois de la nuit. "Ne vous inquiétez pas – nous vous retrouverons et vous serez payés."

#### Si les PJ refusent de l'aider, lisez ce qui suit :

"Aucun problème" dit Villiers. "Je comprends que vous préférez tout arrêter maintenant." Malgré ses paroles, il semble déçu.

"À titre d'information" ajoute froidement Lanier "sachez que Renraku ne sait pas qui a la mallette et qui ne l'a pas. Vous venez de rater une occasion d'être payés pour rentrer chez vous".

**Note à l'attention du meneur de jeu :** Si l'allocution de Lanier pousse les PJ à changer d'avis, lisez la partie correspondant à leur acceptation. S'ils persistent à refuser, laissez-les faire. Lanier a raison – Renraku ne sait pas qui a la mallette et les PJ doivent également s'échapper.

#### ATMOSPHÈRE

Il n'est ici question que d'affaires. Les mégacorpos ne renoncent jamais : elles utilisent, mâchent, recrachent et utilisent encore et toujours des shadowrunners. Après tout ce que les PJ ont traversé en l'espace de huit heures, ce scénario ne devrait constituer qu'une cabriole de plus – un festin inattendu de nuyens et de verres amicaux bus en compagnie du P.-D.G. d'une gigantesque corporation. Lorsque les PJ découvrent que la mallette d'Elisabeth renferme un mouchard et que Renraku la piste toujours, il devrait comprendre la dure réalité selon laquelle les ombres ne sont qu'une partie d'échecs sans fin, avec eux dans le rôle des pions.

#### L'ENVERS DU DÉCOR

Villiers et Lanier contrôlent la situation. Leur assurance ne vacille jamais. Lorsque Villiers demande aux PJ de l'aider, il le fait sachant qu'un homme comme lui peut s'en sortir en demandant à de parfaits inconnus de servir de chair à canon face aux troupes de Renraku.

Le garage se situe un niveau plus bas que celui de l'entrée. Une courte rampe mène à sa porte, qui s'ouvre pour les PJ et se referme derrière eux. La voiture de Villiers est le seul véhicule présent.

#### Les forces de Renraku

Les troupes de Renraku sont du même type que les unités de Samurai Rouges déjà rencontrées par les PJ dans *La croisée des chemins*. Leurs caractéristiques apparaissent à la page 41. Deux des trois vans bloquent l'accès à la route; l'autre bloque la rampe. Si le cyberzombie est encore en vie,



il se livre à un assaut frontal. Sinon, Renraku envoie une équipe pour faire sauter la porte du garage.

Le cyberzombie s'en prend à la porte dès que le marché est passé. Si les PJ acceptent d'aider Villiers, lancez-les à ce moment-là dans l'action. Sinon, il leur faut quand même se battre pour sortir. Les mages donnent les ordres qui suivent au cyberzombie, par priorité :

1. S'en prendre à la porte du garage.
2. Attaquer la première personne qu'il voit (cet ordre devient "attaquer le premier véhicule" dès que les mages comprennent que les assiégés ne se sont pas retranchés). Lancez 1D6. Sur un chiffre impair, le cyberzombie attaque le véhicule des runners; sur un chiffre pair, il s'en prend au véhicule de Villiers.
3. Mettre hors service le véhicule et chercher la mallette.
4. Passer au véhicule suivant.

#### La grande évasion

Pour s'enfuir, les PJ doivent franchir le barrage de vans. Renraku s'attend à une fusillade monstre, pas à un accrochage bref. S'il y a un interfacé parmi les PJ, il est temps pour lui de se mettre sous les feux de la rampe.

L'interfacé doit effectuer trois manœuvres ; une pour passer le cyberzombie ou l'équipe de Samourai Rouges qui souffle la porte, une pour le van qui encombre la rampe, et une pour contourner le barrage sur la route. Utilisez les modificateurs de la Table des tests de Conduite, page 134 de SR3. Le garage est un terrain Restreint, ce qui implique un modificateur de +3. La situation est stressante et entraîne un modificateur de +2. Les vans de Renraku sont des versions maison de l'Ares Roadmaster; pour les caractéristiques, reportez-vous à la page 306 de SR3.

Si l'interfacé emporte chaque test, leur véhicule passe en trombe devant les troupes de Renraku étonnées et s'enfuit. La Westwind de Villiers suit la voie. Les PJ peuvent maintenant aller se refaire une santé où ils le souhaitent.

Si l'interfacé manque un test, il emboutit le cyberzombie ou l'un des vans. Pour déterminer les conséquences, utilisez les règles de percussion de la page 142 de SR3. Si le véhicule des PJ le percute suffisamment fort pour tomber en morceaux, Villiers et Lanier tentent de les aider avant de s'échapper. Cependant, ils n'y ont recours que s'ils ont accepté d'aider Villiers. Cette tentative de secours peut prendre diverses formes : une grenade bien placée qui ouvre une brèche dans

les défenses de Renraku ou une arme cachée sur la voiture de Villiers. Celui-ci tire alors sur les forces de Renraku, donnant ainsi aux PJ le temps de trouver un nouveau plan. S'ils ont refusé d'aider Villiers, Lanier et lui profitent de la diversion occasionnée par l'accident pour fendre les rangs adverses, laissant les PJ seuls à leur triste sort.

#### POUSSEUR UN PEU

Pour éléver le niveau de difficulté de ce scénario, ajoutez une unité de poursuite aux forces de Renraku. Cela offre à l'interfacé une scène de poursuite et engendre une scène de fusillade.

#### ANTIVIRUS

Les PJ risquent de mourir dans ce scénario. Cela arrive – l'univers de Shadowrun est impitoyable. S'ils sont blessés, DocWagon arrive tout de suite, comme dans le cas des contrats Platine. Plus tard, ils apprendront qu'un bienfaiteur a payé les frais d'hôpital et tout le cyberware (grade alpha).

Un autre problème se présente si les PJ ont un accident et ne peuvent sortir. Dans ce cas, ils peuvent combattre jusqu'à la mort ou jouer la carte de l'innocence auprès des Samourai Rouges de Renraku. Après tout, ils n'ont ni les disques ni la tête. Renraku les emmène à des fins d'interrogatoire et leur montre un enregistrement vidéo du combat de *La croisée des chemins*. La corpo a aussi un film tourné à TekLon s'ils n'ont pas pris la peine de couper les caméras ou de les voiler. Après une journée d'interrogatoires, ils sont relâchés. Renraku confisque leur équipement mais leur laisse leurs crédittubes. Plus tard, ils apprendront que leurs frais hospitaliers (s'ils en avaient) ont été payés.

S'ils décident de piéger Villiers et Lanier et d'obtenir de l'argent de Renraku en les livrant, laissez-les essayer. Pour Renraku, les PJ ont la mallette et ils essayent de gagner du temps. Villiers sort de la voiture avec une mallette, marche en direction d'un Samourai Rouge et se présente. Il explique que les disques que les PJ ont tenté de lui vendre sont des faux, mais qu'ils ont toujours les originaux. Après quelques coups de téléphone, les Samourai Rouges laissent Villiers partir mais arrêtent les PJ. Les PJ sont torturés jusqu'à ce que Renraku croie en leur histoire. De très douloureux sorts de Sonde Mentale sont employés. Des semaines plus tard, ils sont relâchés sans le moindre crédittube ou matériel. Moralité : N'arnaquez jamais quelqu'un de plus puissant que vous.



## RASSEMBLER LES MORCEAUX

Cette partie renferme toutes les informations que vous devez connaître.

### ET ENSUITE ?

Si les PJ aident Villiers et Lanier à s'enfuir, ils y gagnent de puissants amis mais aussi de futures offres d'emplois de la part de Novatech. Ils se font aussi nombre d'ennemis chez Renraku, qui est très mécontente de s'être fait voler et endommager un très coûteux cyberzombie. Néanmoins, les ombres appartiennent aux mercenaires, et Renraku sait reconnaître une équipe de talent quand elle s'en prend à elle et emporte la partie. En outre, rien ne lui ferait plus plaisir que de piquer une des équipes de Richard Villiers.

Vous pouvez exploiter l'aventure *Shadowrun* intitulée *Blood in the Boardroom* (non encore traduite en français) comme suite logique. Si les PJ entendent parler de sociétés engageant des runners pour s'introduire chez Renraku Arcology, *Renraku Arcology: Shutdown* (une aventure non encore traduite en français) constitue une excellente source d'aventures supplémentaires. Enfin, le supplément *Seattle 2060* (à paraître prochainement) étoffe le décor local et fourmille d'idées d'aventures comme d'intrigues.

### Encaisser la faveur

La faveur que les PJ ont acquise auprès de Villiers ne doit pas être aussi triste qu'une forte somme d'argent. Faites-en sorte qu'elle leur sauve vraiment la peau ou sorte de nulle part. S'ils ont accumulé les frais hospitaliers ou ont besoin de cyberware (voir la partie *Antivirus de Trop de bonnes choses*), ils auront la bonne surprise d'apprendre que la dette a été payée.

Cette faveur peut aussi prendre la forme de cyberware, d'entraînement pour les adeptes, de matériel, de véhicules ou de sorts, le tout gratuitement; Elle peut consister à être tiré d'un bien malheureux pétrin, à recevoir l'aide d'un mystérieux bienfaiteur à la dernière heure, voire à se réveiller un matin en réalisant qu'ils sont désormais propriétaires d'une île dans les Caraïbes. Tout est possible. L'acquittement de Villiers est aussi un bon moyen de leur offrir de nouvelles technologies adaptées à la sortie des suppléments à paraître.

Souvenez-vous que Villiers respecte les PJ pour leur professionnalisme et pour ce qu'ils ont fait. S'ils entretiennent cette relation, il fera quelque effort pour les aider. Il apprécie leur dévouement, mais il essaiera bien sûr de les utiliser. Il pense que s'il fait preuve de bienveillance et de soutien, les PJ continueront de travailler pour lui sans poser de question. (Son genre de runners.) Toutefois, s'ils se montrent à son bureau à 10 h 00 du matin pour lui demander tout un tas de choses, il s'en chargera, sourira et sera quitte. Puis, il demandera à Lanier de faire en sorte qu'ils ne voient pas le lever de soleil suivant.

### ATTRIBUER LE KARMA

Attribuez du Karma selon les règles de la page 240 de SR3. Allouez-en à chaque PJ selon les exploits suivants :

Avoir survécu au run	2 points
Niveau de Menace	1 point
Ne pas avoir tenté de tuer Villiers ou Lanier	1 point
Avoir tué le cyberzombie	1 point

Voici ce que vous devez savoir lorsque les PJ font des recherches ou enquêtent sur les sujets qui les font discuter. Durant l'aventure, ils ont connaissance de certaines choses : qui sont Renraku et Novatech par exemple, ou l'histoire de la guerre des corpos. Si les joueurs commencent à poser des questions dont les réponses ne figurent pas dans ces pages, faites-leur lancer un dé et reportez-vous à *Utilisation de l'investigation*, page 8.

### TEKLON ELECTRONICS

**Contacts corporatistes (seuil de réussite 4)/Recherche matricielle par un decker Introduit dans le système (Voir Comme sur des roulettes, pages 25-26)**

#### Succès Résultat

- |    |  |
|----|--|
| 0  | Jamais entendu parler d'eux, ils ne sont ni dans ma base de données ni sur la liste des corporations.  |
| 1  | Une entreprise de microélectronique installée à Auburn.  |
| 2  | Ils disent que 75% de tous les membres cybernétiques incluent de la microélectronique de chez TekLon.  |
| 3  | TekLon a perdu beaucoup de parts de marché durant la guerre des corpos. Certains investisseurs se sont retirés.  |
| 4  | Lakeview International Holding Company a retiré ses billes. Les propriétaires de TekLon ne savaient pas à quel point ils étaient liés à cette société. |
| 5  | En fait, Lakeview était une société écran de Fuchi ; Novatech et Renraku revendiquent maintenant le droit de propriété des investissements.            |
| 6+ | La semaine prochaine, TekLon est censée annoncer la sortie de son révolutionnaire circuit microélectronique. Cela devrait lui sauver la mise.          |

### TEKLON ELECTRONICS

**Contacts de la rue (seuil de réussite 4)**

#### Succès Résultat

- |    |  |
|----|--|
| 0  | TekLon — ça me fait penser à un nouveau groupe de musique électronique du Tir.   |
| 1  | Ouais, j'en ai entendu parler. Je crois avoir vu leur nom sur un morceau de bras cybernétique qu'avait perdu un membre d'un gang.  |
| 2  | TekLon... ouais. Ils ne font pas dans le cyberware mon gars, ils fabriquent tous ces petits trucs qui font marcher le cyberware.   |
| 3  | Ils ont battu de l'aile pendant la guerre des corpos. Je crois qu'ils n'avaient plus un nuyen.   |
| 4  | Apparemment, ils appartenaient à Fuchi. Je ne pourrais pas le prouver, mais ils ont laissé plein de scientifiques partir chez Fuchi quand celle-ci s'en est pris aux grosses corpos.   |
| 5  | J'ai entendu dire que les propriétaires ne savaient même pas qu'ils étaient financièrement soutenus par Fuchi. Quand cette corpo a disparu, puis que Novatech et Renraku sont toutes deux venues frapper à la porte de TekLon, les propriétaires ont été un peu surpris. |
| 6+ | Je crois qu'ils essaient de s'en sortir sans le financement des corpos. Apparemment, ils ont fait une découverte révolutionnaire dans le domaine de la microélectronique.  |



## NIGEL TERWILLIGER

### Contacts appropriés (seuil de réussite 4)

#### Succès Résultat

- 0 Ouais, j'ai entendu parler de lui. C'est pas le chanteur du groupe TekLon ?
- 1 Jamais entendu parler de lui. Ce n'est sans doute qu'un Johnson occasionnel.
- 2 Ce nom me dit quelque chose. Je crois qu'il a joué un rôle dans la guerre des corpos, mais je ne sais plus de quel côté il était.
- 3 Je n'ai pas entendu ce nom depuis le début de la guerre des corpos. Il travaillait pour Fuchi. Un spécialiste de l'infiltration, je crois.
- 4 Je crois qu'il a fini chez Novatech mais ce n'est peut-être qu'une couverture. On l'a vu travailler dans plusieurs corpos orphelines du coin, mais qui pourrait dire de quel côté il est ?
- 5+ Il est assez occupé ces derniers temps. Il est entré chez TekLon, une société de cyberware d'Auburn. Ce qui signifie qu'il va se passer quelque chose – sans doute tous ces types venant de Fuchi vont-ils relancer une guerre.

## NIGEL TERWILLIGER

**Contacts appropriés (seuil de réussite 4): Novatech, Renraku ou recherche matricielle par un decker Introduit dans le système (voir Comme sur des roulettes, pages 25-26)**

#### Succès Résultat

- 0 Un employé de TekLon Electronics.
- 1 Récemment embauché par la section recherches de TekLon comme technicien/consultant. Il a été transféré au projet top secret de microélectronique et a eu accès à tous nos fichiers de recherche – niveau de sécurité Delta 4.
- 2 Nigel travaillait tard le soir. Son casier est vierge, presque fade, et il fait preuve de moins d'intérêt pour les révélations que Renraku et Novatech pour TekLon.
- 3 Son travail précédent était chez Abstract Media Services, où il avait un emploi de technicien/consultant.
- 4 Novatech et Shiawase se sont battues pour Abstract Media Services; cette société fut anéantie une fois ses fonds épuisés. Elle menait des recherches sur des unités de stockage optique, censées révolutionner le marché.
- 5 Abstract Media Services était en grande partie financée par Fuchi, ce qui ne se sut qu'une fois Fuchi en faillite. Nigel en fut l'un des derniers employés. Il alla chez TekLon deux jours après que Novatech eut révélé son intérêt dans la société, sans compter le lien entre TekLon et Novatech.
- 6+ Nigel affirme n'avoir jamais travaillé à Seattle avant son emploi chez Abstract Media Services. Cependant, d'autres personnes jurent qu'il a travaillé pour elles ou se souviennent d'un individu lui ressemblant qui aurait travaillé dans six corpos à la fois. Comme il a un visage passe-partout, peut-être se trompent-elles.

## OMBRES PORTÉES

Voici la description et les caractéristiques des personnages non joueurs influant sur les événements et avec lesquels les PJ devront traiter au cours de l'aventure. N'hésitez pas à ajuster leurs attributs ou à leur ajouter des compétences et de

l'équipement pour qu'ils restent au niveau des PJ. Comme précisé précédemment, les PNJ sont conçus à l'intention des personnages et meneurs de jeu débutants. Ils ne sont donc ni trop compliqués ni trop difficiles à tuer. Les compétences de connaissances sont là pour leur donner de la profondeur; vous êtes libre de leur en octroyer d'autres dans un but particulier ou pour en augmenter l'intérêt.

### Nigel Terwilliger

Nigel a le chic pour s'infiltrer n'importe où. Il est si moyen, si ordinaire, qu'il peut entrer dans n'importe quel bureau, s'y asseoir et prétendre y travailler, sans que qui-conque le remarque. Cette faculté, qui serait une faiblesse pour n'importe qui d'autre, Nigel en fait une force. Il devint agent infiltré pour Fuchi – et un bon. Néanmoins, il se mit à se croire intouchable. Il devint alors trop coulant, convaincu que nul ne pouvait distinguer ses machinations. Malheureusement pour lui, il eut tort.

Nigel a 35 ans. Il est un peu ventru et a des cheveux gris sur les tempes. Il n'est guère habitué à la situation précaire dans laquelle il se trouve actuellement. Hier encore, il réussissait tout ce qu'il entreprenait et disposait d'un bon filon. Aujourd'hui, sa vie dépend de sa capacité à remporter une nouvelle arnaque.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	3	3	4	6	6	5.8	0	4

**INIT:** 4 + 1D6

**Réserves de dés:** Combat 7

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 1/1

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Biotech 2 (Implantation Cybertechnologique 4), Électronique 6, Étiquette 4 (Corporatiste 7), Informatique 4 (Cybernétique 6), Négociation 8, Voitures 3

**Compétences de connaissances:** Cybertechnologie 3, Histoire Corporatiste de Seattle 7, Microélectronique 4, Politique Corporatiste 3 (Novatech 6, Renraku 4), Psychologie 6

**Armes:** Colt American L36 [PLé, SA, 6L, 11 (c)]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

**Cyberware:** Datajack

**Armure:** 0/0

**Équipement:** 2 téléphones cellulaires

Vêtements ordinaires (costume gris, chemise blanche, cravate rouge)

Mallette argentée contenant le badge TekLon de Nigel, un plan et deux atomiseurs

### Les Samurai Rouges

Les Samurai Rouges constituent les troupes d'élite de Renraku. Les individus de cette aventure sont des stagiaires aux caractéristiques un peu moins élevées que celles des vrais Samurai Rouges. Mais ils n'en sont pas moins coriaces. Pour toujours surprendre leurs adversaires, les Samurai Rouges ne parlent jamais à voix haute. En fait, ils communiquent par cephaloware. Pour coller aux préjugés raciaux envahissants de Renraku, la corpo emploie principalement des humains dans son personnel de sécurité; cependant, les mages rattachés aux équipes de cette aventure sont des elfes. Selon Renraku, les orks, nains et trolls sont indignes de confiance; les autres étant égaux, les Samurai Rouges s'en prennent d'abord aux personnages métahumains puis humains. Un coup de poing de Samourai Rouge inflige 8M dégâts Étourdissants. Tout leur cyberware est de grade alpha, sauf s'il en est précisé autrement.

**Les porte-flingues (4 par équipe)**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5 (6)	6	5	2	5	4	2.14	0	5 (7)

**INIT:** 5 (7) + 1D6 (+ 3D6)**Réserves de dés:** Combat 7**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 2/4**Race:** Humain

**Compétences actives:** Athlétisme 6, Biotech 2 (Premiers Secours 4), Combat à Mains Nues 6, Électronique 4, Étiquette 2 (Corporations 3, Armée 4), Explosifs 3, Fusils d'Assaut 4 (AK-97 6), Leadership 3 (Tactique 4), Pistolets 6

**Compétences de connaissances:** Politique Corporatiste 2, Procédures de Sécurité 4, Psychologie 2, Structure de Renraku 6

**Armes:** AK-97 [FA, SA/RAF/AU, 8M, 38(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-3 au recul) et interface d'arme]

Portée (SR): 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-500 (7)  
Browning Max-Power [PLo, SA, 9M, 10(c) avec 3 chargeurs supplémentaires, munitions explosives uniquement (indice de Puissance augmenté de 1), interface d'arme]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

**Armure:** 7/7 (8)

**Cyberware:** Interface d'arme, Ossature renforcée [aluminium], Réflexes boostés 3, Yeux cybernétiques [afficheur rétinien, afficheur vidéo rétinien, anti-flash, nocturne, thermographique]

**Équipement:** Armure de sécurité moyenne avec casque. L'armure est rouge et noire; la visière du casque est en plexiglas noir.

**Les mages (1 par équipe)**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	7	2	6	5	6	6	6	6

**INIT:** 6 + 1D6 (+ 2D6)**Réserves de dés:** Combat 9, Combat astral 8, Sorts 5**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 2/4**Race:** Elfe

**Compétences actives:** Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers Secours 4), Étiquette 2 (Corporations 3, Armée 4), Invocation 6, Leadership 2, Lecture d'Aura 6, Massues 5, Pistolets 4, Sorcellerie 6, Voitures 4

**Compétences de connaissances:** Politique Corporatiste 2, Procédures de Sécurité 4, Psychologie 2, Structure de Renraku 6

**Sorts:** Augmenter Réflexes 4, Boule de Feu 5, Boule Étourdisante 6, Confusion 6, Diminuer Attribut 6, Éclair 6, Flot Acide 5, Projectile 5.

**Armes:** Browning Max-Power [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 3 chargeurs supplémentaires, munitions explosives uniquement (indice de Puissance augmenté de 1), lunettes interfacées intégrées dans le casque]

Portée (SR): 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Électro-matraque (6G Étourdissants, Allonge +1)

**Armure:** 7/6

**Équipement:** Armure de sécurité légère avec casque (rouges et noirs avec visière en plexiglas noir; le casque est doté de lunettes interfacées, d'un émetteur-récepteur et d'un affichage) Focalisateur de puissance (Puissance 4)

Focalisateur de sort (Puissance 4; broche de Renraku épinglee aux vêtements, à l'intérieur de l'armure; Augmenter Réflexes maintenu +1)

**Le cyberzombie**

Cette abomination de magie et de cyberware est, en fait, un être humain – du moins, un cerveau et quelques organes internes. Dans cette aventure, le cyberzombie sert d'objet d'intrigue, mais aussi à enseigner aux joueurs que le monde

Éveillé de 2061 est un endroit violent et inquiétant, sur lequel ils en savent moins qu'ils ne le pensent.

Le cyberzombie renferme de la cybernétique de pointe qui ne figure pas dans SR3. Que cela ne vous gène pas. Contentez-vous de décrire le zombie et poursuivez. Faites-en sorte de choquer, surprendre, voire dégoûter vos joueurs avec cette parodie d'humain.



Le cyberzombie est presque entièrement fait de métal et seule un peu de chair est apparente. Il dispose de caractéristiques étranges, comme un torse et un crâne cybernétiques, et – plus étrange que le reste – un troisième bras qui émerge de son dos, juste au-dessus de l'épaule gauche. Sa vitesse vaut celle des plus rapides samurai de la rue interfacés de l'équipe; quand il se tient immobile, on dirait une mécanique grippée, prête à agir de nouveau en un clignement de paupières.

Le cyberware décrit n'est nullement complet, mais aucun matériel supplémentaire ne doit modifier les attributs et les compétences figurant ci-dessous.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4 (11)	4 (7)	6 (9)	2	5	4	*	0	4 (10)

\* Spécial. Considérez qu'il a 2 pour les test d'Essence demandant un jet de dés ou un seuil de réussite.

**INIT:** 4 (10) + 1D6 (+ 4D6)

**Réserves de dés:** Combat 8

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/4

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Armes Cyber-Implantées 5, Armes Lourdes 6, Athlétisme 6, Combat à Mains Nues 6, Fusils 6, Fusils d'Assaut 4 (AK-97 6), Pistolets 6, Pistolets-Mitrailleurs 6

**Compétences de connaissances:** Aucune connue

**Armes:** AK-97 [FA, SA/RAF/AU, 8M, 38(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-3 au recul), compensateur de recul spécial dans le troisième bras (-3 au recul) et interface d'arme]

Portée (SR): 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-500 (7)

Griffes cybernétiques (9M)

Ingram Valiant LMG [PM, RAF/AU, 7G, 50(c) avec 3 chargeurs supplémentaires et gyrostabilisateur (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique 2 (-2 au recul), gyro-monture sur bras spéciale (-6 au recul total) interface d'arme]. Comme il s'agit d'une arme lourde, tout le recul non compensé est doublé; voir page 111 de SR3.

Portée (SR): 0-75 (2), 76-200 (3), 201-400 (4), 401-800 (7)

**Armure:** 8/8

**Cyberware:** Presque toute l'enveloppe extérieure du cyberzombie a été remplacée par des morceaux cybernétiques, dont les deux jambes, les deux bras, le torse et le crâne. Les deux bras ordinaires et le troisième sont dotés de singuliers gyro-compensateurs de recul qui agissent comme des pistons lorsqu'il tire. Il dispose également de griffes cybernétiques au bout de ses mains normales, d'yeux cybernétiques [caméra, anti-flash, afficheur rétinien, afficheur vidéo rétinien, vision nocturne, vision thermographique], d'une interface d'arme, d'un datajack, d'une radio cephaloware, d'un micro, d'oreilles cybernétiques [amplification auditive, amortisseur de son, filtre à sons niveau 3] et de plusieurs autres appareils internes.

**Équipement:** A part les armes, aucun.

**Notes:** L'observation astrale du cyberzombie révèle sa nature duale. En certains endroits, il semble polluer le mana. La majeure partie de sa présence astrale semble dénuée de vie – un point noir et huileux qui laisse des nuages de ténèbres dans le mana lorsqu'il se déplace. Au centre de ce noir se trouvent les couleurs vives impliquant la vie, que tout mage reconnaît comme la marque d'une présence duale. La zone est entourée de "mana négatif" noir et apparaît près de l'endroit où se trouverait le cœur d'un être humain.

En termes de jeu, le cyberzombie est un être dual, mais le "mana négatif" donne un modificateur de +4 à tout sort qu'on lui lance depuis l'espace astral. Apparemment, quelque magie noire garde l'entité en vie, aussi le cyberzombie bénéficie-t-il de 2 dés supplémentaires dans les tests de Résistance aux sorts. Ces dés ne constituent pas une réserve qui a besoin d'être renouvelée, mais fonctionnent comme pour un



jet de dés normal. Le zombie est magiquement actif et magiquement résistant en même temps.

Si un magicien se projette dans l'astral pour tenter de traverser le cyberzombie, le joueur doit automatiquement cocher 1 case de son compteur des dégâts étourdissants (pas de test de Résistance) et le magicien doit immédiatement retourner dans son corps. Passer au travers du zombie donne l'impression d'avoir reçu un violent coup de pied dans le ventre – il est difficile de reprendre son souffle et on ne sent plus sa propre magie. Les effets psychologiques durent aussi longtemps que vous le souhaitez.

Un mage qui sonde le cyberzombie reçoit une étrange interprétation, comme si le cyberzombie avait une Essence négative. Tout PJ magiquement actif trouvera cela très troublant.

### RICHARD VILLIERS ET MILES LANIER

Richard Villiers est le propriétaire et le P.-D.G. de Novatech Inc. Miles Lanier est le chef de la sécurité de corporation et personnelle de Novatech. Les deux hommes sont amis et partenaires; non seulement ils gèrent l'une des plus puissantes corporations du monde, mais ils ont aussi réussi à anéantir une mégacorpo et failli en faire disparaître une autre. Ce sont des hommes d'affaires froids, calculateurs et meurtriers qui réussissent toujours ce qu'ils entreprennent. En ces rares occasions où les choses ne tournent pas rond, mieux vaut ne pas être en travers de leur chemin.

Richard Villiers débute sa carrière en tant que pillard corporatiste. Par la suite, il parvint, d'une manière ou d'une autre, à acquérir une corporation basée à Boston, qui développa le premier cyberdeck du marché gris. Lorsque les deux propriétaires de la société périrent dans de bien mystérieuses circonstances, les bureaux de la corporation furent mis à sac et ses recherches détruites. Néanmoins, en quelques années, Villiers – unique propriétaire d'une société sans valeur – fut capable d'offrir à Fuchi les restes de sa corporation. Parmi ses atouts se trouvait le concept du cyberdeck, qui avait le potentiel de faire de Fuchi une mégacorporation mais aussi de l'introduire dans la Cour Corporatiste. En échange, Villiers demanda et obtint un tiers de Fuchi. Nombre d'années plus tard, des manœuvres avisées lui permirent d'anéantir Fuchi et

d'embarquer Renraku dans le même processus. Il sortit de la guerre des corps plus riche, plus puissant et plus craint que n'importe quel autre P.-D.G de la planète. Ses machinations devinrent rapidement connues sous le nom de "Manoeuvres de Villiers", grâce auxquelles un homme sabote son propre travail pour en ressortir plus puissant.

Miles Lanier est à ses côtés depuis,,, bon, en fait, nul ne sait depuis combien de temps dure leur association. Par contre, tout le monde sait qu'il a créé les quartiers d'immeubles de sécurité mégacorporatistes. Chaque decker, samurai de rue et interfacé qui s'en est déjà pris à une société appartenant à Fuchi sait que Lanier est un génie (mais aussi un salaud de première). Son seul point faible était la sécurité magique – du moins était-ce ce que tout le monde croyait jusqu'à l'apparition du nouveau siège de Novatech à Boston. Les premières reconnaissances astrales ont permis de dire qu'il bénéficie de la plus dense protection magique du monde.

Le nom de Miles Lanier fut connu de tous lorsque Dunkelzahn lui léguua un siège au conseil d'administration de Renraku. Lanier affirma publiquement n'avoir eu aucun contact (conscient en tout cas) avec Dunkelzahn, et plusieurs enquêtes ont depuis corroboré ses dires. Selon toute apparence, le legs de Renraku fut une surprise totale que Lanier tourna rapidement à l'avantage de Novatech. Au cours d'un conseil d'administration de Renraku, il éventa le grand secret de la corpo – un projet visant à dominer la Matrice. Simultanément, il révéla qu'il avait travaillé pour Villiers et Fuchi lors de son mandat au conseil d'administration. Cette révélation, combinée au mystérieux accident matriciel de Renraku et aux problèmes dans son arcologie de Seattle, faillit anéantir toute la division de recherche cybernétique de la corpo. Lorsque Richard Villiers annonça publiquement la formation de Novatech, Lanier vendit ses parts de Renraku (ce qui le rendit très, très riche) et accepta de travailler pour Novatech au titre de chef de la sécurité.

Lorsque vous interprétez ces deux personnages, rappelez-vous que ce sont avant tout des hommes d'affaires. Ils écrasent, démantèlent et confondent leurs adversaires. La façon dont ils s'y prennent précisément dépend de la situation, l'important étant d'emporter la victoire. Devoir une faveur à un groupe de shadowrunners est un désagrément mineur si cela peut faire du tort à Renraku et donner l'avantage à Novatech. Les PJ sont des pions dans un combat de titans, c'est pourquoi Lanier et Villiers les utiliseront ainsi. Toutefois, ils comprennent aussi l'animal métahumain mieux que beaucoup, et ils savent qu'ils auront régulièrement besoin des runners pour s'occuper de choses dont ils ne peuvent se charger personnellement.

Avec Villiers et Lanier, toute vie et toute mort ne sont qu'affaires. Aucun de ces deux hommes n'en est arrivé là en ayant sous-estimé qui que ce soit et ce n'est maintenant qu'ils vont commencer avec une équipe de nouveaux runners.

### Descriptions physiques

Miles Lanier a 45 ans, même si la plupart de ceux qui l'ont rencontré jureraient qu'il n'en a que 30. Son air de jeune homme est tout à son avantage car les gens ont tendance à le sous-estimer. Il est un peu plus grand que la moyenne, plutôt mince, et ressemble le plus souvent à un cadre corporatiste. Ses cheveux châtain sont toujours trop longs d'environ une semaine. La plus impressionnante caractéristique de Lanier est son regard. Ses yeux sont marron foncé à en devenir noirs, et il ne cligne jamais des paupières. Beaucoup de gens pensent qu'il a des yeux cybernétiques, mais il ne s'est jamais exprimé à ce sujet. Son regard exprime force et assurance, et pousse à croire tout ce qu'il dit. La majeure partie des plus coriaces samouraï et mercenaires affirment qu'il a les yeux d'un guerrier – ils arborent la froideur et la sévérité d'un homme qui a souvent vu la mort et l'a chaque fois vaincue.

Lanier rit ou sourit rarement, et ses actes prennent le pas sur son verbe. Fin observateur, il remarque des détails que la plupart des gens ne distinguent pas, même quand on les leur montre.

Richard Villiers est, à bien des égards, l'opposé de Lanier. Villiers fait ses 55 ans. C'est un homme à l'apogée de sa puissance, mais encore suffisamment jeune pour repousser les frontières de son royaume. Un peu moins grand que Lanier, il est aussi plus trapu et plus sombre, avec des cheveux noirs et un teint olivâtre. Il ne dispose manifestement d'aucun type de cyberware et passe pour avoir une mémoire photographique en raison de son incroyable faculté à se souvenir des moindres détails.

En plus d'être un homme d'affaires, Villiers est homme politique et de spectacle au nième degré. Stratège hors pair, il sait quand et comment demander des choses à autrui. N'étant plus marié, il voyage généralement seul ; il passe constamment pour l'un des hommes les plus sexy et l'un des meilleurs partis des UCAS.

### Incarner Villiers et Lanier

Ces deux PNJ ne disposent pas de caractéristiques ; à vous de leur allouer attributs et compétences comme vous l'entendez. Toutefois, en ce qui concerne les attributs, Villiers et Lanier ont une Intelligence et une Volonté plus élevées que celles des PJ ; leurs autres attributs doivent aussi dépasser les leurs, mais pas de beaucoup. Aucun d'eux n'est manifestement cybernétisé, mais ils disposent d'un datajack. Leurs niveaux de compétences doivent être supérieurs ou égaux à ceux des PJ ; leurs compétences sociales et basées sur l'Intelligence doivent être bien plus élevées. Les compétences de combat de Lanier doivent être plus élevées que celles des PJ, mais il use généralement de finesse contre les gens plutôt que de ses armes. Ces deux PNJ sont très sûrs d'eux, convaincus qu'ils ont toujours raison. Ils saisissent le but des ombres et des shadowrunners, mais aussi l'intérêt de laisser les citoyens de l'ombre dans le doute.

### CONNAISSANCE DES OMBRES

Voici les suppléments et romans qui étoffent et/ou fournissent des informations sur certains des personnages et événements principaux de cette aventure.

La guerre des corporations commence subtilement dans *Portfolio of a Dragon: Dunkelzahn's Secrets* (produit FASA #7122), lorsque Miles Lanier, un cadre de petite renommée (en-dehors de la communauté de l'ombre en tout cas) se voit remettre des parts de Renraku. L'histoire de Lanier est développée dans les romans *Headhunters* (#5630) et *Technobabel* (#5711). La guerre des corps apparaît intégralement dans l'aventure *Blood in the Boardroom* (#7327).

Avec la création de Novatech, Richard Villiers transféra ses opérations de New York à Boston, ville où il a grandi. Vous trouverez plus d'informations sur son passé et l'avenir de Novatech dans *Target: UCAS* (#7214). La description de toutes les mégacorporations et de leurs activités de l'ombre apparaît dans le supplément *Corporate Download* (#7125) ; les ennuis de Renraku sont traités dans *Renraku Arcology: Shutdown* (#7328).

Les cyberzombies et la microélectronique de pointe apparaissent dans *Man and Machine* (#7126). La trilogie de romans *The Dragonheart Saga - Stranger Souls* (#5629), *Clockwork Asylum* (#5631) et *Beyond the Pale* (#5710) – présente un cyberzombie qui pourra aider le meneur de jeu à comprendre comment œuvrer avec un personnage aussi puissant. Enfin, pour plus d'informations sur l'utilisation de la Matrice et de la sécurité, des CI et des options d'utilitaires, reportez-vous à *Réalités Virtuelles 2.0* (#7904).

# SITE DE LA PROFANATION



**S**ite de la Profanation est une aventure différente, plus proche dans le style et la complexité de celles déjà publiées pour *Shadowrun*. D'abord, elle vous donne plus de liberté, en tant que meneur de jeu, pour incorporer d'autres idées. Ensuite, elle est moins linéaire, ce qui vous permet d'y ajouter vos propres scénarios et intrigues secondaires.

Contrairement à *Supernova*, cette aventure a lieu en-dehors de la ville, ce qui offre aux nouveaux joueurs et meneurs de jeu un autre aperçu du monde de *Shadowrun*.

## PRÉPARER LA PARTIE

En lisant cette aventure, vous vous apercevrez qu'il vous est tout à fait possible d'y ajouter, si vous le souhaitez, vos idées et d'autres scénarios sans perdre de vue son intrigue principale. *Site de la Profanation* inclut une autre équipe de runners aux objectifs définis; traiter avec cette équipe peut créer des contacts, plus de scénarios, voire une campagne entière. Lorsque l'on mène une aventure écrite dans le style de *Site de la Profanation*, il est encore plus important de prendre des notes. Cela vous permet de vous souvenir et d'exploiter des idées qui vous sont venues à l'esprit durant l'aventure et, pourquoi pas, de découvrir des liens totalement indépendant de l'aventure telle qu'elle est écrite.

Cette aventure est conçue de manière moins précise que *Supernova*, aussi ne vous découragez pas si vous devez rechercher des informations lors de la session de jeu. Souvenez-vous, vous jouez en même temps que vous menez la partie, alors amusez-vous. S'il y a quelque chose que vous aimez dans *Shadowrun* et qui n'y figure pas, ajoutez-le. Rien de ce qui est écrit dans ces pages n'a suffisamment d'importance pour que vous ne puissiez l'ajuster, l'adapter ou le faire disparaître. L'important est que cela rende l'aventure plus divertissante encore aux yeux de vos joueurs mais aussi aux vôtres.

## MENEUR DE JEU ET JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Si vous êtes un meneur de jeu expérimenté qui montre comment jouer à *Shadowrun* à de nouveaux joueurs, ou si vous êtes un meneur de jeu débutant face à des joueurs expérimentés et que vous souhaitez leur offrir plus qu'un simple run, vous pouvez ajouter des éléments d'histoire à *Site de la Profanation*. Vous trouverez des suggestions destinées à augmenter le niveau de difficulté de chaque scénario dans *Pousser un peu*.

## ARRIÈRE-PLAN DE L'HISTOIRE

*Shadowrun* ne traite pas toujours de conflits entre corpos. Parfois, les runners sont engagés pour effectuer quelque chose que leur employeur ne peut (ou ne veut) pas faire. C'est le cas dans *Site de la Profanation*.

La zone des Montagnes des Cascades, connue sous le nom de Dent est une parcelle des terres revendiquées par la tribu des Orks des Cascades. C'est aussi, depuis des années, le





repaire de contrebandiers le long de la lucrative route qui va de Seattle au reste des UCAS. En général, les contrebandiers et les peuplades de la Dent entretiennent des relations amicales. En échange de la sécurité relative qui règne dans la région, les contrebandiers leur laissent un petit quelque chose — le plus souvent des biens ordinaires et bon marché ailleurs, mais que les fermiers du cru ne peuvent obtenir autrement en raison de l'isolement de la Dent. Toutefois, certains habitants ne sont pas satisfaits de ce qu'ils leur abandonnent. Ils veulent les armes à feu, le cyberware et les decks, l'alcool et les puces BTL que nombre de contrebandiers possèdent. L'un de ces mécontents du *statu quo* est un troll connu sous le nom de Kaztok.

Un jour, un hélicoptère Ares Dragon transformé pour la contrebande s'écrase dans les Cascades. Kaztok voit l'engin aérien s'écraser et se précipite sur le site pour porter secours. En fouillant les débris, il rencontre un vieil homme assis et immobile à ce point qu'il le prend d'abord pour une souche d'arbre. Le Vieillard, comme il se fait appeler, lui demande qui a rasé la forêt. Ne comprenant pas vraiment la question, Kaztok répond : "les contrebandiers". Le Vieillard jure alors de se venger de ceux qui ont détruit la forêt. Kaztok voit là une fantastique occasion de mettre cela sur le dos des contrebandiers qui viennent à la Dent et repartent sans leur donner, à lui et à ses amis, le moindre de leurs biens coûteux et illégaux.

La bande de contrebandiers qui arrive ensuite, menée par le célèbre et averti Denver Bob, tombe dans une embuscade organisée par les Guerriers de la Dent. Kaztok a formé et conduit cette toute nouvelle forme de résistance, avec le soutien du Vieillard — et en particulier avec ses pouvoirs de Peur et de Confusion. Denver Bob, qui transporte des armes à feu de Denver à Seattle, ne s'attend guère à quelque résistance que ce soit à la Dent; l'embuscade prend son groupe par surprise. Les Guerriers de la Dent s'emparent de la cargaison d'armes à feu, et l'hélicoptère de Bob s'écrase alors qu'il prend la fuite (le pouvoir d'Accident du Vieillard à l'œuvre). On croit alors Bob et son équipe morts.

Un mois plus tard, les PJ sont engagés par une marchande de talismans répondant au nom de Daisy (remplacez-la par un autre contact marchand de talismans si vous le désirez) pour se rendre dans les terres des Orks des Cascades et rencontrer une équipe de contrebandiers connue sous le nom de Pentagone. Les Pentagone convoient des biens magiques de la Nouvelle-Orléans — en particulier des telesma utilisés pour créer des focus magiques — qu'ils doivent lui remettre contre un montant de nuyens et de produits préalablement défini. Un travail assez simple, du moins en apparence. Une partie de l'aventure consiste à se rendre dans une retraite cachée des Montagnes des Cascades, loin de la confortable intimité de la ville.

Une fois arrivés sur les lieux du rendez-vous, les PJ découvrent que les Pentagone ont été victimes d'une embuscade et qu'on leur a dérobé leur cargaison. Avec l'aide d'un être étrange qu'ils appelaient "le Vieillard" (un homme des bois; pour plus d'informations, reportez-vous à la page 62), les Guerriers de la Dent ont attaqué le Pentagone et leur ont volé les précieux telesma. Les Pentagone ont réussi à fuir de justesse et doivent maintenant remettre la main sur leurs biens. Non seulement ils ont besoin des PJ pour ramener les telesma à la marchande de talismans, mais ils souhaitent aussi profiter de leur puissance de feu et de leur force. Peu après, les PJ tombent sur Kaztok, qui est en train de malmenier un pauvre fermier pour avoir aidé les contrebandiers. Après une confrontation rapide durant laquelle le Vieillard fait tourner le vent de la bataille avec ses pouvoirs de Peur et de Confusion, les PJ et les Pentagone sont conduits au camp des Guerriers de la Dent, site du crash de l'Ares Dragon.

En ce lieu, connu sous le nom de Site de la Profanation, les PJ peuvent négocier leur libération et, contre quelque échange, les telesma de Daisy. Dans le même temps, il leur est possible de convaincre le Vieillard que Kaztok se sert de lui pour faire du mal à des innocents. L'affrontement consistant à décider qui a raison prend fin au moment où Kaztok tire sur un PJ désarmé et où le Vieillard met le camp sens dessus dessous. À ce moment-là uniquement, les joueurs découvrent qui contrôlait véritablement qui.

### Le Vieillard

Avant de lancer cette aventure, assurez-vous de bien cerner la nature du Vieillard. C'est un homme des bois, un puissant esprit de la nature indépendant de tout conjurateur, chaman ou domaine. Tout ce que vous devez savoir sur cette créature figure en pages 62-63 de cette aventure et à la page 35 de *Les métacréatures*. Plus important que tout, le Vieillard sait ce qu'il veut et a ses raisons d'existence.

Ses mobiles sont à votre discrétion, tout comme la fréquence de ses apparitions dans votre campagne. Dans l'aventure telle qu'elle est écrite, le Vieillard cherche quelqu'un qui lui fera confiance et l'emmènera en des lieux dont les contrebandiers ont parlé. Il espérait que Kaztok deviendrait contrebandier et l'emmènerait avec lui, mais Kaztok a trop soif de pouvoir et c'est un sot. Pour finir, Kaztok scelle son propre destin en croyant contrôler le Vieillard alors que c'est en fait l'inverse.

Vous êtes libre de modifier les subtiles manipulations du Vieillard pour qu'elles correspondent mieux à votre style de jeu. Par exemple, il pourrait vraiment désirer que les contrebandiers cessent d'empoisonner la région et attendre qu'une équipe le conduise là où il est possible de les tuer sans affecter les habitants de la Dent. Ou il pourrait faire preuve de curiosité à l'égard de la métahumanité et vouloir pousser les gens jusqu'à leurs limites pour voir ce qu'ils feront et ne feront pas. S'il est capable de faire d'un troll sans le sou issu d'une simple communauté de fermiers, un roi (façon de parler), que peut-il faire avec de vrais durs? Ou peut-être n'est-il qu'un simple manipulateur qui apprécie de mettre les métahumains à l'épreuve. Sa manœuvre à l'encontre de Kaztok est sa plus audacieuse à ce jour. Maintenant qu'il a de puissants personnages sous la main, jusqu'où est-il capable d'aller?

### Une existence de contrebandier

Les Pentagone sont des contrebandiers professionnels. Comme pour tous les contrebandier, le cadre de leurs agissements est bien différent de celui des runners. D'une certaine façon, ils ont plus de liberté, mais ils prennent aussi plus de risques. Ce sont des agents indépendants qui mènent leur propre barque, mais ils paient de leur poche le prix de tout revers. Aucun Johnson ne les engage pour transporter des biens d'un endroit à un autre; s'ils ne font pas leurs livraisons, ils ne sont pas payés, et leurs clients les tiennent le plus souvent comme personnellement responsables de toute perte. Cependant, la plupart des contrebandiers préfèrent prendre de tels risques que de travailler pour un Johnson.

En outre, les contrebandiers travaillent pour tout le monde. Ils combattent à mort lorsque cela est nécessaire, puis retournent leur veste et passent un marché avec les types sur lesquels ils tireraient quelques secondes plus tôt. Un contrebandier sans réputation n'est rien plus qu'un punk de la rue. Quand sa réputation est entachée (via des rumeurs de cargaison perdue, un acheteur difficile, etc.), il commence à perdre des parts de marché. Cela signifie pas de nuyen, et pas de nuyen est synonyme de mort.

## LES CHOSES À SAVOIR

Cette aventure n'exige pas que vous passiez des mois à faire des recherches. Tout ce que vous devez savoir se trouve dans les parties ci-dessus, et les informations plus spécifiques vous seront révélées en temps et en heure, au fil de l'aventure. *L'Écran du Meneur de Jeu de Shadowrun* et le livret *Les métacréatures* qui l'accompagne sont de bons outils que nous vous recommandons d'utiliser. Les métacréatures vous propose nombre de créatures surnaturelles à lancer contre vos PJ et il décrit aussi les pouvoirs de l'homme des bois. La partie *Investigation* (page 59) de *Rassembler les morceaux* vous livre des informations que vous pouvez remettre aux joueurs durant le jeu. *Et ensuite?* (page 59) dévoile de nouvelles informations et émet quelques suggestions sur les autres produits *Shadowrun* que vous pouvez utiliser pour faire de cette aventure une campagne. *Connaissance des ombres* (page 64) inventorie les produits *Shadowrun* qui vous aideront à étoffer l'histoire des personnages non joueurs importants de cette aventure.

## PROMENADE DU CÔTÉ DES ÉVEILLÉS

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

M. Johnson – dans ce cas, Mme Johnson – est une marchande de talismans qui a besoin d'aide. Elle entre en contact avec un PJ magiquement actif (quiconque a un contact marchand de talismans) et lui parle du travail. Les marchands de talismans n'ont pas pour habitude d'engager directement des runners, mais au titre de contact de l'un des PJ, elle sait pouvoir leur faire confiance. Elle souhaite qu'ils retrouvent une bande de contrebandiers sur le territoire des Orks des Cascades, qu'ils récupèrent les biens qu'ils transportaient pour elle, qu'ils paient les contrebandiers et qu'ils lui ramènent ce qui lui revient. Quoique facile, le voyage est illégal, aussi les PJ vont-ils peut-être avoir des prises de becs avec la Garde du Métroplex et la police Salish-Shidhe.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

#### Lisez ce qui suit à un magicien du groupe :

La voix venant de l'autre côté du combiné est celle de votre marchande de talismans, Daisy. Comme vos contacts vous appellent rarement, vous vous demandez ce qu'il se passe.

"J'ai besoin de l'aide d'une équipe de shadowrunners... vous êtes membre de l'une d'elles, n'est-ce pas? Dites-moi, êtes-vous déjà allé aux Montagnes des Cascades...?"

#### Lorsque les PJ arrivent au magasin de Daisy, lisez ce qui suit à haute voix :

Il faut un bout de temps pour se rendre au fin fond de Renton. Plus vous vous en approchez, plus la jungle urbaine si familière se transforme en régions sauvages de la NAO. Le magasin de Daisy, *Une Touche de Magie*, semble fermé. Les lumières de la devanture sont éteintes, mais vous distinguez une lueur au fond du magasin. Alors que vous hésitez entre les portes de devant et de derrière, Daisy apparaît dans l'en-cadrement de la première.

#### S'entretenir avec Daisy

"Voyez-vous, je suis un peu démodée" dit Daisy après vous avoir laissé entrer. "Je dois retrouver des gens disposant de telesma et d'autres choses pour enchanter mes focus. Je vous parle d'articles de qualité, sortis clandestinement de la Nouvelle-Orléans. Le problème est qu'il me faut également m'absenter quelques jours. C'est une urgence et je suis dans une impasse. Je dois récupérer tout cela, ou je perdrai une grande partie de mon travail. J'ai besoin de personnes de confiance, qui ont l'expérience de la rue, pour traiter avec ces types."

"On les appelle les Pentagone. Je suis censé les retrouver à Hemlock Pass, sur le territoire des Orks des Cascades. Tout ce que je souhaite, c'est que vous les payiez avec ceci et que vous utilisez le mot de passe : 'La maison du Soleil Levant n'est jamais bonne pour les elfes'. Cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes; les Orks des Cascades sont plutôt bienveillants à l'égard des contrebandiers, et les Pentagone sont censés s'occuper de tout. Le rendez-vous et le ramassage ont lieu demain à midi. Ils seront dans un GMG Banshee."

Lorsque les PJ parlent du paiement, Daisy pousse un petit rire nerveux et dit : "Les mages peuvent se servir à leur gré dans mon magasin. Pour les autres, c'est 5 000 nuyens chacun, d'accord ?".

#### ATMOSPHÈRE

Ce scénario s'annonce bien. Daisy ne demande pas aux PJ de faire grand-chose à part retrouver les contrebandiers et effectuer une transaction. Elle ne prévoit aucun problème, mais a vraiment besoin d'aide.





## L'ENVERS DU DÉCOR

Daisy Qualon est une belle elfe d'origine américaine et caucasienne (même si elle ne saurait dire en quelles proportions). Elle vit à Seattle depuis qu'elle est adulte, mais naquit d'un elfe et d'une amérindienne dans le nord du très disputé État Libre Californien. Ses parents vinrent à Seattle pour fuir les persécutions des elfes de Tir Tairngire et des anti-elfes californiens.

Bien que Daisy soit une magicienne, elle ne se livre jamais à la shadowrun. Elle se contente de créer des focus magiques et de mener ses petites affaires dans le milieu de la magie. Elle ne voit pas le rendez-vous des contrebandiers et la récupération de ses articles comme une shadowrun, car cela paraît trop facile. Si on le lui demande, elle avouera que payer une équipe de runners lui fait mal mais qu'elle a besoin de ces telesma pour s'acquitter d'un marché lucratif. Non, elle ne révélera pas pour qui. Les caractéristiques de Daisy figurent en pages 59-60, dans *Ombres Portées*.

L'échange se déroule un midi durant la semaine. N'importe quel jour convient.

## Une touche de magie

Daisy tient un magasin de talismans dans le quartier de Renton, près de la frontière Salish-Shidhe. Cette zone de Renton accueille de nombreux métahumains et Américains d'origine. Cela ne ressemble pas vraiment à la ville, mais plus à une banlieue... arbres, herbe, fleurs, petits animaux qui craignent les métahumains et qui ne leur arrachent pas un membre dès qu'ils les voient. L'endroit sort vraiment du champ d'expérience habituel des runners.

Le magasin se situe tout près de l'autoroute 90, et nombre de gardes du Métroplexe y patrouillent. Ils n'ennuient pas les PJ, sauf s'ils sont à bord d'un véhicule manifestement armé. Dans cette partie de la ville, le travail des gardes du Métroplexe consiste à empêcher les problèmes mais aussi la contrebande de traverser la frontière. Comme les PJ sont des citoyens du métroplexe (ou du moins sont du bon côté de la barrière), les gardes ne leur font pas d'ennuis, sauf si l'un d'eux à la gâchette facile.

Le magasin de Daisy dispose d'un cercle hermétique de Puissance 6 dans la salle du fond. Le cercle est peint à même le sol, c'est une œuvre d'art complexe qui devrait non seulement impressionner les magiciens mais aussi ceux qui ont quelque talent artistique. Sonder la zone révèle que Daisy dispose de trois esprits élémentaires de Puissance 6 qui lui sont liés : un de feu, un d'air et un de terre.

## Le rendez-vous

Faites de Daisy l'un des contacts d'un PJ magicien, ou encore de tout autre personnage susceptible d'avoir un contact marchand de talismans. Tout va bien si le PJ n'a jamais fait appel à ce contact. Le système de création de personnage part du principe que tous les contacts connaissent d'une manière ou d'une autre les PJ. Il revient au joueur en question et à vous d'étoffer la relation qu'entretiennent le runner et Daisy.

Daisy ne négocie pas le défraiement; c'est à prendre ou à laisser. Le temps, c'est de l'argent, et voilà pourquoi elle estime devoir payer les PJ. Ainsi, les mages ne devront pas choisir dans son magasin des articles qui valent vraiment chers. Elle propose principalement des matériaux bruts – pour tout ce qu'elle doit manufacturer (par exemple, un focus coûtant plus de 5000 nuyens), elle leur permet d'investir les 5000 nuyens qu'elle leur a offerts dans l'acquisition de ce qu'ils veulent, mais ils devront payer l'éventuel excédent. Ce qui revient à dire qu'ils bénéficient chacun d'une "réduction" de 5000 nuyens. Un PJ qui parvient à convaincre les autres de

lui céder leurs 5000 nuyens bénéficie de "réductions" supplémentaires.

Si le magicien ainsi contacté refuse d'être payé et considère le travail comme un service rendu à une amie, le niveau de contact de Daisy augmente. Si le contact de marchande de talismans est de niveau 1, il passe au niveau 2. S'il s'agit d'un contact de niveau 2, il passe au niveau 3 si tous les PJ renoncent à leur défraiement. S'ils agissent ainsi, chaque PJ voit Daisy se transformer en contact marchande de talismans de niveau 1 (ceux qui avaient déjà un contact marchand de talismans niveau 1 ont maintenant deux contacts marchands de talismans).

Daisy n'a pas les moyens de leur en donner plus. Elle ne sera pas payée avant d'avoir réalisé les focus avec les telesma de contrebande, et cela lui demandera beaucoup de temps.

## Accepter le travail

Quand les PJ acceptent le travail, Daisy leur remet une carte (page 50) de la route menant à Hemlock Pass, ainsi que quatre caisses. La première contient du vin elfique. Toute personne qui s'y connaît peut dire qu'il s'agit d'un bon vin qui pourrait rapporter un certain nombre de nuyens à un contrebandier. La deuxième est pleine de puces sim – tout ce qui va du professeur virtuel aux documentaires, des animations pour enfants aux pires pornos sortis de Los Angeles. Elle renferme environ 250 puces, plus 5 BTL cachées dans un double-fond. La troisième est bourrée de fétiches et autres babioles, magiques en apparence mais manifestement faux. Son double-fond dissimule un deck simsens Novatech Sandman. La quatrième renferme des "biens de la jungle urbaine", en grande partie des tee-shirts et chapeaux de divers quartiers de Seattle et équipes de sport. Elle contient également deux bouteilles de saké et cinq cassettes à bijoux en ébène, peintes et gravées de paysages travaillés. Son double-fond dissimule un cyberdeck Sony CTY-360-D qui a bien servi.

Daisy est censée recevoir quatre caisses en échange. L'une est un container étanche, plein de récif corallien "vivant". La deuxième, également étanche, renferme de la boue de marais et ce qui ressemble à une écrevisse. La troisième contient des fioles remplies de poussière et de terre (en fait, de la terre venant d'un cimetière et des os réduits en poudre). Enfin, la dernière contient du rhum de la Ligue des Caraïbes.

## POUSSER UN PEU

Il n'y a rien à ajouter dans ce scénario.

## ANTIVIRUS

À part que Daisy ne paie pas énormément, il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner dans ce scénario. Les PJ devraient comprendre que Daisy est assez embarrassée comme cela de leur demander de l'aide. Elle n'essaye pas de les rouler; elle est simplement en mauvaise posture et a besoin d'un coup de main pour en sortir.

## MÈRE NATURE

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Les PJ entrent facilement en territoire Salish-Shidhe par l'autoroute 90, puis prennent la direction de la ville de Denny Creek, à une heure de la frontière de Seattle. Une fois arrivés à Denny Creek, ils empruntent des routes secondaires, des routes d'accès et, parfois, pas de route du tout pour parvenir jusqu'au lieu de rendez-vous de Hemlock Pass. Les routes d'accès suivent le Denny Creek jusqu'à sa source; après cela, les PJ doivent voyager hors des sentiers battus. Le périple est agréable et la région a des allures sauvages, en particulier pour ceux qui ne sont jamais sortis de la jungle urbaine.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

#### Au moment où les PJ se mettent en route, lisez ce qui suit à voix haute :

Sale début de matinée en ville. Le smog vous empêche de voir le soleil, mais vous êtes certains qu'il traîne quelque part au-dessus de vos têtes. Votre véhicule est chargé et il est temps de prendre la route.

#### Si les PJ voyagent par la route, lisez ce qui suit :

Le trajet sur l'autoroute 90 est tout ce qu'il y a de plus normal jusqu'à ce que vous arriviez dans la partie est de Renton. Là, vous voyez la frontière ; un petit poste de chaque côté de la route, avec des véhicules de la Garde du Métroplex à l'allure menaçante dans la lueur du petit matin. Les feux du carrefour sont verts, ce qui signifie que vous avez choisi le bon moment pour traverser la frontière. Les tensions ont dû s'apaiser car vous passez sans aucun problème.

#### Si les PJ voyagent par les airs, lisez ce qui suit :

Vous volez à basse altitude le long des Redmond Barrens, puis bifurquez vers la frontière. Les Barrens constituent le pire endroit de la jungle urbaine, et les gardes de la frontière le savent pertinemment; ils ne s'attendent pas à ce que les bas-fonds de la société disposent de la technologie de pointe ou d'engins aériens volant à basse altitude, aussi est-il facile de traverser la frontière tant que l'on reste hors de portée des tours-radio de l'autoroute 90. Une fois en territoire Salish-Shidhe, il est possible de ramener votre appareil à une altitude normale et de jouer les touristes.

### ATMOSPHÈRE

Quitter la ville devrait donner aux PJ l'impression d'être comme des poissons hors de l'eau. Ils sont seuls, sans soutien et ne savent comment les choses peuvent tourner. En outre, ils sont étrangers. Insistez là-dessus. Sur les terres salish et sur celle des Orks des Cascades, on les traite comme des étrangers, quelle que soit l'éloquence de leur porte-parole. Le moindre soupçon de comportement antisocial n'attire qu'attention importante. En plus, la région baigne dans le soleil, ce qui signifie que les ombres ne sont pas aussi denses et noires que d'habitude...

### L'ENVERS DU DÉCOR

Les PJ ont besoin d'un véhicule tout terrain, sans quoi il leur faut beaucoup marcher. Daisy leur dit qu'ils doivent emprunter l'autoroute 90 est, en direction de Denny Creek. De là, il leur faut suivre le cours d'eau vers le nord, jusqu'aux Montagnes des Cascades où naît sa source. Après cela, ils doivent sortir des sentiers battus jusqu'à arriver à Hemlock Pass, à environ un kilomètre et demi au nord de la source du cours d'eau. S'ils ne disposent pas d'un véhicule tout terrain (un Ford Bison ou un GMC Banshee par exemple, même s'il leur faut, dans ce cas, rester loin des villes), ils ont du mal à voyager dans les montagnes. Ils

peuvent utiliser un STOL ou un hélicoptère, mais gardez à l'esprit que la plupart de ces appareils ne sont pas assez grands pour les accueillir tous. En outre, les patrouilles de gardes s'intéresseront de plus près à un engin aérien que terrestre. Pour venir à bout de cette difficulté, le decker de l'équipe peut télécharger une fausse carte d'identification, faisant ainsi passer l'engin pour un véhicule touristique.

Si les PJ franchissent la frontière dans un GMC Banshee, il leur est impossible de prendre l'autoroute 90; de tels véhicules sont rares en ville, et les gardes du Métroplex les arrêteront. Ils doivent la traverser en un point plus tranquille, comme les Redmond Barrens. Reportez-vous à la carte de la page suivante pour connaître la route qui mène jusqu'aux contrebandiers.

### Traverser la frontière

Traverser la frontière de l'autoroute 90 est assez simple. Cette voie est une autoroute majeure, et la pression ne ferait que monter à Seattle comme en territoire Salish-Shidhe si sa traversée devait prendre trop de temps. Généralement, il est plus facile de quitter le métroplex que d'y entrer. Le scénario est conçu pour laisser les PJ passer, mais part du principe qu'ils ne font rien de mal et qu'ils n'exhibent rien d'illégal. Bien sûr, ils se font arrêter s'ils sont assez sots pour laisser une arme de type Vindicator montée sur point lourd de leur véhicule, ou si le samurai des rues de l'équipe nettoie son arme devant tout le monde.

Passer en engin aérien demande plus d'attention parce que les gardes frontaliers repèrent tout objet volant. De fausses cartes d'identification permettent aux PJ de passer sans problème ; traverser à basse altitude en un point reculé se fait sans problème non plus. Dans la plupart des cas, une fois que le véhicule est entré dans l'autre espace aérien, il est débarrassé des problèmes de frontière et il n'attire plus l'attention, sauf s'il se livre à quelque activité louche. Tout véhicule agissant de manière suspecte et ne figurant pas sur les registres douaniers s'expose à des ennuis.

### Denny Creek

La ville de Denny Creek gagne des nuyens grâce aux visiteurs de l'autoroute, aux touristes (skieurs, randonneurs, observateurs d'oiseaux et de créatures surnaturelles, etc.) et à l'agriculture. Bien que ressemblant à une "ville touristique", construite pour répondre à la vision qu'ont les étrangers d'une ville de la NAO, des gens y vivent et y prospèrent. Peu d'orks, de trolls ou de nains y vivent, et même les elfes n'y représentent qu'une minorité. La plupart des quelques orks, trolls et nains ressemblent à des étrangers – non pas de la jungle urbaine, mais des rustauds des environs de Denny Creek.

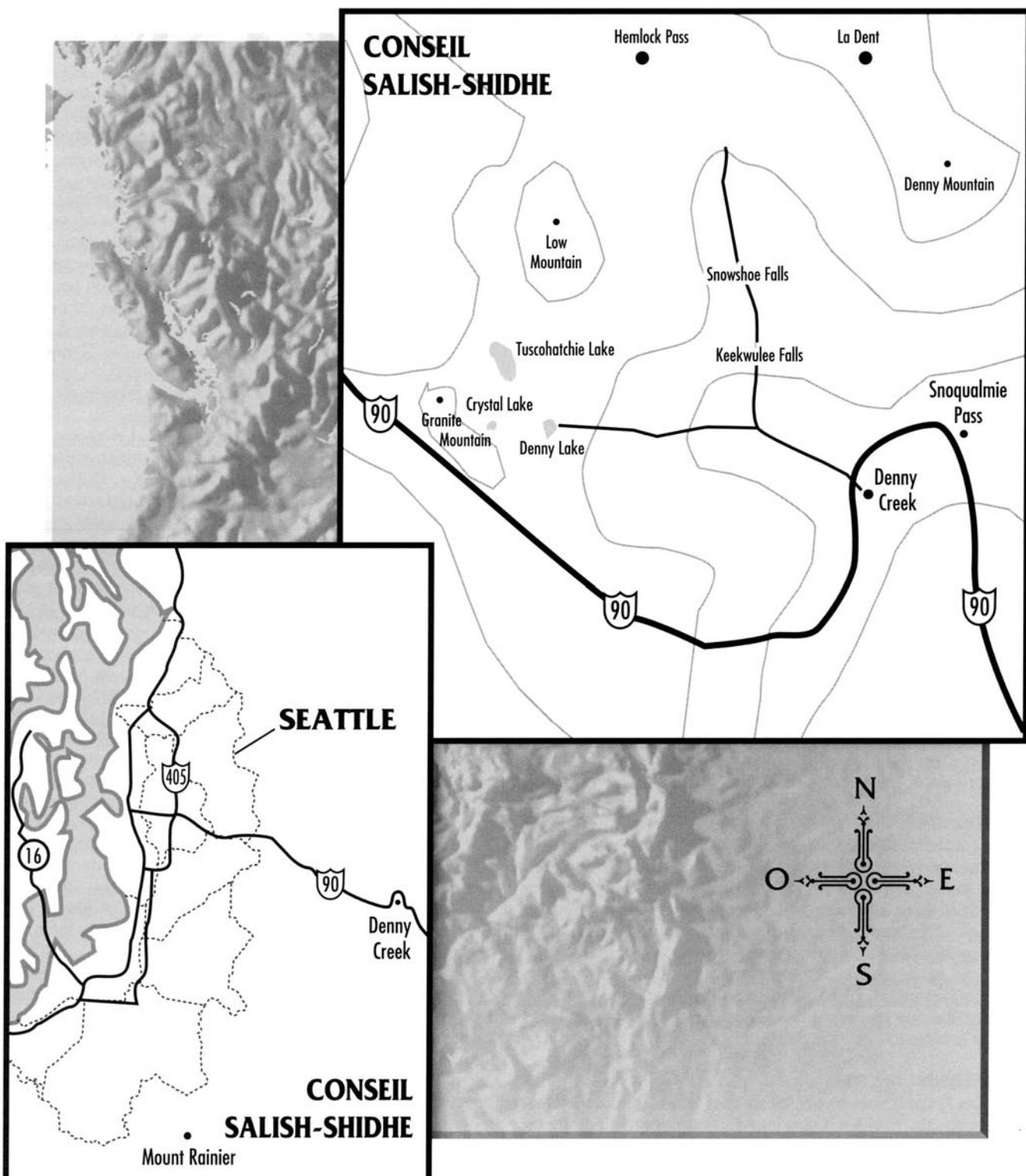
À Denny Creek, les prix sont deux fois plus élevés qu'à Seattle. Les PJ ne peuvent rien y acheter d'illégal, mais arc, flèches et couteaux sont licites dans la NAO.

Quitter la ville en suivant le cours d'eau n'est pas compliqué; il suffit de suivre les panneaux et la route qui longe la petite rivière. Il y a deux étapes principales sur cette route; une à Keekwulee Falls et une autre à Snowshoe Falls, toutes deux lieux d'activités comme la randonnée et le rafting. Le reste du chemin qui mène à la source n'est que sentiers. Hors des sentiers battus, la région n'est qu'étendue sauvage et vierge, car la magie et le style de vie des habitants de la NAO le dictent.

### Rencontres

Si vous le souhaitez, vous pouvez étoffer diverses rencontres dans ce scénario. Voici quelques exemples :

**Frontière sous alerte:** Les gardes frontaliers arrêtent les PJ et vérifient leurs cartes d'identité. Du côté de Seattle, ils ne recherchent que les individus qui sont sous le coup d'un mandat d'amener, aussi leur lecteur de cartes d'identité n'est-il

**Carte routière de Site de la Profanation**

que d'indice 2. Les autorités Salish-Shidhe sont un peu plus tatillonnes, leur lecteur est-il d'indice 3. Utilisez les règles de la page 236 de *SR3* pour régler tout problème de cartes d'identité.

**Préjudice:** Lors d'une longue pause à Denny Creek, les PJ sont victimes d'un sentiment anti-urbain de la part, notamment, des humains très répandus ici. Les humains des Cascades ont tendance à mépriser tout ce qui se rapporte à Seattle, voyant cela comme une influence néfaste sur "leur" Nord-Ouest Pacifique. Avoir affaire à de tels individus ne devrait pas causer de véritables ennuis aux PJ, mais simplement poser de petits problèmes d'interprétation intéressants aux joueurs. Utilisez les règles de compétences liées au Charisme, page 93 de *SR3*.

**Changement de décor:** Pour les PJ qui viennent de la ville, ce voyage devrait ressembler à une expédition pour Mars. L'aspect accidenté, naturel et sauvage des Montagnes des Cascades inspire le respect. Les chamans qui jouent des totems urbains ne se sentent pas dans leur assiette, alors que les autres ressentent une certaine liberté, voire une certaine joie de vivre. Un chaman Aigle erre et s'extasie devant une chute d'eau, au bord d'un précipice, alors qu'un chaman Souris a trop peur pour ne serait-ce que regarder par la fenêtre du véhicule qui le transporte. Un chaman Chat contemple chaque chose les yeux grands ouverts ; même si un chaman Chat ordinaire ne se pose pas beaucoup de questions sur son existence (parce que le Chat gouverne tout ce qu'il voit), il n'y a ici aucune frontière et bien trop de territoire à contrôler.

**Sortir des sentiers battus:** Une fois arrivés au bout de la route, les PJ sont en terrain difficile (considérez-le Restreint, avec un modificateur de +3). Même s'ils ne sont pas en situation de combat, vous pouvez néanmoins demander à l'interfacé d'effectuer un test standard de Conduite de temps à autre (voir page 134 de *SR3*). Un échec indique un événement inattendu – un arbre au milieu du chemin, un trou dans lequel le véhicule s'embourbe, la route qui se termine soudainement par un à-pic, ou toute autre chose que vous imaginerez pour maintenir l'interfacé en alerte.

**Rencontres avec des créatures:** Les PJ voyagent dans une forêt vivante, pleine de créatures de toutes sortes. En plus des animaux normaux (voir page 19 du livret *Les métacréatures*), la forêt peut abriter toutes les créatures Éveillées de votre choix. Celles qui viennent des forêts et des montagnes conviennent le mieux. Parmi les possibilités, on trouve aard-loups, barghests, milans rouges, cerbères, dzoo-noo-qua, griffons, harpies, aigles impériaux, oiseaux-tonnerre et aiglons-tonnerre (particulièrement efficaces pour brouiller le système GPS), hiboux oracles, plasmas et zoocanthropes. Vous avez le choix. Soyez créatif; toutes les créatures de *Shadowrun* peuvent apparaître là où vous le souhaitez.

## POUSSEUR UN PEU

Il vous est possible d'augmenter considérablement le niveau de difficulté de ce scénario. Tout dépend du caractère coriace que vous souhaitez conférer aux rencontres ci-dessus. Si vous considérez que les PJ ont trompé, menti, voire tiré sur les gardes frontaliers ou du Métroplex, utilisez les caractéristiques des Samurai Rouges armés de Supernova en remplaçant leurs armures par des chemises blindées avec plaques.

## ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner dans ce scénario, à moins que les PJ ne soient à l'origine d'une fusillade sur la frontière ou que l'interfacé ne perde le contrôle du véhicule et qu'ils ne plongent dans une chute d'eau. Arrangez-vous pour qu'ils restent concentrés sur le travail pour lequel ils ont été embauchés. "Mère Nature" est aussi un scénario dans lequel vous pouvez semer les graines d'aventures futures.

## NAUFRAGE

### QU'Y A-T-IL, MON POTE?

Dans ce scénario, les PJ tombent sur ce qu'il reste du véhicule des contrebandiers et sur les Pentagone. L'affrontement doit être bref et se terminer alors que les contrebandiers meurtris se rendent ou que les PJ comprennent ce qui s'est passé. Les PJ rencontrent les Pentagone survivants et apprennent que s'ils veulent être payés, il va leur falloir se rendre à la Dent... en plein cœur de l'enclave d'une tribu des Orks des Cascades qui possède le chargement de Daisy.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Alors que vous grimpez, la température descend. Lorsque vous atteignez Hemlock Pass, vous voyez ce qui ressemble à du brouillard noyer une partie de la vallée en contrebas... sauf qu'il sent le soufre et l'essence en feu, et vous voyez une épave enchevêtrée à 50 mètres dans le col.

### Lorsque les PJ approchent de la carcasse, lisez ce qui suit à haute voix:

C'est ce qui arrive quand une machine volante créée par l'homme s'écrase sur Mère Nature. Maman survit et la machine est réduite à l'état de ses composants naturels, chiffonnée comme du papier.

### Après que les PJ ont fait des recherches pendant quelques minutes, lisez ce qui suit:

Vous ne parvenez pas à vous approcher suffisamment de l'épave pour voir s'il y a des survivants. Puis, des balles s'écrasent contre les rochers qui se trouvent à vos pieds? Vous comprenez alors que, manifestement, des survivants traînent dans les environs.

### Une fois les Pentagone découverts, lisez ce qui suit:

Un nain sort de l'abri d'un rocher, les mains en l'air. L'un de ses bras est bandé, et il a une balafre en travers du visage.

"Je suis Pounder, le chef des Pentagone" dit-il. "Vous nous avez surpris – nous attendions Daisy. Nous pensions qu'il s'agissait d'une nouvelle attaque. Sortez, vous tous! Daisy a sûrement envoyé ces types..."

Les autres Pentagone surgissent des alentours. Deux femmes, une ork et une humaine, sortent de derrière des rochers. Une autre femme ork portant ce qui semble être un enfant humain jaillit des broussailles de la vallée. Elle dit: "Je crois qu'Heeley ne va pas très bien".

## ATMOSPHÈRE

La scène de l'accident doit être inattendue et quelque peu déprimante. Nul se souhaite assister à ce genre de spectacle. Les balles qui sifflent sont encore plus inattendues. Les contrebandiers ne savent pas qui sont le PJ, aussi songent-ils au pire. Dès qu'ils comprennent que ce sont les "bons types", ils abandonnent le combat et se rendent. Pas de mal, pas de problème.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Ce scénario est du type "on tire d'abord, on pose les questions ensuite". Heureusement, personne ne devrait normalement être blessé. L'épave est bien réelle et les PJ doivent se demander s'il y a des survivants. Le nombre de protubérances métalliques brûlantes et enchevêtrées rend toute inspection sérieuse de l'épave dangereuse. Chaque PJ situé dans la zone de l'impact (déterminée par vous) doit bénéficier de la réussite d'un test de Volonté (4) ou s'enfuir parce qu'il a vu quelque chose de troublant alors que tout est parfaitement normal – un sac de couchage qui ressemble à un corps, un

morceau de métal déformé qui ressemble à une main écrasée, etc. Tout PJ ayant fui la zone refuse d'y retourner. Il peut même être psychologiquement perturbé aussi longtemps que vous le décidez, mais un horrible cauchemar devrait suffire. Tout succès sur un test de Perception (6) révèle le mot "Pentagone" sur un morceau de métal.

Un mage situé dans l'espace astral distingue facilement les Pentagone, mais remarque que deux d'entre eux le voient également.

### Les Pentagone

Les cinq contrebandiers du Pentagone sont Pounder, Breetva, Heeley, Red-Scale-Snake et Night-Strike-Woman. Pounder est un nain noir de la Nouvelle-Orléans et le chef du Pentagone. C'est son porte-parole, mais il laisse Breetva mener toutes les négociations. Breetva est une grande humaine brune d'origine russe à l'accent certain. L'interfâcé de l'équipe est un humain répondant au nom de Heeley. Il semble avoir douze ans, mais parle et agit comme un adulte; il s'exprime du ton traînant du sud. Red-Scale-Snake, une chaman du Serpent, est une ork amérindienne du Conseil Corporatif Pueblo. Sa sœur jumelle, Night-Strike-Woman, est une adepte physique. Les PJ ne le sauront sans doute pas avant de la voir se battre au corps à corps. Les caractéristiques complètes des Pentagone débutent à la page 60, dans *Ombres Portées*. Tous sont des contrebandiers accomplis qui pourraient facilement survivre seuls si le besoin s'en faisait sentir. Même s'ils s'y essayent, jamais les PJ ne pourront semer la dissension au sein du Pentagone.

Au moment du scénario, Heeley a subi des dégâts Étourdissants Fatals et se trouve avec Night-Strike-Woman. Ni Strike ni Breetva ne sont blessés. Red-Scale-Snake a reçu 1 dégât Léger Physique et 1 dégât Étourdissant Grave; Pounder 1 dégât Léger Physique.

### La découverte

Pounder tire sur les PJ pour les tenir à l'écart de l'épave, mais il ne veut pas les blesser. Au titre de chef, il est le premier à tenter d'établir le contact. Hormis ses quelques premiers tirs, les contrebandiers ne font usage de leurs armes que si les PJ s'en prennent à eux. Ils sont bien cachés; pour les remarquer, il faut emporter 2 succès sur un test de Perception (6). Un PJ doté de compétences de contrebande, tactique ou survie peut les exploiter pour effectuer un test complémentaire (voir page 97 de SR3).

Dès qu'un contrebandier encaisse plus de 1 blessure Moyenne, il pousse un cri d'oiseau et Pounder demande le cessez-le-feu. Il le demande aussi si les PJ interpellent les contrebandiers à un moment ou un autre, en utilisant le mot de passe qu'ils détiennent de Daisy, en mentionnant son nom, voire celui de Pentagone.

### L'histoire de Pounder

Une fois les présentations faites et chacun mis à l'aise, Pounder demande aux PJ de lui expliquer pourquoi Daisy n'est pas là, avant de dire quoi que ce soit. Une fois rassuré, il explique ce qui

est arrivé à son groupe. Il peut raconter son histoire par à-coups pendant que les PJ aident les Pentagone à rassembler leurs affaires dispersées dans l'épave et soignent Heeley, Red-Scale-Snake et quiconque a été blessé lors de la dernière fusillade. L'action est à votre discrétion.

"Nous nous sommes arrêtés à la Dent, un village des Orks des Cascades situé de l'autre côté de cette arête" dit Pounder en désignant l'est. "Nous nous arrêtons toujours là-bas pour attendre le moment du ramassage. Il y a de braves gens à la Dent – nous commerçons avec eux depuis des années le long de cette route, que l'on appelle la Grande Danse. Ils ont toujours été bons avec nous, et nous en avons toujours fait de même à leur égard. Nous sommes arrivés il y a de cela deux heures environ, mais personne n'était là pour nous retrouver. Cela n'était arrivé qu'une fois avant, lorsque des éclaireurs Salish-Shidhe étaient dans la zone, lors d'une arnaque de contrebande normale. Alors, en attendant, Red a jeté un œil au niveau astral. Tandis qu'elle était allongée là, son corps s'est mis à trembler et son nez à saigner. C'est ainsi que nous avons su que nous allions avoir de la compagnie astrale.

"Avant d'avoir eu le temps de décamper, nous avons été encerclés par un groupe de brigands, les Guerriers de la Dent. Ils ont pris notre cargaison et une partie de nos armes. Au moment où Red est revenue dans son corps, Heeley a décollé. Nous avions besoin de temps pour reprendre nos esprits, appeler Daisy et obtenir de l'aide. Nous nous étions à peine arrachés du sol lorsqu'il s'est passé quelque chose. Heeley a dit qu'il avait perdu le contrôle de l'hélico pendant un instant; il franchissait l'arête lorsqu'un temps vraiment



bizarre s'abattit sur nous. Heeley perdit alors totalement les contrôles de la situation. Il était en train de nous demander de nous préparer au choc quand nous nous sommes écrasés ici. Quand nous avons vu votre véhicule s'arrêter, nous avons pensé que d'autres Guerriers de la Dent venaient ramasser les restes."

Red-Scale-Snake ajoute : "Je ne sais pas ce que j'ai combattu. Nous n'avons pas d'esprits semblables dans le désert. Je suis parti fouiller la Dent pour voir si des éclaireurs s'y trouvaient. J'en ai trouvé quelques-uns près de notre site d'atterrissement, mais j'ai vu un esprit étrange. Un magnifique arc-en-ciel de couleurs ayant une forme humanoïde. Au début, j'ai cru que le Serpent m'avait conduit dans les métaplans. Et puis l'esprit m'a attaqué, plus rapide que je ne pouvais l'imaginer. J'ai fui en direction de mon corps, mais je n'ai pas pu voir les guerriers autour de l'hélico. Quand ils ont attaqué, j'ai cru que le Serpent m'avait mis sur une quête. Il y a un sacré chaman qui traîne dans les environs. Je ne m'en suis pas encore totalement remis."

### Le choix

Une fois l'histoire contée, Breetva propose un marché. Les Pentagone désirent retourner à la Dent pour récupérer la cargaison qu'on leur a volée. Sans elle, ils sont en rade dans le pire coin d'une région hostile. Ils ne s'attendent pas à ce que les PJ les paient sans recevoir les biens de contrebande en échange, et la destruction de leur hélicoptère ne les place guère en position de contracter un "prêt" (en promettant de livrer les articles lors de leur prochain passage). Ils estiment pouvoir se permettre un petit déficit sur le trajet du retour,

du moment qu'ils parviennent à échanger les biens de Daisy contre les telesma dérobés par les Guerriers de la Dent. Ils sont d'accord pour remettre les telesma de Daisy aux PJ et gagner suffisamment dans le marché pour trouver un véhicule qui les emmènera à Seattle (voire faire le chemin avec les PJ quand ils repartiront en ville). S'ils passent un tel marché, leur réputation n'en pâtrira pas et ils pourront continuer de travailler. Mais si les rumeurs colportent qu'ils se sont plantés, alors là ils peuvent dire adieu au métier de contrebandier.

Breetva souhaite que les PJ les accompagnent à la Dent et servent de muscles durant les négociations. En échange, ils auront les telesma, ce qui leur permettra de remplir leur part du contrat. En outre, les Pentagone feront savoir à leurs contacts de Seattle que les PJ les ont aidés, ce qui pourra déboucher sur des propositions d'emploi dans le métroplex. Les contrebandiers n'ont pour le moment rien d'autre à leur offrir, mais les PJ peuvent très bien négocier l'acquisition de biens qu'ils recevront plus tard. S'ils y parviennent, ils obtiennent une version de contrebande des objets en question la prochaine fois que les Pentagone seront à Seattle (voir *Disponibilité*, page 268 de SR3). Tout objet de plus de 10000 nuyens vaudra le coup sans index de rue.

Ne proposez cela que si les PJ sont sur le point de partir, dans un ultime effort pour les intéresser. Breetva a déjà négocié avec les pires rebuts de la rue, les pirates, la mafia, les Yakuza et divers cartels internationaux, mais aussi avec des agents de la plupart des mégacorpos. Elle commence par proposer de sortir clandestinement un, puis deux, puis trois objets. Elle sait que tout ce que le Pentagone a à offrir sort de la poche de son équipe et est donc plus fine négociatrice que les PJ.

### POUSSEUR UN PEU

Il n'y a pas grand-chose à ajouter à ce scénario; il s'agit principalement d'une occasion d'interprétation.

### ANTIVIRUS

Les deux plus gros problèmes surviennent si les deux partis commencent à s'entre massacrer. Si les PJ l'emportent, les Pentagone visent leur véhicule. Comme il s'agit du seul moyen de sortie des PJ, il ne devrait pas se passer longtemps avant que quelqu'un panique et demande un cessez-le-feu. En outre, quoique affaiblie, Red-Scale-Snake reste capable de conjurer un esprit de la montagne, de la forêt ou du vent pour équilibrer les forces en présence. Si les Pentagone ont l'avantage, ils cessent l'attaque et parlent de paix.

Si les PJ souhaitent terminer ici leur aventure, ce n'est pas un problème. (Sérieusement.) Pour les intéresser, opter pour les solutions suivantes. Breetva explique que Daisy voulait très rapidement entrer en possession des articles de contrebande, ce qui signifie qu'ils sont importants. Ou rappeler que Daisy ne sera pas payée, sauf si elle parvient à fabriquer les objets magiques qu'on lui a commandés, ce qui implique de retrouver les telesma volés. Un magicien qui effectue un test d'Intelligence (4), ou tout PJ qui dispose de compétences de Magie (5), saura avec 1 succès que le telesma est rare et précieux; en outre, il doit être de très bonne qualité et valoir les efforts qu'ils font pour que Daisy s'embête à le faire entrer clandestinement dans les UCAS.

Si les PJ partent, racontez aux joueurs une partie des événements de *Mère Nature* (voir page 49). Daisy refuse de les payer et son niveau de contact décline. Si Daisy était un contact de niveau 1, elle cesse d'être un contact pour ce personnage.





## LA VOIE DE LA RÉSISTANCE ACTIVE

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Lors de cette rencontre, les PJ découvrent la puissance de l'esprit qui se trouve derrière les Guerriers de la Dent. Le Vieillard est un homme des bois, un esprit de la nature qui existe sans être conjuré et dont les pouvoirs et la Puissance ne dépendent d'aucun chaman. Il n'est pas naïf (bien qu'il en ait l'air) et autorise pour l'instant le chef des Guerriers de la Dent à agir comme bon lui semble. Les intentions de Kaztok sont simples et brutales – leurrer les contrebandiers et leur dérober leurs chargements.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Le ciel est piqueté d'étoiles. Vous aviez entendu parler de l'éclat des étoiles dans les étendues sauvages, mais vous aviez alors mieux à faire que d'écouter ce que des chamans ravagés vous racontaient. Aujourd'hui, vous le voyez de vos propres yeux et vous rendez compte que ces poivrots de chamans n'étaient pas bien loin de la vérité. Tellement d'étoiles...

Pounder éteint le feu d'une poignée de terre et dit: "C'est l'heure. Nous devons nous faufiler de nuit pour comprendre qui est qui, mais aussi qui est quoi. Nous pouvons marcher ou contourner la vallée en véhicule. Je recommande la marche mais, de toute façon, je ne possède pas de véhicule."

### Une fois le groupe sorti de la passe, lisez ce qui suit:

La forêt est maintenant un peu plus dense, mais vous percevez le ronronnement des générateurs et voyez des lumières domestiques. Vous entendez des bruits de voix courroucées venir d'une clairière proche. Un groupe de trolls et d'orks s'agitent devant une maison, alors qu'un troll imposant harcèle une famille d'orks. Une petite grange est ouverte; deux humains s'y font tabasser. Un elfe est allongé, inconscient, sur la paille.

À l'écart, se tient l'homme le plus mince que vous ayez jamais vu. Lorsque vous le quittez des yeux, il vous faut un certain temps pour le retrouver. On dirait presque un jeune arbre.

Pounder dit: "On dirait l'équipe des Chiens Noirs – des contrebandiers de Denver qui ont disparu il y a de cela une semaine. Breetva, n'est-ce pas Bob Denver?".

### ATMOSPHÈRE

Les PJ sont complètement en-dehors de leur élément, mais ils devraient se sentir un peu plus à l'aise dans l'état actuel des choses. Au moins savent-ils qui sont les gentils et qui sont les méchants. Kaztok et le Vieillard ont toutes les cartes en main. Les pouvoirs du Vieillard sont démesurés par rapport à ce à quoi ils sont habitués, et ils n'ont sans doute jamais rencontré quelqu'un ou quelque chose comme lui. Jouez sur le mystère. Rappelez-vous, l'Éveil a plus de surprises dans ses manches que les runners ne peuvent l'imaginer.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Kaztok a découvert qu'une bande de fermiers extérieurs à la Dent donnait asile à un groupe de contrebandiers qu'il pensait morts. Comme ce n'est pas bon pour ses nouvelles affaires, il doit sévir.

Lorsque les PJ le voient pour la première fois, Kaztok est en train de parler au propriétaire de la ferme. Sa voix est trop basse pour qu'ils distinguent des mots, mais sa colère est très claire. Les mages dotés de Clairaudience et les PJ équipés d'amplification auditive entendent la conversation qui suit:

**Kaztok:** Vous gâchez tout. Ne comprenez-vous donc pas ce que nous avons là? La puissance du Vieillard est incroyable. Il peut nous obtenir des choses dont nous rêvions seulement avant.

**Le fermier:** Mais Denver Bob a apporté des médicaments à Aurore lorsqu'elle était malade. Tout ce qu'il voulait en échange était un plat cuisiné maison. Malgré ce que dit le Vieillard, ce n'est pas notre ennemi.

**Kaztok:** Le Vieillard fait ce que je lui dis. Je lui dis que les contrebandiers font du mal à la forêt et il se charge d'eux pour notre compte. Regarde tout ce que nous avons pris à ces contrebandiers le mois dernier! Des armes, des cyberdecks, de l'électronique – tout cela parce que j'ai convaincu le Vieillard qu'ils étaient malfaisants.

**Le fermier:** Mais les contrebandiers nous donnent toujours quelque chose quand ils passent. N'est-ce pas assez?

**Kaztok:** Quelque chose?! Regarde tout ce qui nous passe devant le nez! Je le veux et je l'aurai. Tant que je contrôle le Vieillard, je contrôle la Dent – tant que cela durera, je contrôlerai les contrebandiers. J'aurai tout et ce n'est pas un fermier à la noix qui se mettra en travers de mon chemin.

### Actions et réactions

En plus du Vieillard et de Kaztok, il y a au moins six Guerriers de la Dent présents, trois trolls et trois orks. Si ce chiffre vous paraît dérisoire face à aux Pb n'hésitez pas, ajoutez plus de guerriers. Pour leurs caractéristiques complètes, reportez-vous à *Ombres Portées*, page 59. Trois Guerriers de la Dent sont dans la grange en train de passer à tabac Denver Bob et l'autre contrebandier encore conscient. Les trois autres surveillent le fermier, qui s'appelle Oeil Croissant. La famille d'Oeil Croissant se tient près de la maison. Kaztok et Oeil Croissant sont assez près de la grange pour voir les contrebandiers se faire démolir le portrait. Le Vieillard est à la lisière de la forêt qui entoure l'exploitation agricole. Il ne réagit pas aux événements.

Les PJ doivent avoir le sentiment que l'homme des bois obéit à Kaztok, ce qui est précisément ce que le Vieillard souhaite. Le scénario peut se dérouler de différentes manières; le joker est la réaction des PJ aux actions que voici :

**Action A:** Denver Bob hurle de douleur alors qu'un troll lui brise une côte à l'aide d'une planche.

**Réaction 1:** Si les PJ ne tentent rien, Night-Strike-Woman saute hors de la cachette du groupe, court jusqu'à la grange et en vient aux mains avec les Guerriers de la Dent. Elle est finalement maîtrisée, mais pas avant qu'un ou deux trolls mortent la poussière.

**Réaction 2:** Pounder abandonne le reste du groupe pour partir à l'aide de Strike. Dans ce cas, rendez-vous à *Hospitalité de Contrebandiers* (page suivante).

**Action B:** Kaztok dit bruyamment au Vieillard qu'Oeil Croissant veut abattre plus d'arbres pour que les contrebandiers puissent atterrir.

**Réaction 1:** Le Vieillard disparaît dans le sol, puis se manifeste de nouveau sous une forme indistincte. Oeil Croissant hurle et tente de courir, mais les guerriers l'attrapent et l'amènent près du Vieillard. Une vague de panique déferle sur la zone alors que le Vieillard use de son pouvoir de Peur.

**Réaction 2:** Les vagues de Peur sont si puissantes que même les guerriers commencent à fuir. Puis, soudainement, tous restent cloués sur place comme s'ils étaient totalement désorientés; cet effet a pour origine le pouvoir de Confusion du Vieillard.

**Réaction 3:** Si l'un de ces pouvoirs affecte les PJ, ou s'ils sont découverts et amenés devant Kaztok pour être interrogés, reportez-vous à *Hospitalité de Contrebandiers* (page suivante).

**Action C:** Si l'un des PJ use de perception ou de projection astrale, le Vieillard le découvre. Pour se mettre à couvert, l'esprit quitte le plan astral, puis réapparaît près des PJ. Sans le

Vieillard, Kaztok n'ennuie plus Oeil Croissant. Les Guerriers de la Dent emmènent les restes du groupe de Bob Denver, avertisissant Oeil Croissant de ne plus recommencer.

**Réaction 1:** Cette situation est la plus avantageuse pour les PJ parce que l'homme des bois est loin de Kaztok. Seul, il est possible de raisonner l'esprit. Il apparaît d'abord comme une nappe d'ombre, un petit animal des bois ou un jeune arbre. Il demande aux PJ s'ils sont contrebandiers. Exploitez les informations de la page 56, sous *Parler au Vieillard*, pour déterminer s'ils réussissent à le convaincre qu'ils sont pleins de bonnes intentions.

**Réaction 2:** Si les PJ attaquent le Vieillard, il utilise ses pouvoirs de Confusion et d'Accident, puis de Peur. Il ne les craint pas et les retourne contre Kaztok pour voir de quoi ils sont faits. Rendez-vous à *Hospitalité de Contrebandiers* (ci-contre).

**Réaction 3:** Si les PJ tentent de bannir ou de se jouer du Vieillard, il utilisera son pouvoir d'Accident pour provoquer un coup de feu et ainsi attirer l'attention des Guerriers de la Dent. Rendez-vous à *Hospitalité de Contrebandiers* (ci-contre).

**Action D:** Les PJ décident d'ouvrir le feu sur tout ce qui bouge dans l'espoir d'anéantir Kaztok et ses séides.

**Réaction 1:** Le Vieillard utilise tous ses pouvoirs pour arrêter les PJ. Si l'un d'eux survit, rendez-vous à *Hospitalité de Contrebandiers* (ci-contre).

### POUSSEUR UN PEU

Comme les PJ passent beaucoup de temps en milieu sauvage lors de ce scénario, vous pouvez utiliser n'importe laquelle des rencontres de *Mère Nature* (page 49) pour égayer la journée. Rappelez-vous de les rendre plus contrariantes que meurtrières ; cependant, gardez également à l'esprit que si les PJ affrontent Kaztok et compagnie légèrement blessés, ils se sentiront forcément moins invincibles. En outre, vous pouvez ajouter plus de trolls et d'orks s'ils se croient capables de l'emporter par la force.

### ANTIVIRUS

Le vrai joker, c'est les Pentagone, dont les objectifs sont différents de ceux des PJ. Survivre et ne pas entacher leur réputation sont choses bien plus importantes que de savoir qui a tort et qui a raison. Leur monde est moins en noir et blanc; plus aux couleurs des nuyens. Si négocier a plus de sens, ils y viendront – c'est toujours mieux que de combattre ou de tuer. Servez-vous en. Si les PJ tardent à prendre une décision, l'un des Pentagone tente d'établir le contact avec l'homme des bois ou Kaztok. Cela forcera les PJ à réagir. Assurez-vous simplement que les contrebandiers songent au résultat – échanges, véhicule et moyen de sortir d'ici. Ne les forcez pas à agir contre les PJ pour le plaisir de se battre. À l'instar de tout personnage plausible, les contrebandiers doivent être cohérents.

## HOSPITALITÉ DE CONTREBANDIERS

### QU'Y A-T-IL, MON POTE?

Dans ce scénario, les PJ doivent faire preuve d'astuce pour s'en sortir haut la main. Kaztok les emmène, en compagnie des Pentagone, d'Oeil Croissant et des contrebandiers de Denver, jusqu'au Site de la Profanation, foyer des Guerriers de la Dent. Le camp des guerriers s'est développé autour du site de l'accident de l'Ares Dragon. Cette zone forestière est également la demeure de l'homme des bois. Le scénario offre aux PJ une chance de lui parler et de l'aider à se "libérer" de l'influence de Kaztok (ce qui est précisément ce que souhaite le Vieillard).

Kaztok écoute Breetva et Pounder quand ils tentent de négocier avec lui. Mais il semble peu intéressé par leur proposition, car il est persuadé que les PJ ont quelque fortune cachée ; après tout, ce sont des shadowrunners, et tout le monde sait que les shadowrunners disposent d'équipement de pointe (en tout cas plus performant que celui de Kaztok).

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Si un troll vous bouscule encore, vous allez mordre. La seule chose qui vous empêche de vous en prendre au brigand le plus proche est qu'ils ont les armes. En outre, ils semblent mieux connaître les coins et recoins de la forêt et des montagnes de nuit que vous de jour.

Une clairière s'ouvre devant vous. Les arbres qui l'occupaient sont fendus, comme si un objet énorme les avait frappés. Vous découvrez que l'objet en question est un hélicoptère de type Ares Predator, qui a eu le malheur de toucher le sol le nez en premier. Le camp installé autour de l'épave du Dragon est encombré de foyers – au moins une douzaine au premier abord – autour desquels des trolls et des orks boivent. Des lampes pendent de la carcasse du Dragon ; le jeu d'ombre fait de lui un gigantesque squelette de dinosaure.

"Bienvenue au Site de la Profanation" dit Kaztok. "Maintenant, le Vieillard et moi allons décider de votre sort."

### ATMOSPHÈRE

Là encore, les PJ se retrouvent dans une situation totalement étrangère – cette fois un simulacre de procès, avec un troll assoiffé de pouvoir et un mystérieux esprit en guise de juge. Pour survivre, ils doivent saisir lequel des deux est le plus important. S'ils se trompent, tant pis. Nul ne sait vraiment où réside la source du pouvoir.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Le Site de la Profanation est une sorte de mémorial créé avec les restes d'une destruction totale. D'innombrables lumières pendent de la carcasse de l'Ares Dragon, et des tentes ont été dressées un peu partout autour. Une douzaine de feux de camp au moins sont allumés, nombre d'entre eux réchauffant de la nourriture dont l'odeur ne peut plaire qu'à un ork ou à un troll. Il y a cinquante orks et trolls dans le campement, aucun n'ayant l'air d'un mage ou d'un chaman expérimentés.

Il faut un certain moment aux PJ avant de distinguer le Vieillard. Il va où il le souhaite, allant et sortant du plan physique sous différentes formes végétales, animales et métahumaines.

### Parler avec Kaztok

Kaztok est convaincu que les Pentagone cachent des biens que ses guerriers n'ont pas découverts sur leur T-bird avant qu'il décolle. Il les veut en échange de leur libération. Il est également convaincu que les PJ disposent d'articles intéressants, en particulier si quelqu'un précise qu'ils sont shadowrunners et non contrebandiers. Breetva mène la plupart des discussions pour le compte des Pentagone et se met en colère si un PJ tente de mettre à mal leurs négociations.



Elle commence par proposer d'offrir le saké de Daisy en échange des biens volés dans l'espoir que les Guerriers de la Dent accepteront l'alcool. Après cela, elle offre le reste des articles de la ville. Ensuite, elle propose le deck simsons Novatech et quelques puces, tentant de séduire la nature sanguinaire des guerriers via des puces portées sur le combat et le sexe. Rappelez-vous que Breetva sait ce que les

Pentagone peuvent négocier, même si les PJ n'ont jamais jeté un œil dans les caisses de Daisy.

Ni les Pentagone ni les PJ ne récupéreront le rhum de Daisy car les guerriers en ont bu la majeure partie. Insistez là-dessus lors des négociations en décrivant Kaztok qui écluse le rhum avidement. Des Pentagone, ce sont Breetva, Pounder et Heeley qui parlent à Kaztok.

#### Parler avec le Vieillard

Discuter avec l'homme des bois est une expérience intéressante car il change constamment de forme. Tout PJ souhaitant parler seul à seul avec lui doit emporter un test de Charisme (7) pour l'intéresser. La réussite de ce test montre aussi à l'homme des bois si le PJ a la force de caractère suffisante pour être digne de confiance. Les PNJ qui tentent de lui parler incluent Œil Croissant, Night-Strike-Woman et Red-Scale-Snake. L'objectif des PJ est de convaincre le Vieillard qu'ils sont de braves gens et qu'il devrait user de son influence sur Kaztok pour les laisser partir.

Toutefois, le Vieillard met les PJ à l'épreuve pour voir qui est le plus fort et qui il doit utiliser pour obtenir ce qu'il désire. Le test de Charisme (7) ci-dessus n'est qu'un des critères de l'esprit. Un chaman peut l'impressionner en conjurant un esprit de la forêt, des montagnes ou du vent de Puissance 7 ou plus; un mage, quant à lui, y réussira en conjurant un élémentaire de Puissance 8 ou plus. Tout PJ qui réussit le test de Charisme peut également effectuer un test de Volonté (7); tout succès lui permet de comprendre que le Vieillard le met en quelque sorte à l'épreuve. Chaque succès de "clarté de pensée" lui fait distinguer une épreuve; ce qui signifie qu'il ne les saisit pas forcément toutes. Le Vieillard sait ce dont le PJ est conscient et tente de l'exclure durant l'épreuve en question.

Pour parvenir à leurs desseins, les PJ doivent convaincre l'homme des bois qu'ils ne feront de mal ni à ses amis ni à lui (ni à la forêt), que les contrebandiers ne sont pas malveillants et qu'ils ne feront pas non plus de mal à qui que ce soit, que Kaztok se sert de lui à des fins de pouvoir et de vengeance, et que le peuple de la Dent n'a peur de Kaztok qu'en raison des pouvoirs du Vieillard. Le Vieillard joue le jeu.

Les PJ peuvent aussi tenter de lui expliquer ce qui est arrivé à l'Ares Dragon qui s'est écrasé. S'ils jettent un œil au site du crash, un interfacé peut effectuer un test d'Hélicoptères (4) pour découvrir les faits. Reportez-vous à la table ci-dessous pour voir ce qu'il apprend. Il peut utiliser l'indice le plus élevé entre une compétence se rapportant aux engins aériens et une compétence de Connaissance se rapportant aux appareils volants. Heeley peut aussi donner un coup de main, mais il revient à un PJ de faire la première tentative.

Un mage sondant l'accident découvre qu'aucun métahumain n'était présent dans l'appareil lorsque le Dragon est tombé, et que le site respire la panique et la mort.

#### Succès Informations

- |    |   |
|----|---|
| 1  | Ce véhicule était conçu pour la contrebande, pas pour le combat.          |
| 2  | Le pilote a vidé ses réserves de carburant pour éviter l'explosion.       |
| 3  | L'interfacé s'est éjecté avant l'impact.                                  |
| 4  | L'équipage s'est tiré d'affaire.  |
| 5  | Le véhicule disposait de senseurs inadaptés au vol en région montagneuse. |
| 6+ | Une partie arrachée du rotor principal est à l'origine de l'accident.     |

#### Les épreuves du Vieillard

Le Vieillard tente tout ou partie de ce qui suit pour voir quel courage anime les PJ :



- L'esprit utilise son pouvoir d'Accident pour qu'un PJ heurte un troll complètement ivre. Laissez un combat s'ensuivre. Cette épreuve est parfaite pour un personnage qui manque de compétences de combat. Donnez au troll un modificateur de +1 parce qu'il est saoul (cela annule son bonus d'Allonge).
- L'esprit force un PJ qui n'est ni troll ni ork à manger la nourriture des Guerriers de la Dent. Commencez par un test de Volonté (4), puis augmentez le seuil de réussite de 1 par cuillerée. Au moment où le joueur finit par rater le test, demandez-lui d'en effectuer un de Constitution (4) ou de cocher 1 case de dégâts Légers Étourdisants et Physiques.
- L'esprit utilise son pouvoir de Dissimulation sur les runners pour enquêter sur les Chiens Noirs. Puis, il annule les effets du pouvoir au dernier moment, lorsqu'un grand nombre de Guerriers de la Dent sont alentour. Pour se sortir d'affaire, les PJ doivent se battre ou compter sur leur ingéniosité.
- L'esprit utilise son pouvoir de Peur pour qu'Œil Croissant fuie dans les bois (le Vieillard dira que le fermier s'est échappé) et demande aux PJ d'aller le chercher pendant qu'il les couvre. À vous de décider du temps qu'il leur faut pour retrouver Œil Croissant et aux Guerriers de la Dent pour s'apercevoir que les PJ ont disparu.

### Résultat des courses

Si les PJ passent un marché, tant mieux. Il est probable que les Guerriers de la Dent les laissent partir sans le plus gros de leur équipement, mais qu'ils leur permettent d'emmener les caisses de Daisy.

Kaztok envoie deux personnes – deux PJ, deux contrebandiers, ou un de chaque – récupérer les caisses ou tout ce qu'il leur a promis dans sa planque de biens volés. Les autres restent au camp. Cela offre aux PJ plus de chances de convaincre le Vieillard qu'ils sont de son côté. Tout personnage disposant d'amplification auditive ou de clairaudience entend le plan de Kaztok visant à les doubler; si vous le souhaitez, il peut s'agir de l'une des épreuves du Vieillard.

Lorsque les PJ reviennent avec les caisses, Kaztok leur révèle que le Vieillard doute de leur sincérité et que, invités, ils doivent rester, tout comme l'équipe de contrebandiers. Le Vieillard ne montre pas de désaccord, même s'il n'a pas parlé à Kaztok.

À ce moment, tout PJ qui a passé du temps avec le Vieillard peut tenter de plaider la cause de l'équipe. Le camp n'est que silence alors que le Vieillard répond – il sauvera un des personnages qui deviendra son compagnon, et Kaztok pourra s'amuser avec les autres. À vous de décider qui est ce chanceux ; toutefois, ce doit être un PJ, ou d'un PJ et d'un membre des Pentagone.

Furieux, Kaztok hurle : "Non ! Je suis ton maître ! Tu n'obéis qu'à moi !" Il fait feu avec son Ares Predator et touche le PJ choisi. Si vous avez sélectionné deux personnages, la balle atteint le PJ. Rendez-vous à *Le monde des esprits*, ci-contre.

### POUSSEUR UN PEU

Ce scénario est déjà assez difficile, mais le Vieillard peut imposer aux PJ des épreuves encore plus pénibles, comme un combat d'arène. Il peut aussi utiliser son pouvoir de Contrôle Météorologique pour invoquer pluie, neige ou brouillard pour rendre les épreuves plus délicates encore.

### ANTIVIRUS

Le plus gros défi de ce scénario est la gestion des épreuves du Vieillard. L'homme des bois doit avoir l'air naïf pendant qu'il teste les PJ. Faites-en sorte que les épreuves engendrent des scènes d'interprétation ; transformez les plans des PJ en épreuves qu'observera le Vieillard. Enfin, laissez les PJ effectuer des tests de Volonté de temps à autre, en particulier lorsqu'il semble évident que l'homme des bois est contrôlé. Cela les convaincra qu'ils se font comprendre de lui.

## LE MONDE DES ESPRITS

### QU'Y A-T-IL, MON POTE ?

Dans ce scénario, l'esprit en finit avec Kaztok et révèle sa véritable nature.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Un coup de feu; les enfers se déchaînent. Des vagues de panique et de confusion inondent le camp. Des douzaines d'orks et de trolls, les contrebandiers, en fait presque tous les individus présents restent cloués sur place comme des idiots ou courrent comme des enfants terrifiés vers la sombre forêt. Bizarrement, vous n'éprouvez rien de tout cela. Vous observez la scène, comme si quelqu'un vous avait branché sur un simdeck.

Vos partenaires et vous semblez être les seules personnes à demeurer impassibles. Même Kaztok reste là, comme hébété, regardant le pistolet qu'il tient à la main comme si c'était la première fois qu'il le voyait.

Le Vieillard a encore changé de forme. Il est passé du vieillard à l'arbre qui semble possédé par le démon – ce genre d'apparition fantastique aux branches agitées et qui effraye les petits enfants lors des nuits d'orage. L'arbre cauchemardesque avance vers [le PJ que le Vieillard a choisi].

"Kaztok ne me sert plus à rien" dit l'esprit d'une voix semblable au mugissement de la tempête. "J'ai besoin de quelqu'un de plus fort, de quelqu'un qui peut me conduire au-delà de ces forêts. Tu feras cela pour moi."

L'arme de Kaztok lâche une balle qui va frapper un rocher, ricoche contre la carcasse de l'Ares Dragon pour l'atteindre en pleine tête. L'énorme troll s'effondre en sang.

"Les accidents arrivent" dit le Vieillard, alors que le vent rugit autour de vous comme s'il hurlait de rire.

### ATMOSPHÈRE

Cette scène devrait friser le chaos, comme si le moindre faux pas pouvait provoquer un autre déchaînement du Vieillard. Les PJ ont leur vie entre leurs mains, ainsi que celles des Pentagone et des Chiens Noirs.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Ce scénario exige que vous trouviez un objectif à l'homme des bois, en partant du principe qu'il souhaite en apprendre davantage sur le monde. Si vous lui conférez un mobile différent, modifiez cette partie en conséquence.

### D'autres marchés

Une fois le vent de panique disparu, le Vieillard énonce tout simplement ce qu'il souhaite.

"Je désire partir d'ici. J'ai vécu ici plus longtemps qu'aucun d'entre vous n'a existé, et j'ai entendu des histoires d'autres lieux grâce aux contrebandiers qui nous rendent visibles. Je souhaite voir ces endroits. Pouvez-vous m'y emmener ?"

Cette demande est encore une épreuve. L'homme des bois sait que les PJ ne sont pas des contrebandiers. Leur réponse conditionne ses réactions.

### L'honnêteté est la meilleure politique

Les PJ peuvent expliquer qu'ils ne sont pas des contrebandiers mais des shadowrunners rendant service à une amie, et que les Pentagone et les Chiens Noirs sont plus compétents qu'eux pour faire ce qu'il souhaite. Dans ce cas, le Vieillard leur dit qu'ils ont une grande force de volonté et qu'ils ont réussi la dernière épreuve. Il relâche alors les Pentagone du pouvoir de Confusion et emmène tout ce petit monde – contrebandiers, PJ et compagnie – jusqu'à la planque de biens volés de Kaztok (voir *La planque*, page suivante).



Les contrebandiers acceptent rapidement d'emmener le Vieillard avec eux, en particulier s'il leur remet une bonne partie du contenu de la planque. Grâce à lui, ils peuvent s'acheter un nouveau véhicule, réaliser quelques profits et rester dans la contrebande. Ils oublieront ce qui s'est passé s'ils parviennent à un accord acceptable.

#### Qu'est-ce qu'un petit mensonge ?

Si les PJ décident de coopérer plutôt que d'être francs et disent: "Bien sûr, nous pouvons vous y emmener", cela ne marche pas forcément. Aux joueurs de procéder à un test de Charisme (7), puis à un test de Volonté (7) pour qu'ils convainquent le Vieillard qu'ils peuvent faire tout ce qu'il demande. Notez le nombre de succès obtenus à chaque test.

Si les PJ l'emportent, le Vieillard libère les Pentagone de la Confusion et emmène tout le monde à la planque, puis il permet aux PJ de prendre les caisses de Daisy plus quelque compensation pour la caisse de rhum. S'ils échouent, il désigne la planque puis les frappe de son pouvoir de Peur, les envoyant fuir dans les bois. Lorsque les PJ se regroupent, il ne reste plus que les caisses de Daisy de la planque.

Si un joueur réussit tous les tests, effectuez en aussi pour les Pentagone. Il leur faut obtenir au moins autant de succès pour changer d'avis le Vieillard. S'ils y parviennent, l'esprit annonce qu'il a décidé de partir avec eux et qu'ils peuvent se répartir le contenu de la planque de Kaztok comme ils l'entendent. Si les Pentagone échouent, le Vieillard use de son pouvoir de Peur pour les faire fuir, puis part avec les PJ.

#### La planque

La planque referme tout ce que vous voulez; voici quelques suggestions:

- Une caisse de six fusils, douze mitraillettes ou vingt-quatre pistolets ;
- Des munitions pour toutes les armes figurant ci-dessus;
- Des puces sim ;
- De l'électronique et des kits électriques ;
- Du matériel médical, dont des patchs et des medkits;
- De l'alcool ou de la drogue d'une région spécifique (des vins elfes ou californiens, du rhum des Caraïbes, du saké japonais) ;
- Du telesma magique, des objets magiques et des artefacts non-magiques des Américains d'Origine (des os d'animaux, des œuvres d'art, des masques, etc.) ;
- Des biens régionaux (vêtements, couvre-chefs et autres d'équipes sportives, articles touristiques de différentes régions des UCAS) ;
- Des PC, cyberdecks bon marché et autres accessoires;
- Les caisses de Daisy (Breetva montre aux PJ ce qu'ils peuvent remettre à Daisy pour compenser la perte du rhum) ;
- Quelque chose d'exotique: un véhicule, un puissant cyberdeck, une œuvre d'art précieuse, un drone de pointe, etc.

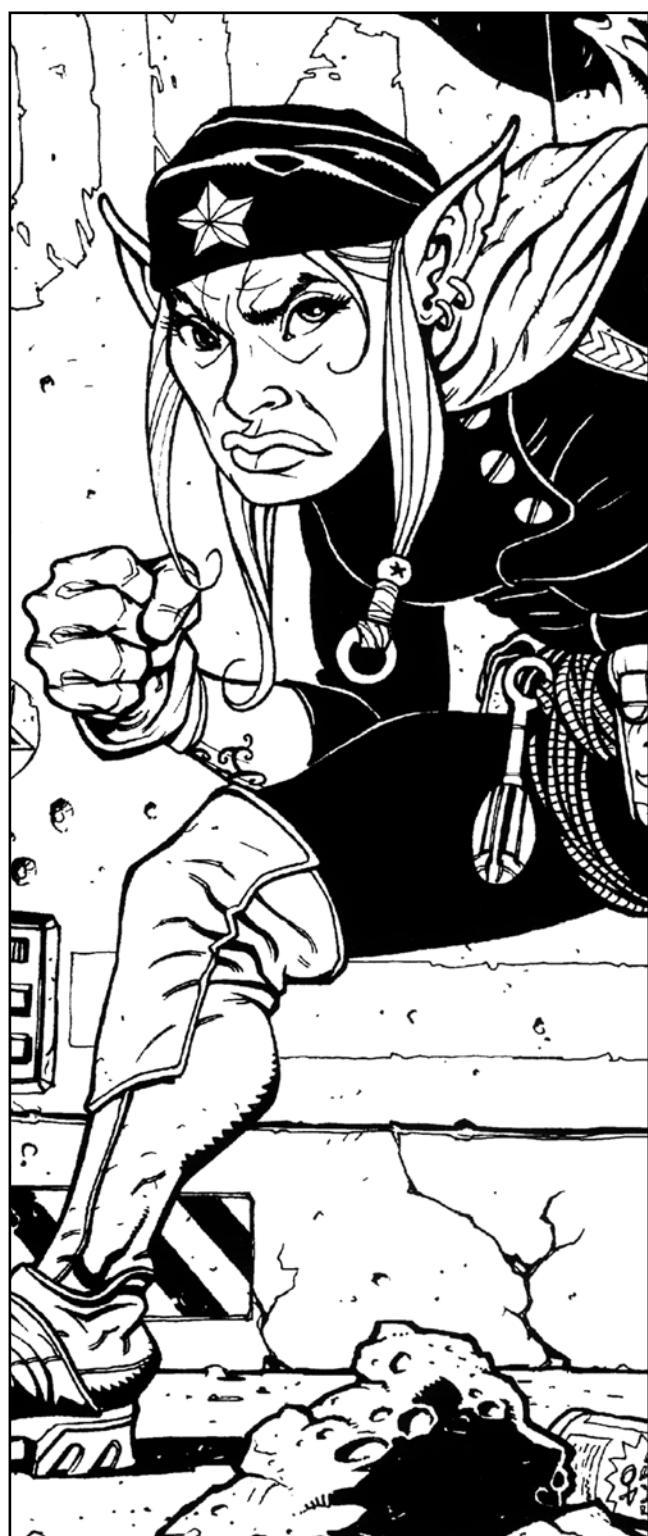
#### POUSSEUR UN PEU

Bien que peur et confusion sévissent dans le campement, quelques Guerriers de la Dent ne sont pas affectés. Cette situation peut déboucher sur un combat entre les PJ (qui ont peu ou pas de matériel) et les trolls et orks armés. Dans un même registre, des habitants de la Dent arrivent avec des fusils de chasse et des outils de la ferme pour délivrer Oeil Croissant. Dans tous les cas, les combats ne font qu'ajouter au chaos ambiant et mettent à l'épreuve la capacité des PJ à survivre.

#### ANTIVIRUS

Si le fait que l'homme des bois part en compagnie des PJ vous donne le sentiment de les rendre trop puissants, les

Pentagone tentent de le kidnapper ou le Vieillard annonce qu'il a finalement changé d'avis et qu'il décide de partir avec les contrebandiers. Dans ce dernier cas, les PJ prennent une partie du contenu de la planque, mais n'acquièrent pas un puissant allié spirituel. Si cela ne fonctionne pas, l'homme des bois suit les PJ jusqu'à ce qu'ils arrivent chez Daisy. *Rassembler les morceaux* (page suivante) propose diverses solutions permettant d'inclure le Vieillard au sein d'aventures ultérieures.



## RASSEMBLER LES MORCEAUX

Voici diverses informations que vous devez connaître pour gérer *Site de la Profanation*, dont la description et des caractéristiques des personnages non joueurs importants.

### RENTRER À LA MAISON

Après toutes ces sensations fortes, le voyage de retour des PJ devrait être relativement simple. Vous pouvez inclure quelques ratés, voire un problème à la frontière si le Vieillard est avec eux.

Suivant ce qui arrive, ils peuvent souhaiter attendre la matinée avant de sortir des montagnes et retourner vers la ville. Nombre de fermiers leur proposeront de les héberger pour la nuit; en retour de cette hospitalité, les PJ devraient leur offrir un petit quelque chose. S'ils ont fait preuve d'honnêteté dans *Le monde des esprits* (*L'honnêteté est la meilleure politique*, page 57), ils peuvent passer la soirée avec les Pentagone. Les contrebandiers deviendront des contacts, individuellement ou collectivement, ce qui pourra déboucher sur des occasions de runs de contrebande (voir *Et ensuite?*, ci-dessous). Les Chiens Noirs sont également conscients de l'aide qu'ont apportée les PJ à leurs copains contrebandiers. Même s'ils ne deviennent pas des contacts, les PJ se sont fait de bonnes relations dans le milieu de la contrebande.

Si les PJ avaient choisi de ne pas être honnêtes, ils peuvent encore partir en bons termes, à condition bien sûr qu'ils ne se soient pas débrouillés pour flanquer par terre leur relation avec le Vieillard et les Pentagone. À vous de le déterminer; toutefois, si les PJ ou les Pentagone se font clouer sur place par le pouvoir de Peur du Vieillard dans la planque, les contrebandiers ne deviennent pas leurs contacts.

Quoiqu'il arrive, les PJ arrivent à Seattle tard dans la deuxième journée. Daisy n'est pas encore rentrée, aussi doivent-ils attendre la troisième journée pour livrer la marchandise. Comme la journée est bien avancée au moment où il est possible de quitter les montagnes, ils peuvent rester à Denny Creek en se faisant passer pour des touristes, et ce pour partir avec la cohue du matin, lorsqu'il y a peu de chances de se faire intercepter à la frontière de Seattle. Tant qu'un PJ a un créditube et qu'il est prêt à payer pour des chambres, l'équipe n'a pas de problème (à part les regards curieux – les shadowrunners font rarement des touristes crédibles).

### La vie avec le Vieillard

La vie des PJ aux côtés du Vieillard est courte. Lorsqu'ils livrent les caisses à Daisy, elle reconnaît l'homme des bois pour ce qu'il est. Profitant d'un moment où les PJ jettent un œil dans le magasin, elle appelle ses contacts de Hestaby (voir *Daisy Quallon*, ci-dessous). Le dragon envoie son propre messager dans l'espace astral à l'homme des bois. Après cela, le Vieillard se manifeste et dit aux PJ qu'ils ont bien agi mais que, désormais, il a besoin de quelqu'un de plus puissant. Il disparaît alors de leur vie. Si un mage jette un œil dans le plan astral, il a un sentiment de puissance écrasante qui ridiculise tout ce qu'il a pu sentir autour de l'homme des bois. Pour simuler les différents niveaux de magie du magasin de Daisy, augmentez le seuil de réussite du test du mage de 6.

### ET ENSUITE ?

À partir de là, les PJ sont libres d'agir comme ils l'entendent. S'ils ont réussi à lui ramener ses articles, Daisy sera heureuse de les contacter pour des runs magiques dans le futur. Elle pourra même les présenter à ses supérieurs dans l'organisation de Hestaby, supérieurs qui pourront alors leur confier des runs de recherche et de surveillance.

Ayant touché à la contrebande, les PJ risquent d'être engagés comme messagers ou muscles dans des affaires battant de

l'aile. Les Pentagone n'ont qu'une parole ; qu'ils deviennent ou non des contacts pour les PJ, ils racontent partout qu'ils les ont aidés et qu'ils sont dignes de confiance.

Pour développer des aventures basées sur la contrebande, consultez *Cyberpirates* et *Target: Smuggler Havens* (tous deux uniquement en anglais) particulièrement utiles. *Cyberpirates* traite de contrebande maritime et de piraterie; si vos joueurs semblent intéressés, utilisez ce supplément comme aire de lancement pour des destinations mondiales. *Target: Smuggler Havens* renferme des informations sur la contrebande terrestre nord-américaine, mais aussi des options d'aventures et des idées pour mener ce type de campagne. Il décrit également les traversées frontalières en détails.

Enfin, le supplément *Seattle 2060* (à paraître prochainement) étoffe le décor local de cette aventure et propose une multitude d'idées d'aventures et d'intrigues.

### ATTRIBUER LE KARMA

Allouez du Karma selon les règles habituelles de la page 244 de SR3. Conférez en à chaque membre de l'équipe en suivant les indications de la table qui suit. Si les PJ reviennent chez Daisy sans ses biens, ils ne gagnent que le Karma correspondant au niveau de Menace.

Avoir survécu au run	2 points
Niveau de Menace	1 à 3 points*
Avoir survécu aux épreuves du Vieillard	1 à 3 points*
* Déterminez les points alloués selon la difficulté des rencontres et des événements.	

### INVESTIGATION

Les PJ ne peuvent guère effectuer beaucoup de recherches lors de cette aventure, car presque tous leurs contacts ne savent rien des régions qui entourent l'agglomération urbaine. S'ils souhaitent en faire sur le milieu de la contrebande ou les Montagnes des Cascades, livrez-leur les informations de la page 46 concernant la contrebande et celles de la page 317 de SR3 concernant les Montagnes des Cascades et les orks.

### OMBRES PORTÉES

Voici des informations et les caractéristiques des PNJ qui ont une grande incidence dans l'aventure et avec lesquels les PJ développent une relation. N'hésitez pas à modifier leurs attributs, compétences et équipement pour qu'ils s'accordent au mieux au niveau de jeu de votre groupe. Les PNJ sont conçus pour des PJ et meneur de jeu débutants, aussi ne sont-ils ni trop travaillés ni trop coriaces. Leurs caractéristiques incluent les compétences de Connaissances, et ce afin de leur ajouter de la profondeur; vous êtes libre de leur en accorder d'autres encore, si vous souhaitez vous attacher à une perspective qui vous est propre ou multiplier leurs centres d'intérêts.

### DAISY QULLON

Daisy est une elfe de vingt-cinq ans aux yeux verts et cheveux blond, teints d'au moins six couleurs différentes par endroits. C'est certainement l'une des plus belles femmes que les PJ ont jamais rencontrée. Elle aurait facilement pu être une starlette ou un mannequin sim. Au lieu de cela, elle possède une modeste échoppe de talismans dans l'est de Renton, aussi près de la frontière Salish-Shidhe que possible. L'histoire de sa famille figure dans *L'envers du décor* du scénario *Promenade du côté des Éveillés* (voir page 48). En outre, Daisy rassemble des informations sur les tendances sous-jacentes magiques de Seattle, des territoires de la NAO et même de Tir Tairngire pour le compte du grand dragon Hestaby. Hestaby vit au mont Shasta, dans la zone contestée située entre l'État

Libre de Californie et Tir Tairngire. Il est extrêmement actif depuis la mort de Dunkelzahn, et son réseau d'intelligence s'étend dans tout le monde. Daisy ne révélera jamais son allégeance au dragon ou comment elle obtient ses renseignements, mais vous pouvez vous en servir pour des aventures futures.

Daisy utilise la compétence Enchanter pour manufacturer des objets magiques. Cette compétence est décrite dans *Magic in the Shadows*, mais apparaît ici à des fins d'exactitude.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
2	4	1	6	5	6	6	6	4

**INIT:** 4 + 1D6, Astrale 25 + 1D6

**Réserves de dés:** Combat 7, Combat astral 8, Sorts 5

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 2/3

**Race:** Elfe

**Compétences actives:** Enchanter 6, Étiquette 4 (Groupes Magiques 6), Furtivité 3, Instruction 4, Invocation 6, Lecture d'Aura 6, Négociation 3, Pistolets 4, Sorcellerie 6

**Compétences de connaissances:** Commerce des Contrebandiers 2, Environnement Magique 4, Groupes Magiques 3 (Organisation de Hestaby 5), Luttes Politiques Tir Tairngire/Californie du Nord 4, Sites Magiques 4

**Sorts:** Analyser la Vérité 5, Boule Étourdissante 4, Clairaudience 6, Confusion 3, Contrôle des Actes 5, Déetecter les Ennemis 4, Déetecter la Magie 5, Doigts Télékinésiques 6, Éclair Étourdissant 4, Invisibilité 4, Lévitation 4, Masque 3, Projectile 5, Ténèbres 5

**Armes:** Browning Max Power [PLO, SA, 9M, 10(c)]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

**Armure:** Dans son magasin, Daisy porte du cuir véritable [2/1], mais elle possède aussi un manteau renforcé [4/2]

**Équipement:** Tout ce qui est de circonstance dans son magasin (voir *Une Touche de Magie*, page 48)

## LES PENTAGONE

Les Pentagone sont un groupe de contrebandiers spécialisés dans la longue route qui va de la Nouvelle-Orléans à Seattle. Parfois, ils voyagent dans le sud en passant par Denver, d'autres fois au nord, du côté de Minneapolis. Ils ont l'excellente réputation d'effectuer leurs livraisons avec un minimum de problèmes. Ils ont déjà travaillé pour Daisy et sont heureux de lui fournir les objets qu'elle leur a demandés.

### Pounder

Pounder est un nain noir à l'attitude relax de la Nouvelle-Orléans, même s'il devient dangereux quand on l'énerve. Il a fondé le Pentagone et assure depuis la cohésion du groupe en période de vache maigre. Il a totalement foi en son équipe et laisse à ses camarades une certaine autonomie lorsqu'ils sont en opération. C'est le contact par excellence – il connaît beaucoup de gens et peut mettre la main sur n'importe quoi. Si cela existe, Pounder le trouve et vous le ramène en toute discrétion.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6	3	5	2	3	4	5.5	0	3

**INIT:** 3 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 5



**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 3/3

**Race:** Nain

**Compétences actives:** Armes de Jet 4, Armes Tranchantes 4, Artillerie 5, Combat à Mains Nues 5, Étiquette 2 (Contrebande 6), Furtivité 4, Fusils d'Assaut 4, Leadership 5, Pistolets 4, Voitures 4

**Compétences de connaissances:** Inspection de Marchandises 5, Itinéraires de Contrebande 7, Politique de la Nouvelle-Orléans 5 (Mafia 7), Refuges de Contrebandiers 6, Salish Shidhe 2 (Lire/Écrire 0)

**Armes:** Ares Predator [PLO, SA, 9M, 15(c), interface d'arme]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Couteau de survie [7L]

FN-HAR [Fusil d'Assaut, 8M, SA/RAF/AU 35(c), interface d'arme]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

2 grenades défensives [10G]

**Armure:** Manteau renforcé [4/2], combinaison de camouflage forestier complète [3/2]

**Cyberware:** Interface d'arme

**Équipement:** Kit de survie

### Breetva

Breetva ("rasoir" en russe) est Russe d'origine, et Pounder la rencontra lors d'un run de contrebande à Vladivostok. Sa faculté de négocier de superbes affaires lui fit forte impression; il le fut plus encore lorsqu'elle tua ses traîtres de fournisseurs pour avoir stupidement tenté de profiter d'elle.

Convaincu qu'elle ferait une recrue de choix pour l'équipe qu'il montait, Pounder l'emmène à la Nouvelle-Orléans. Breetva est la négociatrice de l'équipe (avec accent à couper au couteau et compagnie). Elle passe les marchés et, jusqu'à présent, elle a fait profiter les Pentagone de merveilleuses affaires et échanges. C'est une brune de taille moyenne, dotée d'un corps dur comme le roc et d'une réputation de buveuse hors pair. À la Nouvelle-Orléans, cette réputation est constamment remise en question.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	4 (5)	5 (6)	3	4	3	1.96	0	4 (6)

**INIT:** 4 (6) + 1D6 (2D6)

**Réserves de dés:** Combat 6

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 3/3

**Race:** Humaine

**Compétences actives:** Armes Cyber-Implantées 1 (Griffes 6), Armes de Jet 3, Armes Tranchantes 4 (Couteau 6), Artillerie 4, Combat à Mains Nues 4, Étiquette 3 (Contrebande 6), Furtivité 3, Intimidation 4, Leadership 3, Négociations 8, Pistolets 6, Voitures 4

**Compétences de connaissances:** Inspection de Marchandises 6, Itinéraires de Contrebande 4, Politique des Yakuza 3, Refuges de Contrebandsiers 6, Russe 4 (Lire/Écrire 2)

**Armes:** Ares Predator [PLO, SA, 9M, 15(c), interface d'arme]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)  
Ceska Black Scorpion [PA, SA/RAF, 6L, 35(c), interface d'arme, crosse pliante (recul -1)]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Couteau de survie [8L]  
Griffes rétractiles [Contact, pas de bonus d'allonge, 6M]  
Remington Roomsweeper [PLO, SA, 9M, 8(m), interface d'arme]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

2 grenades défensives [10G]

**Armure:** Veste pare-balles [5/3], combinaison de camouflage forestier complète [3/2]

**Cyberware:** Déclencheur de réflexes, Griffes rétractiles (Alphaware), Interface d'arme (Alphaware), Réflexes câblés 1, Substituts musculaires 1, Yeux cybernétiques [Vision nocturne]

**Équipement:** Kit de survie

### Heeley

Heeley est l'interfacé des Pentagone. Il avait investi son cœur et son âme dans son GMC Banshee qu'il appelait Dame Crème. Lorsque les PJ le rencontrent, sa Dame est en morceaux, ce qui le déprime totalement. Bien qu'il ait plus de trente ans, Heeley en fait douze. C'est lui qui est avec Pounder depuis le plus longtemps; tous deux étaient intermédiaires à la Nouvelle-Orléans entre des pirates (qui ne souhaitaient pas y entrer) et des contrebandiers (qui n'avaient aucun désir de s'aventurer en mer). Heeley s'exprime avec un fort accent créole, et les étrangers ont souvent du mal à le comprendre.

Heeley exploite son apparence à son avantage. Il adore se faire passer pour un interfacé débutant et lancer des défis – le fait d'avoir Breetva de son côté l'a tiré de nombreux pétrins lorsque ses cibles se rendaient compte qu'il les avait roulées.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	6	4	3	6	5	2.24	0	6

**INIT:** 6 + 1D6, **INIT d'interface:** 10 + 3D6

**Réserves de dés:** Combat 8, Contrôle 10

**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 3/3

**Race:** Humain

**Compétences actives:** Artillerie 5, Bateaux à Moteur 4, Électronique 5, Étiquette 3 (Motorheads 6), Informatique 3, Pistolets 3, Véhicules à Poussée Vectorielle 5 (GMC Banshee 7), Véhicules à Poussée Vectorielle (C/R) 5, Véhicules Terrestres (C/R) 4, Voitures 5, Voitures (C/R) 4

**Compétences de connaissances:** Itinéraires de Contrebande 8, Jazz 3 (Nouvelle-Orléans 5), Refuges de Contrebandsiers 6, Tactique des Patrouilles Frontalières des NAO 6

**Armes:** Ceska Black Scorpion [PA, SA/RAF, 6L, 35(c), interface d'arme, crosse pliante (recul -1)]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Couteau de survie [8L]

**Armure:** Combinaison de camouflage forestier complète [5/3]

**Cyberware:** Datajack (Alpha-aware), Interface d'arme (Alpha-aware), Interface de contrôle de véhicule 2, Yeux cybernétiques [Anti-flash, Vision nocturne et thermographique]

**Équipement:** Kit de survie





### Red-Scale-Snake

Red-Scale-Snake et sa sœur Night-Strike-Woman sont des jumelles orks du Conseil Corporatif Pueblo. Elles constituaient la première cargaison de Pounder — d'exotiques esclaves sexuelles destinées à un riche propriétaire foncier des CAS qu'elles faillirent tuer en arrivant à bon port. Elles finirent SDF à la Nouvelle-Orléans où Pounder les découvrit. Se sentant responsable de leur sort, il leur demanda de travailler avec lui car il ne disposait d'aucun appui magique et vit comme elles œuvraient à merveille ensemble. Depuis ce jour, Pounder n'a plus le goût du commerce d'esclaves. Red et Strike n'en ont jamais parlé.

Le totem de Red-Scale-Snake est le Serpent, et son masque chamaniste marque sa peau de bandes écailleuses grises, argentées et noires qui s'étendent en cercles autour de sa bouche. Ses yeux se brident et elle lance ses sorts en poussant des sifflements. Elle a de longs cheveux roux qui tombent presque au sol quand elle les démêle. Ils tiennent généralement en place à l'aide d'un os de serpent. Elle a aussi l'habitude de peler ses peaux sèches comme si elle muait, ce que les étrangers trouvent généralement troub�ant (ses camarades du Pentagone y sont habitués). Le plus souvent charmante, elle ne semble pas avoir souffert de sa courte carrière de cargaison, mais elle apprécie très clairement sa liberté.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6	3	5	5	3	6	6	6	3

**INIT:** 3 + 1D6, Astrale 23 + 1D6

**Réerves de dés:** Combat 6, Combat astral 7, Sorts 5

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 3/3

**Race:** Ork

**Compétences actives:** Armes de Trait 1 (Arbalète 5), Biotech 4, Furtivité 4, Invocation 6, Lecture d'Aura 5, Négociation 3, Pistole 2, Sorcellerie 5

**Compétences de connaissances:** Chants et Danses Tribaux de Pueblo 5, Environnement Magique 4, Pueblo 5 (Lire/Écrire 2), Reptiles 2 (Serpents 6), Territoires Marécageux 2

**Totem:** Serpent (+2 dés pour les sorts de détection, de soin et d'illusion, +2 pour l'invocation d'un esprit des montagnes, -1 dé pour tous les sorts lancés lors d'un combat)

**Sorts:** Analyser la Vérité 3, Antidote 5 (f), Boule Étourdissante 4, Doigts Télékinésiques 4, Éclair Mana 5, Hibernation 3 (f), Ignition 4, Masque 4, Ténèbres 4, Traitement 5 (f)

**Armes:** Arbalète Moyenne [6M] avec 20 carreaux

Portée (SR): 0-15 (4), 16-60 (5), 61-150 (6), 150-250 (9)  
Colt American L36 [PLé, SA, 6L, 11(c)]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Couteau de survie [7L]

**Armure:** Manteau renforcé [4/2], cuir véritable peint au motif d'une vipère heurtante [2/1]

**Équipement:** Kit de survie; bâton taillé dans la forme d'un serpent (Focus de Puissance 2) ; collier de perles de verre colorées (Focus de sort de Manipulation 3) ; 3 besaces remplies d'herbes en poudre, d'une mue de serpent et d'un crâne de serpent [il s'agit de fétiches pour les sorts de soins, notés ci-dessus (f) ; ces trois objets réduisent le Drain]

### Night-Strike-Woman

Night-Strike-Woman est plus grande et plus forte que sa sœur plus jeune de quelques minutes. Elle protégeait Red quand elles étaient fillettes. Aujourd'hui, elle suit son exemple, sachant qu'elle est plus sage qu'elle dans les voies du Serpent. Strike parle rarement, laissant là encore Red s'en charger. La courte période d'esclaves des sœurs laissa plus de marques chez Strike; avoir été vendue par un chef tribal peu scrupuleux brisa l'image de la tribu qu'elle avait aimée et suivie. La volonté de Pounder d'aider les sœurs lui rendit néanmoins un peu de foi. De tous ses périls de contrebandière, elle apprécie en particulier les excursions dans ses terres tribales, où elle écoute histoires et légendes des différents peuples. Elle aime tout spécialement les "tribus" de la Nouvelle-Orléans, où elle entend les légendes d'Afrique, d'Amérique du Sud et des Caraïbes.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
8	5	8	3	3	4	6	0	4

**INIT:** 4 (6) + 1D6 (2D6)

**Réerves de dés:** Combat 6 (8)

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 3/3

**Race:** Ork

**Compétences actives:** Armes de Trait 3 (Arbalète) 6, Athlétisme 6, Biotech 3, Combat à Mains Nues 6 (8), Étiquette 2 (Tribale 3), Furtivité 6, Pistole 4

**Compétences de connaissances:** Chants et Danses Tribaux de Pueblo 6, Connaissance des NAO 2 (Pueblo 5), Environnement Magique 4, Histoire de la NAO 4, Pueblo 5 (Lire/Écrire 2)

**Pouvoirs:** Compétence améliorée (Combat à Mains Nues) 2, Guérison rapide 2, Mains Tueuses (M), Parade de projectiles, Réflexes améliorés 1, Résistance à la Douleur 2, Sens du combat 2

**Armes:** Arbalète lourde [8G] avec 20 carreaux

Portée (SR): 0-40 (4), 41-120 (5), 121-320 (6), 321-480 (9)  
Ceska Black Scorpion [PA, SA/RAF, 6L, 35(c), interface d'arme, crosse pliante (recul -1)]

Portée (SR): 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Couteau de survie [10L]

**Armure:** Manteau renforcé [4/2], cuir véritable peint par Red au motif d'une vipère heurtante [2/1]

**Équipement:** Kit de survie, sac médicinal (fétiches tribaux non-magiques)

### LE VIEILLARD

Le Vieillard est un homme des bois, un rare et puissant esprit de la forêt qui, d'une manière ou d'une autre, s'est attaché au plan physique. Il ressemble généralement à un humain plus petit que la moyenne, vêtu d'un tenue tribale. Il prend aussi l'apparence d'une nappe d'ombre, d'un arbre qui marche ou d'un animal des bois doué de la parole. Quand on le sonde, son image est celle d'un humanoïde miroitant et vacillant. Comme tous les hommes des bois, il est doté d'un plus fort libre-arbitre que l'esprit de la nature moyen; Il peut aussi quitter son domaine mais est incapable d'utiliser ses pouvoirs en-dehors de celui-ci.

Les hommes des bois constituent un défi aux lois de la magie. Ils ne sont pas conjurés et apparaissent à leur gré. En dissiper un revient à le bouter hors du plan physique pendant un nombre d'heures égal à la Puissance du bannisseur. Il revient ensuite, généralement courroucé et assoiffé de vengeance.



Les mobiles des hommes des bois sont souvent incompréhensibles pour les métahumains, et le Vieillard ne fait pas exception à la règle. À vous de déterminer ses mobiles (voir *Le Vieillard*, page 46). Le Vieillard ne meurt pas au combat, mais part pour les métaplans s'il subit trop de dommages, puis revient pour relancer ses complots. Il constitue un excellent personnage récurrent, qui adopte diverses formes et attitudes pour tourmenter les PJ.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
12	8 x 2	9	7	7	7	7/A	-	7

**INIT:** 17 + 1D6, Astrale 27 + 1D6

**Réserves de dés:** Combat II, Combat astral 10

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 4/3

**Attaques:** 7G

**Pouvoirs:** Accident (Domaine), Confusion (Domaine), Contrôle Météorologique, Dissimulation (Domaine), immunité (Armes Normales), Matérialisation, Mouvement, Peur (Domaine), Résistance à la Magie

### KAZTOK

Kaztok est plus grand, plus gros et un peu plus malin que le troll moyen, ce qui fait de lui le leader parfait des tout nouveaux Guerriers de la Dent, mais surtout le jobard parfait pour le Vieillard. Il nourrit des rêves de puissance, il est donc à ce titre aisément manipulable. Frustré que les contrebandiers viennent à la Dent et repartent avec les "bonnes choses", mécontent des miettes qu'ils laissent derrière eux mais manquant du courage et de la volonté pour agir, il passe le plus clair de son temps à boire et à manigancer la façon dont il va mettre les contrebandiers à leur place. Il obtient finalement sa chance quand il voit l'Ares Dragon s'écraser. En fouillant l'épave, il tombe sur le Vieillard.

Le Vieillard fait croire à Kaztok qu'il se trouve sous sa coupe, puis lui donne la force de venir à bout et de rouler les équipes de contrebandiers. Par l'intimidation, les pouvoirs du Vieillard et l'appât d'objets coûteux, Kaztok rassemble à ses côtés des trolls et orks privés de droits pour former les Guerriers de la Dent. Sous son commandement, les Guerriers de la Dent attirent les contrebandiers dans des embuscades depuis près d'un mois lorsque les PJ et les Pentagone arrivent.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
11 (12)	3	9	3	3	5	6	-	3

**INIT:** 3 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 5

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 2/3

**Race:** Troll

**Compétences actives:** Armes Tranchantes 2 (Couteau 4), Combat à Mains Nues 5, Fusils 5, Intimidation 5, Leadership 2, Négociation 2, Pistolets 5.

**Compétences de connaissances:** Commerce des contrebandiers 3, Connaissance des Orks des Cascades 4, Itinéraires de Contrebande 2, Politique Salish-Shidhe 2, Terrain des Montagnes des Cascades 6

**Armes:** Ares Predator [PLO, SA, 9M, 15(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Bâton de commandement [11M Étourdissants, Allonge +1]

Couteau de survie [11L, Allonge +1]

**Armure:** Manteau renforcé [4/2]

**Équipement:** Tenue de camouflage sous un manteau en cuir; porte un Bâton de Commandement qui ressemble à un morceau de la gouverne du train d'atterrissement de l'Ares Predator.



### LES GUERRIERS DE LA DENT

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
8 (9)	2	7	2	2	2	6	-	2

**INIT:** 2 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 3

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 1/1

**Race:** Troll

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6	6	5	2	2	3	6	-	2

**INIT:** 2 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 4

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 1/1

**Race:** Ork

**Compétences actives:** Armes Tranchantes 1 (Couteau 2), (Une au choix: Combat à Mains Nues 5, Fusils 5, Pistolets 5 ou Shotguns 5)

**Compétences de connaissances:** Connaissance des Orks des Cascades 4, Terrain des Montagnes des Cascades 6

**Armes:** Ares Predator [PLO, SA, 9M, 15(c)]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Couteau de survie [9L, Allonge +1 pour les trolls; 7L pour les orks]

Remington 750 [Fusil, SA, 7G, 5(m) avec visée laser]

Portée (SR): 0-100 (3), 101-250 (4), 250-500 (5), 501-750 (8)

Defiance T-250 [Shotgun, SA, 10G, 5(m)] version à canon long

Portée (SR): 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

**Armure:** Cuir véritable [2/1]

**Équipement:** Tout ce dont vous avez besoin

### Oeil Croissant

Oeil Croissant est un fermier qui tombe de Charybde (les Guerriers de la Dent) en Scylla (sa loyauté envers les Chiens Noirs). Il ne veut pas être à l'origine de problèmes, mais c'est un homme de conscience qui s'oppose aux plans de Kaztok.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	3	4	2	2	3	6	-	2

**INIT:** 2 + 1 D6

**Réserves de dés:** Combat 4

**Réserve de Karma/indice de professionnalisme:** 1/1

**Race:** Ork

**Compétences actives:** Combat à Mains Nues 1, Fusils 1, Shotguns 1

**Compétences de connaissances:** Agriculture 3, Politique Salish-Shidhe 2 (Politiques des Cascades 4)

**Équipement:** Veste en cuir [2/1]

### CONNAISSANCE DES OMBRES

Vous trouverez plus d'informations sur la contrebande et les menaces magiques dans divers suppléments *Shadowrun*. *Cyberpirates* (produit FASA #7124) traite des bases de la piraterie et de la contrebande, offrant des exemples sur le pourquoi et le comment des opérations menées par les contrebandiers. *Target: Smuggler Havens* (#7215) décrit la contrebande terrestre en Amérique du Nord, dont les routes qu'empruntent les Pentagone; il illustre les rencontres que l'on peut faire aux frontières nord-américaines et offre une description détaillée du milieu de la contrebande de la Nouvelle-Orléans. *The Underworld Sourcebook* (#7123) présente les organisations criminelles majeures du monde de *Shadowrun* et permet de donner de la profondeur aux opérations de contrebande.

*L'Écran du Meneur de Jeu* (#7200), qui inclut le livret *Les Métacréatures*, est utile pour ajouter plus de créatures et animaux à vos aventures et campagnes. L'aventure *Predator and Prey* (#7324) emmène les runners hors de l'agglomération urbaine et les mesure à diverses créatures surnaturelles.

Pour plus de renseignements sur les menaces magiques, mais aussi les règles d'enchantement et de telesma, reportez-vous au supplément de la Troisième Édition, *Magic in the Shadows* (#7009). Enfin, *New Seattle* (#7216) renferme nombre d'informations sur le Nord-Ouest Pacifique et la relation qu'il entretient avec l'agglomération de Seattle.

Premier Run présente trois aventures complètes qui enseignent aux meneurs de jeu et joueurs débutants les règles de *Shadowrun, Troisième Édition* tout en les amusant.

# DANS LES OMBRES, ON APPREND OU ON MEURT

D'une fusillade classique à un run contre un complexe de recherche corporatiste en passant par une expédition de contrebande, cet ouvrage leur donne l'occasion de se confronter aux menaces uniques de *Shadowrun*. Premier Run offre aux meneurs de jeu les outils pour surmonter les aspects les plus complexes du jeu et fourmille de conseils pour bâtir leur propre campagne. Chaque aventure inclut également des suggestions pour rehausser le niveau de difficulté et donc défier les joueurs expérimentés. Les règles de *Shadowrun, Troisième Édition* vous sont indispensables pour profiter pleinement de ce supplément.



Shadowrun® est une marque déposée de FASA Corporation. Copyright © 2000 FASA Corporation.  
Tous droits réservés. Shadowrun® est édité par : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15  
avec l'approbation de FASA Corporation. © Jeux Descartes

FASA  
CORPORATION

JEUX  
DESCARTES  
ÉDITEUR

109 F - S526

ISBN : 2-7408-0221-8