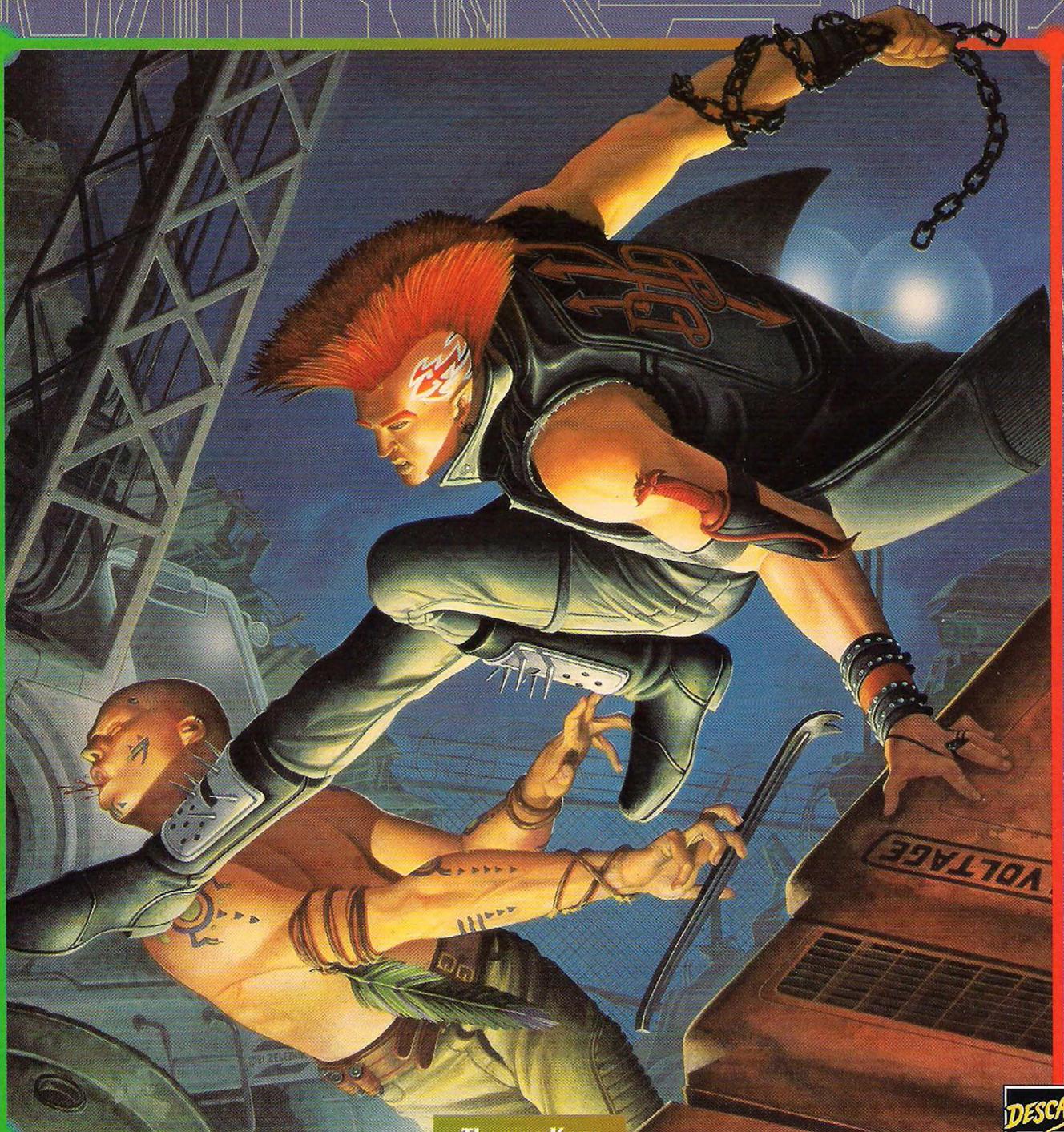


aDame HUR



Thomas Kane



FASA
CORPORATION





LA DAME DE CŒUR

Rédaction

Thomas Kane

Développement

Tom Dowd

ÉDITION

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur assistant

Sharon Turner Mulvihill

PRODUCTION

Directeur artistique

Dana Knutson

Illustration de couverture

John Zeleznik

Maquette de couverture

Mike Nielsen

Illustration

Tim Bradstreet

Rick Harris

Earl Geier

Joel Biske

Maquette

Tara Gallagher

Version française

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Rewriting et adaptation

Jean-Luc Blaise et Dominique

Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la
collaboration de la SARL InEdit

SHADOWRUN ®, la MATRICE ® et La Dame de cœur sont des marques déposées par FASA Corporation. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.
Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
Édition et dépôt légal Avril 1995 - ISBN : 2-7408-0103-3

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

SOMMAIRE

CHER PAPA (Prologue)	4
INTRODUCTION	6
Notes au Maître de Jeu	6
Comment utiliser ce supplément	6
Synopsis	6
L'AVENTURE	
Réalité virtuelle.....	9
Retour à l'école	12
Les Chevaliers Blancs	21
L'Elby's	23
The Quick and the Dead.....	25
Descente à la décharge.....	27
Sea-Tac	29
La Juzu Clinic.....	31
Sur la route	38
Shoalwater	39
RASSEMBLER LES MORCEAUX	44
Après l'Aventure	44
Le rituel de d'Venescu	44
Attribuer le Karma	44
CONTACTS.....	45
OMBRES PORTÉES	50
Fayette.....	50
Anton d'Venescu.....	51
Le docteur Arhill	52
Les internes (Hortense et Farnwell)	53
Marti Vann.....	54
Nick Voigt.....	55
Les mercenaires orks.....	56
Rat Mash Dancer, chef ork	57
Les techniciens d'Aztechnology	58
NOTES	59

CHER PAPA : Prologue

Nick sauta à bas de sa Yamaha Rapier et s'engouffra à l'intérieur du Elby's Bar and Grill. Une enseigne lumineuse proclamant «Baer Beer» procurait l'essentiel de l'éclairage, plongeant la pièce dans une pénombre rouge entrecoupée d'ombres bleutées. Même à cette heure, peu avant l'aube, les gens se bousculaient aux tables. Nick se fraya un chemin de personne en personne, scrutant intensément chaque visage, ne voyant pas celui qu'il voulait. S'il ne le trouvait pas ici, il n'aurait plus qu'à abandonner. Il avait déjà cherché partout ailleurs. La musique battait à coups violents. La vie du bar continuait, indifférente à la frénésie grandissante de Nick.

Deux énormes mains verruqueuses le prirent aux épaules. «Calmos, bonhomme. Laisse un peu refroidir tes semelles. Quel est ton problème ?»

Nick était grand et fort, mais c'était un elfe et il n'avait aucun moyen d'échapper aux mains qui le tenaient. Levant la tête, il reconnut Rind, un vendeur troll bien connu et respecté dans cette partie de la ville. Quand il parlait, on écoutait - si on tenait à ses oreilles. Mais Nick savait également que Rind se considérait comme le père d'adoption de tous les métahumains du quartier.

«Personne a vu ma copine ?» demanda Nick, regardant respectueusement le troll tout en se dégageant. «Fayette est pas passée ?»

«Calm le jeu, tu veux ? Raconte tes problèmes au vieux Rind et j'verai si je peux aggraver les choses. Maintenant, tu cherches qui, au juste ?»

Nick prit une inspiration profonde et s'adossa contre un jeu tridéo qui vibrait dans le coin. «Tu te rappelles cette fille, Fayette ? Je l'ai amenée ici une ou deux fois, histoire de lui montrer les ficelles. Il faut que je la trouve.»

«Je me souviens d'une élèveuse qui avait tout l'air d'une fille de la haute. T'espérais qu'elle te retrouverait ici ce soir, hein ?»

Avant que Nick puisse répondre, le jeu tridéo glapit un message «Game Over». Maya, la joueuse qui venait de perdre, pencha paresseusement la tête sur le côté de la machine. C'était une toute petite femme avec des datajacks profondément enfouis dans son crâne. «Moi, je m'en souviens, de Fayette. C'était la minette qu'arrêtait pas de reluquer tous les mecs-rasoirs, c'est ça ?»

Les yeux de Nick lancèrent des éclairs bleus en direction de Maya. «Me cherche pas. Elle avait encore jamais vu de cybercrétins comme ça avant. Rind a raison, c'est une fille de la haute.»

Le visage barbuillé de Maya se fendit sur un sourire. «C'est la plus mignonne petite poule que t'as jamais ramassée.»

Nick rugit. «Bon sang de bordel, c'est une débutante. Elle suit des cours à un endroit qui s'appelle le Rhododendron Conservatory. Et c'est pas une poule, espèce de sale...»

Rind grogna pour imposer le silence. Son visage était dépourvu d'expression. «Je voudrais pas te gâcher la journée, bonhomme, mais faut que t'affrontes la réalité en face. Si elle va vraiment à cette école, c'est une gosse riche. Pas le genre à perdre son temps avec de la racaille comme toi et moi.»

Nick eut un bref sourire. «Non, tu comprends pas. Quand elle a dit qu'elle viendrait ce soir, elle le pensait vraiment. On devait quitter la ville ensemble. On comptait aller jusqu'à North Cove.»

«Redis-moi ça encore une fois, bonhomme ? Tu allais sortir cette fille de la conurb ?» Rind secoua sa tête démesurée. «Allez, mets-toi dans ses pompes une seconde, bonhomme. Ses parents doivent être du genre corpo. Ils roulent sûrement sur le fric. Elle va pas les lâcher. Maintenant, peut-être qu'elle fait l'école buissonnière, mais jamais elle quittera son école ou ses vieux. Lui demande de pas de bazarde une jolie place au soleil.»

Nick crispa la mâchoire, qu'il avait carrée et ferme. «Partir, c'était son idée. Elle veut désespérément mettre les bouts. Y a peut-être un truc qu'on sait pas. Mais je crois que je l'ai corrompu jusqu'à la moelle.» Il eut un fin sourire matois.

«Y a effectivement un truc que tu sais pas, bonhomme,» chantonna joyeusement Maya. «J'ai vu Fayette, ce soir.»

«Où ça ?»

«Devant le Zappy Zed's, en train de faire les cent pas sur le trottoir, rien d'autre, juste remonter la rue d'un bout à l'autre. Et, devine un peu... une bagnole de la Lone Star s'est arrêtée et l'a embarquée. Dur à croire, mais c'est bien une poule. C'est donc ça qu'ils leurs apprennent, au Rododendron Conservatory ?»

Nick cogna la tête de Maya contre le jeu tridéo, déclenchant une bagarre générale où les clients des autres tables se dressèrent comme un seul homme, soit pour arranger les choses, soit pour les empêcher. Rind, pendant ce temps, tâchait de séparer tout le monde en lançant de fuites appels au calme.

* * *

Fayette ne fut pas surprise par son arrestation. À partir du moment où elle s'était faufilée hors du campus, elle avait eu la prémonition funeste que tout irait pour le pire. Un pire peut-être fatal. Et pour quelque raison irrationnelle, elle ne redoutait pas les rues, mais le conservatoire, cette école si comme il faut, si paisible et si totalement banale qu'elle mourait d'envie de s'en échapper. Fayette se rendait compte maintenant que ce n'était pas l'ennui qui l'avait poussée à faire le mur, mais une discrète et insidieuse terreur.

Elle s'était glissée hors du conservatoire juste après minuit, comptant se rendre directement au Elby's Bar où elle et Nick décleraient de la meilleure façon de sortir de Seattle. Elle n'avait pas parcouru deux blocs qu'il lui fallut s'engouffrer en hâte dans un bar-soja pour éviter un gardien de l'école qui avait fini son service. Ensuite, elle avait dû emprunter la mauvaise rue, parce qu'elle s'était retrouvée devant le kiosque tridéo du Zappy Zed's au lieu du Elby's. Elle était revenue sur ses pas, mais avant qu'elle aille bien loin, un véhicule de patrouille bleu de la Lone Star s'était matérialisé hors de l'arc-en-ciel de néon du plexe. Elle devait avoir l'air moins à sa place qu'elle ne l'avait espéré. Les flics s'étaient arrêtés, l'avaient identifiée et embarquée.

Ils l'avaient reconduite en voiture jusqu'au conservatoire en lui conseillant d'éviter à l'avenir cette partie du plexe. À l'école, tout le monde avait commencé à poser des questions mais elle s'était contentée de battre des paupières et de fixer sa jupe en jean. Le principal en devenait fou. Au matin, il l'avait envoyée à la clinique pour un examen médical, avec son air de «si-vous-refusez-de-coopérer-nous-serons-obligés-de-vous-punir».

CHER PAPA : PROLOGUE

Et Fayette était donc assise dans la salle d'attente de la Juzu Clinic, les jambes croisées et les bras étirés l'un contre l'autre. Elle ressentait une extrême froideur que ne pouvait expliquer le bourdonnement de l'air conditionné. Une atmosphère pernicieuse imprégnait le bâtiment. Au premier regard, la pièce semblait conçue pour irriter l'œil, avec ses murs beiges, ses sièges anatomiques et ses moniteurs vidéos bariolés où défilaient des publicités pour quelques améliorations cybernétiques et autres opérations de chirurgie esthétique rapides et sans douleur. Pour Fayette, l'ameublement n'était pas simplement exaspérant, il était sinistre. Ce n'était qu'une façade dissimulant quelque chose d'indécible.

À côté d'elle se tenait Mr Grumblatt, le professeur de mathématiques qui s'était proposé pour l'accompagner à sa consultation. Il fit d'abord semblant de parcourir les magazines sur puces exposés sur le présentoir de la salle d'attente. Ensuite, il se tourna vers Fayette, avança ses lèvres sous sa moustache et s'éclaircit la gorge. «Ça ne t'ennuie pas si nous discutons un peu ?»

Elle secoua la tête, mais espérait de tout son cœur que le réceptionniste les appelleraient bientôt. Ce n'était pas seulement parce qu'elle avait déjà entendu les sermons de Mr Grumblatt par le passé. Elle sentait que, intentionnellement ou non, le gros professeur allait lui dire des choses terrifiantes.

«Ce que tu dois bien comprendre, ma fille, c'est que tu prenais un risque énorme. Tu m'écoutes ?»

Fayette se rongea les ongles pendant le sermon de Mr Grumblatt. Elle les examinait l'un après l'autre avec l'attention d'une manucure, les ramollissant par un léger mordillement, utilisant ses dents inférieures pour enlever la saleté avant d'arracher délicatement l'ongle en excès. Elle s'appliquait à se concentrer sur ses doigts pâles, lisses et sans goût et sur rien d'autre.

«Ma fille, tu ne te rends absolument pas compte de ce qui peut arriver dans ce monde. Souviens-toi qu'au Rhododendron Conservatory, tu es *protégée*. Tu ne peux peut-être pas encore l'apprécier pour l'instant, mais nous autres professeurs sommes, si tu veux, des sortes de figures paternelles -»

Fayette sursauta involontairement. Mais avant qu'elle puisse comprendre pourquoi, une voix désincarnée résonna. «Fayette Myers, salle 112.» Elle se leva, ramena ses longues mèches plates en arrière, plaqua ses mains l'une dans l'autre et se força à emprunter le couloir blanc.

La salle 112 se révéla être une salle de consultation, mais les deux techniciens qui s'y trouvaient nettoyaient le matériel et parurent surpris de voir une patiente. L'un d'entre eux demanda à Fayette ce qu'elle voulait. Elle roula ses yeux noisette, tâchant de trouver une explication digne à sa fugue hors du conservatoire. Quand elle parvint enfin à expliquer qui elle était, ils discutèrent à voix basse et consultèrent des terminaux vidéo. Ils l'informèrent ensuite que la clinique avait modifié ses plans. Un médecin nommé Arhill souhaitait l'examiner personnellement dans un laboratoire situé dans une autre aile de la clinique.

Fayette dut traverser plusieurs salles avant de trouver le docteur Arhill. Une fois, une porte entrouverte lui laissa voir un ork gémissant, le museau chromé d'un appareil profondément enfoncé dans son orbite. À sa surprise, Fayette ne ressentit rien. Elle comprit que ce qui l'effrayait se situait à un niveau beaucoup plus primaire que la plus grotesque des opérations médicales.

La porte du laboratoire du docteur Arhill était ouverte. Dénormes mastodontes mécaniques occupaient la quasi-totalité de la pièce. Le plus gros portait sur son flanc orange pâle un emblème montrant une minuscule pyramide en gradins. Le docteur, un homme chauve affublé de verres épais et d'une blouse de laborantin, était assis dans un fauteuil roulant. Comme c'est étrange, songea Fayette. On était, après tout,

dans une clinique pleine d'yeux cybernétiques et de drogues de croissance capillaire.

Elle s'éclaircit la gorge et se présenta.

Le docteur Arhill l'observa pendant un moment, puis se détourna. «Allongez-vous là.» Il lui fit signe d'une main, commençant à pianoter sur un clavier.

Fayette attendit des explications supplémentaires. N'en recevant aucune, elle s'allongea sur la table anatomique et regarda le plafond. Elle marmonna vaguement qu'elle n'était pas malade, qu'elle n'était ici que pour un rapide examen. Le médecin ne répondit rien. Au lieu de ça, il tapa quelque chose sur son clavier. Ensuite il abaissa une espèce de sonde au-dessus de sa poitrine, la déplaça plusieurs fois et lui demanda de presser une balle en caoutchouc.

Du coin de l'œil, Fayette pouvait apercevoir l'écran de la machine. Dans un vert livide, il reproduisait une image tridéo de son cœur.

Le médecin se rassit. «Je suis le docteur Arhill.» Il fit une pause, comme si cette déclaration expliquait un point important. «J'ai quelques questions à vous poser. Que pouvez-vous me dire à propos de votre mère ?»

Fayette s'était attendue à des questions, mais pas à celle-là. Tout en réfléchissant à sa réponse, elle voyait battre son cœur verdâtre. «Elle est morte quand j'étais très jeune.»

«Ah-hah. C'est certainement très regrettable. Mais dites-moi... savez-vous comment elle est morte ?»

«Je ne sais pas. Je crois qu'elle a été assassinée.» En fait, Fayette savait parfaitement que sa mère avait été assassinée, mais elle éprouvait des difficultés à en parler. Les mots se bloquaient dans sa gorge. Elle voulait en finir, se lever, partir.

«Comme c'est triste. Alors vous... avez grandi avec votre père, c'est ça ?» Le docteur Arhill s'humecta les lèvres et la fixa intensément.

«Non ! Non - je ne l'ai pas connu.» Puis les pensées de Fayette se focalisèrent sur le point central de ses craintes. Elle revit son enfance en un éclair. Elle avait grandi dans une enclave elfique avec sa tante. Personne ne lui avait jamais parlé de ses parents. Ce n'est qu'au moment où elle se préparait à partir pour le conservatoire que sa tante lui avait finalement raconté l'histoire de la mort de sa mère.

C'était le père de Fayette qui l'avait tuée.

Ensuite, il lui avait arraché le cœur.

La tante de Fayette disait que c'était en rapport avec la corporation Aztechnology et la magie sanglante.

Le docteur Arhill s'anima brusquement. Il la reconduisit rapidement jusqu'à la salle 112 et appela une infirmière pour lui demander de rechercher des traces de coups ou d'usage de stupéfiants. L'infirmière la raccompagna auprès de Mr Grumblatt, avec une fiche de papier bleu énumérant les résultats de ses tests. Le professeur reçut les deux avec un grand sourire, parcourut le document, exprima son soulagement de constater que Fayette n'avait pas subi de mauvais traitements ni pris de drogues, et promit que l'école suivrait les recommandations du médecin.

Sur quoi, Fayette se pencha elle aussi sur la fiche. Le docteur Arhill avait prescrit des visites d'observation pour les quatre mois à venir.

En lisant ces mots, elle sut qu'elle ne se rendrait pas à ces consultations. Ils l'avaient attrapée une fois, mais après toutes ces nuits passées à faire le mur, elle était certaine de pouvoir s'enfuir à nouveau du conservatoire. Elle partirait et rejoindrait Nick, peut-être même ce soir.

Elle sortit avec Mr Grumblatt, tâchant de prendre un air docile et de ne pas trop songer à la peur que lui inspirait la clinique ni aux sérieux problèmes dans lesquels elle risquait d'entraîner Nick.

INTRODUCTION

La Dame de Cœur est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**. En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. Les Shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

La Dame de Cœur est construite sur le modèle d'un arbre de choix, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières selon leurs actions antérieures. À l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de Jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, lui et les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de **Shadowrun**. Il doit en outre bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

La Dame de Cœur est destinée à une équipe de quatre à sept personnages qui devraient disposer d'une palette équilibrée de talents, avec au moins un magicien et un decker. Les joueurs peuvent également choisir comme personnage n'importe quel archétype présenté dans les règles de **Shadowrun**.

LES TESTS DE RÉUSSITE

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

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois, le Maître de Jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'information acquise par les joueurs. Chacune dresse la liste des renseignements correspondant aux différents jets de dés possibles. Sauf indication contraire, le personnage obtiendra dans son intégralité l'information associée aux succès qu'il aura obtenus, ainsi que celles liées à des succès moindres.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **La Dame de Cœur** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Une bonne connaissance du **Grimoire** est fortement recommandée. À défaut, le Maître de Jeu sera parfois contraint d'improviser lors des passages exploitant les nouvelles règles de magie décrites dans **Le Grimoire**. Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance

qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Il doit aussi examiner attentivement les cartes, plans et diagrammes fournis tout au long de **L'Aventure**. Lorsque c'est nécessaire, les plans comportent des lettres et des nombres renvoyant à une description dans le texte.

Le scénario essaie de couvrir toutes les actions les plus probables des personnages, comme celles qui le sont moins. Mais il est impossible de tout prévoir. Le Maître de Jeu doit parfois savoir improviser pour faire face aux situations inattendues.

Le **Synopsis** détaille les tenants et les aboutissants de l'aventure, ainsi que son déroulement probable.

L'Aventure commence par le chapitre **Réalité virtuelle**. Elle est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun d'eux est divisé en trois parties, **Dites-le avec des mots**, **L'envers du décor** et **Antivirus**.

Dites-le avec des mots fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Les déclarations importantes des PNJ y sont données. **Toute instruction particulière à l'intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras**.

L'envers du décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés.

Antivirus émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails au cas où, par exemple, les personnages laisseraient passer une information vitale, ou si la moitié de l'équipe connaissait une fin prématurée. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

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

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

Enfin, **Ombres portées** fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les extraits du News Intelligencer sont à donner aux joueurs en fonction de l'issue de l'aventure.

SYNOPSIS

Les Shadowrunners débutent cette aventure par une confrontation inhabituelle dans la Matrice. Recourant aux services de Virtual Meetings Incorporated, une société de réunions en réalité virtuelle, ils rencontrent leur Mr Johnson dans une salle de conférence d'un réalisme photographique, quoique en images numériques. Portant l'icône persona du fameux decker Diana, leur contact présente une apparence suspecte. Elle se déplace en tremblotant, s'exprime avec difficulté et ne semble guère accoutumée à sa forme matricielle. Une IA ?

INTRODUCTION

Hélas, la vérité est beaucoup plus simple. Le deck, ayant autrefois appartenu à la défunte Diana et contenant encore toutes ses puces MPCP, est contrôlé par sa sœur, Marti Vann. Celle-ci désire engager des Shadowrunners pour retrouver sa nièce, la fille de Diana, disparue du Rhododendron Conservatory où elle est étudiante et pensionnaire.

La raison apparente de la disparition de Fayette semble être une affaire anodine, bien qu'embarrassante pour le conservatoire. Malgré tous les efforts de l'école pour la conserver cloîtrée entre ses murs, la jeune fille s'est enfuie avec Nick Voigt, un motard elfe d'une bande de Seattle. Les responsables de l'école estiment qu'il s'agit d'une simple toquade d'adolescente. Ils espèrent récupérer la jeune fille discrètement et sans provoquer de scandale. Voilà qui risque de compliquer l'enquête des Shadowrunners.

Mais Fayette a des motivations plus sérieuses qu'une simple amourette pour avoir pris la fuite. Au cours des années passées au Rhododendron Conservatory, elle a retenu l'attention d'un médecin nommé Arhill qui, à son tour, l'a trahie au profit de son pire ennemi. Ce dernier, Anton d'Venescu, est mage corporatiste chez Tlaloc III, une filiale nébuleuse d'Aztechnology. Il est également le père de Fayette. Avec le concours du docteur Arhill, il compte assassiner la jeune fille et offrir son cœur aux anciens dieux aztèques.

En fait, Anton craint de devoir mourir s'il ne peut pas mener à bien ce rituel. Voilà quinze ans, il a expérimenté une nouvelle technique de magie rituelle, utilisant des drogues hallucinogènes, dont il espérait qu'elle lui permettrait une communication directe avec les dieux aztèques et ouvrirait une nouvelle voie fructueuse aux mages corporatistes d'Aztechnology. Ce rituel a fait de lui un initié d'un culte aztèque depuis longtemps tombé dans l'oubli. Une partie de son épreuve initiatique consistait à jurer d'offrir en sacrifice le sang encore chaud du cœur de sa femme et de sa fille Fayette, encore bébé à l'époque.

L'épouse d'Anton, une decker de haut vol, lui a échappé pendant plusieurs jours avant qu'il ne l'attrape et ne l'empale dans un motel de caissons. Auparavant, elle a réussi à cacher la petite Fayette chez sa demi-sœur Marti, qui supervise une communauté elfique dans le territoire Salish-Shidhe de North Cove. Avant de

mourir, la mère de Fayette est également parvenue à constituer une cagnotte à sa fille en transférant des fonds à partir d'un compte d'Aztechnology auquel son mari avait accès. Le montant a fait d'elle une multimillionnaire.

Anton d'Venescu a tenté de retrouver Fayette, mais a perdu sa trace.

Aztechnology n'a guère apprécié la perte des fonds ni le scandale potentiel que les recherches de d'Venescu risquaient de provoquer. Non seulement d'Venescu s'était aliéné sa corporation, mais son rituel demeurait inachevé. L'esprit embrumé par la drogue, il est persuadé qu'en demeurant incapable d'accomplir le sacrifice, il rompt le serment prêté aux dieux aztèques. Il a d'horribles visions récurrentes de son initiation et sait que ces cauchemars se termineront par sa mort. Les esprits aztèques ignorent le pardon.

Les recherches d'Anton impliquent certains principes magiques douteux. Ses collègues soupçonnent qu'une bonne partie de ses expériences sont dues à des hallucinations induites par la drogue. Néanmoins, Anton croit à l'authenticité de ses découvertes et, du point de vue de Fayette, c'est tout ce qui importe. À moins qu'on ne l'en empêche, il va assassiner sa fille. Voir **Rassembler les morceaux**, page 44, pour davantage de précisions à ce sujet.

D'Venescu demeure en mesure d'effectuer un travail de recherche de valeur pour le compte d'Aztechnology, mais sa folie l'a amené au-delà du stade où il pouvait encore profiter à la corporation. Aztechnology le garde néanmoins sur sa feuille des salaires et lui permet de travailler dans un environnement protégé, censément à l'abri des esprits vengeurs qu'il a insultés. En réalité, certaines personnes au sein de la corporation veulent éprouver la validité de ses méthodes rituelles. Le protéger et continuer à financer ses efforts pour retrouver Fayette pourrait conduire à d'étonnantes résultats.

Tandis qu'Anton la cherchait en vain, Fayette grandissait parmi les elfes. Quand elle a atteint l'âge de 14 ans, Marti a décidé qu'il était temps pour elle de découvrir le monde extérieur à la communauté et de recevoir l'éducation appropriée à une jeune héritière. C'est pourquoi elle l'a envoyée à Seattle sous l'identité de Fayette Myers.



INTRODUCTION

Fayette est allée docilement au Rhododendron Conservatory, tout en se faisant remarquer par son tempérament rebelle. Par une coïncidence malheureuse, l'école utilise les services médicaux de la Juzu Clinic, un établissement proche largement financé par Aztechnology. Le docteur Arhill, confident et médecin personnel d'Anton d'Venescu, dirige la clinique. Spécialisé dans la médecine magique, il a ses propres raisons de vouloir aider Anton à échapper à son destin. Il s'est intéressé à Fayette «Myers» après avoir constaté la ressemblance frappante qui existe entre le père et la fille.

Celle-ci a senti le danger et, voilà trois mois, a fait une première tentative de fugue avec Nick qui s'est soldée par un désastre. Non seulement la Lone Star l'a reconduite au conservatoire, mais le principal l'a faite examiner à la Juzu Clinic. Le docteur Arhill a pu ainsi vérifier ses soupçons. Il a prescrit à la jeune fille des visites régulières pour observation, en espérant la présenter à d'Venescu.

Une fois encore, Fayette s'est enfuie. Elle pense regagner Shoalwater avec son petit ami. Les agents d'Arhill et de d'Venescu sont sur sa piste. Les précautions prises pour effacer son passé garantissent que personne à Seattle n'a connaissance de son histoire. Cette combinaison d'événements amène Marti à s'inquiéter sérieusement de la sécurité de sa nièce. Elle engage donc des Shadowrunners pour la retrouver et la protéger. C'est ici que commence cette aventure.

Les événements se succèdent alors probablement de la manière suivante.

Les Shadowrunners se rendent d'abord au Rhododendron Conservatory, où leur mine et leur curiosité les rendent indésirables. Ils doivent éviter les gardes du service de sécurité tout en tâchant de rencontrer les personnes susceptibles de leur fournir des renseignements utiles. En parlant discrètement aux connaissances de Fayette, ils apprennent une partie de son histoire et recueillent plusieurs pistes intéressantes.

Ils peuvent ainsi entendre parler du Elby's Bar, où Fayette avait l'habitude de retrouver Nick, ou de l'Ordre Chevaleresque du polyclub Humanis, qui a rassemblé des informations sur Fayette dans l'espoir de la «sauver» des griffes de ce «vautour d'elfe». Ils peuvent découvrir son billet d'avion, dont elle s'est débarrassée, ou son dossier médical à la Juzu Clinic. Ils peuvent enfin faire la connaissance d'une bande de motards des Barrens, au sein de laquelle Nick possède des relations. En suivant ces différentes pistes, ils apprennent qu'ils ne sont pas les seuls à rechercher Fayette.

Tôt ou tard, les Shadowrunners sont confrontés à des mercenaires engagés par d'Venescu grâce aux fonds qui lui sont attribués. Arhill a essayé de convaincre son ami d'utiliser plutôt les ressources d'Aztechnology, mais le magicien maudit craint les répercussions d'une telle décision. S'il devait échouer à nouveau, ce ne seront pas seulement les dieux aztèques qui voudront lui manger le cœur.

Anton et Arhill peuvent même tenter de kidnapper les Shadowrunners pour découvrir ce qu'ils ont appris. Au fil des rencontres, les Shadowrunners reconstituent peu à peu le passé de Fayette. Tous les indices mènent à Shoalwater ou à la Juzu Clinic. En enquêtant dans l'un ou l'autre de ces endroits, ils发现ent le fin mot de l'histoire.

Il leur reste à décider comment sauver Fayette. Des Shadowrunners courageux peuvent aller trouver directement d'Venescu et

déployer toute la persuasion dont ils sont capables. Le magicien vit dans un environnement clos, sous la Juzu Clinic, où il tente de repousser les esprits vengeurs. Ou bien, ils peuvent se rendre en hâte à Shoalwater où la jeune fille s'est réfugiée. Anton et Arhill découvrent la communauté peu de temps après et se rendent sur place avec une équipe d'assaut. Mais les Shadowrunners ont au moins l'avantage d'affronter leurs ennemis sur un terrain favorable.

COMMENT FAIRE JOUER LA DAME DE COEUR

Cette trame ne repose sur aucune rencontre en particulier. Au commencement de leur enquête, les Shadowrunners disposent de plusieurs sources de renseignements qui se recoupent. Il importe peu de savoir quels sont les indices qu'ils découvrent et quels sont ceux qu'ils ratent. La façon dont ils interprètent ces indices dicte la fin de l'histoire. S'ils sont rapidement confrontés aux mercenaires du docteur Arhill, ils apprennent probablement le détail de ses manigances et terminent l'aventure par une descente dans la Juzu Clinic. S'ils suivent la piste de Fayette jusqu'à Shoalwater, c'est probablement là-bas qu'ils rencontrent l'équipe d'assaut. **La Dame de Coeur** est construite sur le modèle d'un arbre de choix aux paramètres extrêmement souples.

Avec cette fin ouverte, les personnages ont rarement l'occasion de court-circuiter l'histoire. Tant qu'ils apprécient la collecte des indices, l'aventure se déroule sans accroc. Toutefois, s'ils devaient se perdre dans les méandres de l'intrigue, ne les laisser pas tâtonner trop longtemps à l'aveuglette. Provoquez une rencontre impromptue avec Rind, le troll qui couve Nick d'un regard paternel (voir le **Prologue** pour plus de détails). Montez une attaque des mercenaires d'Arhill. Glissez-leur une piste par l'intermédiaire d'un de leurs contacts. Amenez-les vers les rencontres où tout est expliqué afin qu'ils commencent à se préoccuper de la confrontation finale.

L'aventure risque également de prendre une tournure inattendue si les Shadowrunners provoquent une bagarre, déclenchent une alarme ou se livrent à tout autre débordement regrettable dans l'enceinte respectable du conservatoire.

CHRONOLOGIE

Bien que l'essentiel de l'aventure soit subordonné à l'enquête des Shadowrunners, deux événements majeurs demeurent indépendants de leur volonté. Tout d'abord, Fayette se rend à la communauté de Shoalwater. Ensuite, le docteur Arhill retrouve sa trace et d'Venescu envoie son groupe d'assaut.

Nick et Fayette atteignent Shoalwater à 15 h, le premier jour de l'aventure.

Laissé totalement à lui-même, Arhill localise Fayette quatre jours plus tard. Les Shadowrunners peuvent lui faciliter la tâche s'il parvient à les faire suivre. Vous pouvez aussi accélérer les choses à votre gré si les Shadowrunners fournissent à Anton des indices importants. Reportez-vous au chapitre **Shoalwater** (page 39) pour plus de précisions concernant l'attaque d'Anton et d'Arhill sur la communauté. Si les Shadowrunners n'ont pas organisé de défense, l'attaque se solde automatiquement par un succès.

N'hésitez pas à modifier la chronologie des événements pour coordonner le voyage de Fayette et de Nick, la rencontre avec les mercenaires, la découverte par Arhill de la cachette des deux jeunes gens et l'attaque sur la communauté de Shoalwater.

RÉALITÉ VIRTUELLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Du teck. En tout cas, ça en a l'apparence, l'odeur, le contact et, bon Dieu, ça en a même le goût. Les autres détails de la pièce sont des merveilles du même ordre : haut plafond voûté, lumière tamisée indirecte, tapis épais et luxueux, murs d'or patiné recouverts de peintures impressionnistes inestimables. Les fauteuils délicatement tapissés sur lesquels vous êtes assis sont ce qui se fait de mieux ; ils s'accordent parfaitement avec le classicisme de la grande table de conférence en bois de teck.

La pièce est presque parfaite, à l'exception d'une chose.

Elle n'est pas réelle.

Cette certitude ne repose pas sur une réalité que vous pouvez désigner et définir, mais plutôt sur une impression. Peut-être est-ce la perfection de la simulation, mais il s'agit plus vraisemblablement d'une chose perçue par votre subconscient.

C'est néanmoins la *qualité* de la pièce qui vous surprend, et non son manque de réalité : vous vous attendiez à ce dernier point.

Vous avez été contacté voilà six heures, et il vous a fallu vous dépêcher pour réunir toute l'équipe. Votre arrangeur appelait pour vous proposer une affaire possible, mais la rencontre avec le Mr Johnson n'aurait pas lieu dans une boîte mal éclairée, un box crasseux dans un bar ou une quelconque ruelle infestée de rats du Diable. À la demande express du client, la rencontre n'aurait lieu *nulle part*. Nulle part de réel, en tout cas.

VMI, plus officiellement connue sous le nom de Virtual Meetings Incorporated, filiale de UCAS Data Systems, jouit d'une certaine réputation au sein de l'élite corporatiste des UCAS. Si vous recherchez l'intimité, la sécurité, la qualité et une réalité à la résolution photographique, VMI est ce qu'il vous faut. Sous réserve que vous ayez les moyens.

Ils ont été surpris de vous voir et, bien que prévenue, la réceptionniste a eu besoin de tout son sang-froid pour ne pas presser le PANICBUTTON au moment où vous avez franchi les portes automatiques. Elle a souri, dissimulant sa nervosité avec un grand professionnalisme, et vous a indiqué une porte annexe menant hors de l'atrium haut de trois étages.

Derrière la porte, vous avez été accueillis par le corps habituel au grand sourire et au costume sombre, qui a serré la main à tout le monde. Tout en dissertant sur l'intimité, la sécurité, la qualité et bien sûr la *résolution sensible de l'image* de VMI, on vous a conduits dans une pièce confortable mais moderne, occupée par des couchettes rembourrées inclinables pour chacun de vous.

Les techniciens vous ont dit que des clichés multidimensionnels de vous étaient en cours d'élaboration pour vous servir de représentation matricielle. Vous avez souri et acquiescé. Ils vous ont aidé à vous allonger, demandant poliment à ceux d'entre vous qui seraient magiquement actifs s'ils désiraient un tranquillisant avant la transition. Ils sont conscients que la technologie d'induction sensorielle peut causer des difficultés à certains et se montrent très attentionnés.

Il y a des casques décorés pour les uns et des adaptateurs de datajacks pour les autres.

Quelques moments plus tard, à l'heure prévue, vous êtes prêts. La technicienne responsable sourit, vous demande de fermer les

yeux, puis allonge la main au-dessus d'un petit panneau de contrôle. L'inclinaison et l'odeur de la couette de cuir s'estompent, remplacées par le confort d'un fauteuil au dossier droit et la senteur du bois de teck. La salle de conférence se dessine lentement sous vos yeux jusqu'à ce que seule votre intuition vous indique encore son caractère artificiel.

La réalité virtuelle de la pièce se déploie autour de vous, vous offrant tout le luxe réservé d'ordinaire aux plus riches des privilégiés.

Bienvenue dans votre petit coin de Matrice privé, les gars.

Quand l'icône Diana apparaît, lisez ce qui suit :

Vous patientez depuis un moment, vous avez même utilisé l'antique téléphone posé sur la table pour contacter vos hôtes, qui vous ont assuré que votre contact arriverait très bientôt. Vous faites le tour de l'endroit, admirant sa splendeur et la quasi-perfection de vos icônes respectives. Bon sang, même l'eau glacée dans la carafe laissée sur la table est aussi fraîche et désaltérante que la vraie.

Soudain, les murs de la pièce se troublent, ondulant et vacillant sous l'influence de forces qui doivent plus aux mathématiques pures qu'aux règles de la physique. Le sentiment d'irréalité s'intensifie de façon radicale et votre esprit commence à se rebeller, la logique s'en mêle et conteste l'hallucination sensorielle qui vous entoure. Puis, la pièce se stabilise et votre esprit s'apaise.

L'un d'entre vous pousse une exclamation et vous vous retournez. Derrière vous, dans un coin, une silhouette est apparue. Semblant faite de verre laiteux, elle porte une délicate armure d'or translucide dans le style grec ancien par-dessus une tunique de la soie la plus fine. Ses cheveux sont des fils d'or vaporeux flottant sous l'effet d'une brise imaginaire, ses yeux ont la couleur azur du ciel. Dans son dos, le construct de la salle de conférence tremble de façon incertaine avant de retrouver sa stabilité.

Elle aussi semble confuse, son regard mal assuré passant sur chacun de vous et parcourant l'ensemble de la pièce. Après un moment, elle fait un pas hésitant en avant et sa bouche s'ouvre comme pour parler, mais au début, aucun mot n'en sort.

Puis vous entendez sa voix. Une voix tranchante et forte, où se mêle des accents d'eau rugissante. «Toutes mes excuses», dit-elle. «Je ne trouvais pas la porte...»

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadowrunners, ou leur chef s'ils en ont un, sont contactés par leur arrangeur habituel ou par quelqu'un bénéficiant du même degré de confiance. Il leur propose un travail dont il sait peu de chose excepté qu'il s'agit de retrouver une personne disparue. Si les Shadowrunners sont intéressés, l'arrangeur rappelle le Mr Johnson potentiel et fixe un rendez-vous.

Peu de temps après, ils sont recontactés. La rencontre est arrangée mais doit avoir lieu immédiatement. Non seulement ça, mais elle se déroulera dans un endroit peu conventionnel : la Matrice.



Cependant, les Shadowrunners n'ont pas besoin de se brancher sur la Matrice par leurs propres moyens. Toutes les dispositions nécessaires sont prises par Virtual Meetings Incorporated, une société de service de téléconférence en réalité virtuelle de ultra haute technologie, installée ici, à Seattle. De nombreuses corpos plus importantes possèdent leur propre matériel d'icônoconférence, mais VMI offre ses services aux corpos plus modestes ou à des personnes privées.

Par l'interface d'un cyberdeck spécial ou d'un équipement simsens, les participants n'importe où dans le monde peuvent se réunir dans un environnement d'apparence totalement ou quasi réelle. L'équipement simsens forme une image matricielle de la salle de réunion et la transmet à chaque participant par l'intermédiaire de sa liaison cyber-simsens. Non seulement le participant découvre une salle d'une résolution quasi-parfaite, mais il voit également les icônes d'un réalisme photographique de ses interlocuteurs, se déplaçant et parlant sous l'impulsion cybernétique de la personne figurée.

Un nombre indifférent de personnes situées à des centaines, voire des milliers de kilomètres les uns des autres, peuvent ainsi se réunir, abolissant virtuellement les frontières de l'espace et du temps.

VMI peut aussi s'enorgueillir de la sécurité de ses services, ce que n'importe quel decker dans le groupe peut confirmer. La compagnie utilise ses propres lignes de transmission courant de ville en ville, ou des liaisons satellites impénétrables, pour protéger les signaux des participants. Une pléthore de deckers corporatistes de haut niveau veillent continuellement à l'intégrité du système informatique de VMI.

L'accès à la salle de réunion ne peut s'effectuer que par l'intermédiaire de l'équipement simsens de VMI. Un decker n'est pas autorisé à se servir de son cyberdeck à l'intérieur du système de VMI, quoiqu'on puisse lui permettre de jeter un coup d'œil rapide sur le matériel installé dans et autour de la couchette inclinable. Ça ne lui apprendra pas grand-chose mais lui confirmara au moins

que l'opération est sans danger (ne jamais faire confiance aux outils d'un autre, vous savez ce que c'est).

N'importe qui peut prendre part à une réunion virtuelle, quoique les personnes magiquement actives soient douloureusement conscientes de l'expérience et souffrent d'un léger malaise physique pendant toute la durée de la réunion. En général, plus l'Attribut de Magie du personnage est élevé et plus son malaise est prononcé. C'est vrai de toute façon à chaque fois qu'un magicien se branche sur la Matrice : il subit un malus à tous ses seuils de difficultés équivalent à l'indice de son Attribut de Magie. La Magie et la Matrice ne font pas bon ménage, bonhomme. Le cerveau approche l'une et l'autre de manière différente et ne parvient pas à les faire cohabiter.

Traitez la réunion exactement comme une véritable rencontre physique. Les seules différences sont que la magie est inopérante et que le système réplique à toute tentative de violence par une réponse nulle. L'action est exécutée mais n'entraîne aucun effet.

La salle de réunion comporte une porte à une extrémité. Le participant semble entrer par cette porte avant de se diriger vers un fauteuil. De son point de vue, il voit la pièce se matérialiser autour de lui au moment où il s'assied. Une fois installé et l'image stabilisée, il est libre d'agir normalement.

VMI est équipée pour recevoir et intégrer des signaux issus de systèmes extérieurs, tels que ceux d'autres corporations ou de centres d'icônoconférence. La compagnie fournit un protocole de transmission à ses clients extérieurs de façon à assurer une bonne qualité d'image.

Le Johnson de cette aventure a bien reçu le protocole, mais sans savoir l'exploiter. Marti Vann n'est pas vraiment une decker, bien qu'elle possède une certaine connaissance de l'informatique et utilise un puissant cyberdeck. Une partie de ses difficultés provient du fait que ce cyberdeck appartenait à sa défunte sœur, Suzanne Vann d'Venescu, légendaire decker qui opérait voici quelques années sous le surnom de Diana.

Le cyberdeck contient encore tous les programmes MPCP de Diana, ce qui signifie qu'il se manifeste encore avec l'icône de Diana, telle qu'elle est décrite plus haut dans la section **Dites-le avec des mots** (page 9). Marti ne sait pas comment en modifier l'aspect et n'est pas certaine de le vouloir de toute façon. Non seulement il s'agit d'une structure MPCP de haute volée, disposant de programmes puissants en soutien (un avantage décisif, dans la mesure où Marti ne sait pas vraiment ce qu'elle fait), mais de plus, il n'est pas mauvais d'être confondue avec une légende dans les rares occasions où elle se sert du cyberdeck.

Marti a reçu le protocole de transmission de VMI après une prise de contact par courrier électronique (utilisant le persona de Diana), après avoir opéré le transfert de fonds à partir de son compte à la Banque Orbitale de Suisse. Elle l'a chargé dans son cyberdeck et s'est efforcée de comprendre les instructions fournies, mais en vain. Cependant, se rendre chez VMI ne devait pas constituer un problème. Elle s'est contentée d'entrer les coordonnées et de laisser la machine utiliser un programme Transit en mode Auto-Camouflage pour parvenir sur les lieux.

À son arrivée, elle a été admise par le système de VMI mais n'a pas réussi à lancer le programme d'intégration nécessaire, du moins pas selon la méthode indiquée par VMI. Elle a donc fini par laisser faire la machine, qui l'a introduite dans la place, non sans quelques étincelles et un surcroît de travail pour le système de VMI.

Marti contrôle le cyberdeck par l'intermédiaire d'électrodes sim-sens qui la limitent au contrôle clavier. Ceci fait d'elle un dinosaure de la Matrice, comme décrit dans les règles de **Shadowrun**, page 178. Seul un datajack permet le contrôle cybernétique. Bien qu'elle l'ait déjà fait quelques fois auparavant, elle n'est pas habituée à se servir du clavier spécial de macro-commandes du cyberdeck sans le regarder (les électrodes bloquent ses impulsions visuelles neurales pour leur substituer une imagerie matricielle générée par la technologie sim-sens). Elle entre donc ses commandes sur un mode heurté.

Il en résulte une expression légèrement confuse sur le visage de l'icône de Diana, des gestes hésitants et un discours erratique. L'image est très similaire à celle d'une personne mal dans sa peau. N'hésitez pas à accentuer cette impression. Encourager l'idée que l'icône de Diana est en fait une IA, ou Intelligence Artificielle, peut se révéler utile si des informations concernant Suzanne Vann d'Venescu se dessinent plus tard dans l'aventure.

Dans l'univers de **Shadowrun**, les rumeurs foisonnent à propos d'une intelligence, ou plus exactement d'une vie intelligente artificielle viable. Aucune de ces rumeurs n'a jamais pu être confirmée, bien que de nombreux deckers soupçonnent qu'il ne s'agit là que d'une question de temps. Si possible, laissez croire à vos joueurs que l'icône de Diana est contrôlée par une IA encore novice dans le domaine de la Matrice. Ce quiproquo pourrait déboucher sur des situations très amusantes.

Sans révéler son imposture et en éludant toutes les questions à ce sujet, Marti déclare aux Shadowrunners qu'une jeune fille nommée Fayette Myers a disparu du prestigieux Rhododendron Conservatory. Elle souhaite les engager aussi vite que possible pour la retrouver. Comme indiqué précédemment, Marti s'est vu confier la charge de Fayette par la mère de la jeune fille, sa propre sœur, juste avant qu'elle ne meure entre les mains de son mari Anton d'Venescu. Suzanne Vann d'Venescu a également confié à Marti un compte constitué aux frais de d'Venescu et Aztechnology pour financer la sécurité et l'éducation de Fayette. Marti a utilisé cet argent et certains contacts de sa sœur pour procurer à sa nièce la fausse identité de «Myers» et pour la faire entrer au conservatoire. Pour davantage de détails, reportez-vous au **Synopsis** (page 6) et aussi au chapitre **Ombres portées** où sont décrites Fayette et Marti Vann (pages 50 et 54).

Marti propose aux Shadowrunners 10.000 ¥ chacun pour retrouver la fille et 20.000 de mieux pour la lui ramener saine et sauve. Elle ne fait **aucune** mention d'Aztechnology, d'Anton d'Venescu ni

du rituel avorté. Après tout, elle tient à ce qu'ils acceptent cette affaire. Utilisez la procédure de Négociation standard entre Marti et les Shadowrunners, chaque succès net obtenu rajoutant ou ôtant 5 % à la somme convenue. Considérant la Compétence de Marti dans ce domaine, il est probable que les Shadowrunners s'en sortiront bien.

Les seules informations dont dispose Marti sont les suivantes :

- Fayette suivait des cours au Rhododendron Conservatory, dans le district d'Inglewood à Bellevue, près du lac Washington. Sa chambre était dans le dortoir d'Oxus Hall.

- Elle a disparu un peu plus tôt dans la journée d'aujourd'hui. Marti le sait parce qu'elle a appelé le dortoir et parlé à Che-Che, une des camarades de chambrée de Fayette (voir **Retour à l'École**, page 12), mais elle refuse de révéler aux Shadowrunners comment elle est au courant.

Marti peut aussi leur faire parvenir un holo de Fayette par l'intermédiaire du service audiovisuel de VMI.

De plus, si les Shadowrunners sont suffisamment attentifs pour poser les bonnes questions («Fayette a-t-elle parlé de quelque chose de spécial, ces derniers temps ?»), Marti mentionne la possibilité que la jeune fille ait un petit ami. Elle parlait aussi de plus en plus souvent du monde extérieur au conservatoire, quoique Marti ne sache pas trop ce qu'elle entendait par là.

Elle n'a pas grand-chose d'autre à leur apprendre, à moins que vous ne décidiez de fournir aux Shadowrunners certaines informations supplémentaires.

Une fois qu'ils ont accepté le marché, Marti s'en va en pianotant la commande Déconnexion Lente du cyberdeck. Son icône s'estompe et disparaît. N'importe quel decker dans le groupe est en mesure d'identifier la procédure, qui constitue un manquement stupéfiant aux règles de conduite dans la Matrice (un vrai decker s'éloigne toujours avant de se déconnecter). Une indication de plus que Diana a quelque chose qui cloche.

Si les Shadowrunners demandent à pouvoir la joindre en cas de besoin, l'icône Diana semble d'abord perplexe, comme si elle n'avait pas songé à cette éventualité. C'est le cas. Après un moment, elle informe le groupe qu'elle ouvrira une boîte à lettres dans un service de courrier électronique privé. Dès qu'elle aura le numéro, elle le leur transmettra. Ils n'auront plus qu'à se brancher sur la boîte à lettres pour lui laisser un message. Qu'ils n'envoient rien par la poste. Elle se branchera régulièrement pour examiner le contenu de la BAL.

ANTIVIRUS

Heureusement, les Shadowrunners ont peu de chances de commettre un impair quelconque dans ce chapitre, à moins qu'ils ne choisissent de s'en prendre à VMI ou à «Diana». La réaction de VMI consiste à appeler la Lone Star ; quant à Marti, elle riposte de son mieux, c'est-à-dire faiblement. Si l'agression devient trop dangereuse, elle lâche la bride à son cyberdeck, engage ses divers utilitaires de combat et dévaste le système de VMI par frustration.

Si, par hasard, l'un des Shadowrunners a accès à un cyberdeck, le sien très probablement, il peut tenter d'analyser l'icône de Diana. Souvenez-vous cependant qu'un programme d'Analyse ne révèle aucune information concernant d'autres personas. Le decker n'apprendra rien de cette façon.

À partir de ce chapitre, les Shadowrunners peuvent aller trouver leurs **Contacts** (page 45) ou démarrer leur enquête au conservatoire (voir **Retour à l'École**, page 12).

Notez bien que Marti ignore totalement que Fayette et son petit ami Nick sont actuellement sur la route de Shoalwater pour la rejoindre. Pour davantage d'informations, reportez-vous à **Shoalwater**, page 39.

RETOUR À L'ÉCOLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les passages DITES-LE AVEC DES MOTS suivants s'appliquent à différents endroits du conservatoire. Ne lisez que les passages appropriés et reportez-vous aux passages correspondants dans L'ENVERS DU DÉCOR.

Lorsque les Shadowrunners se rendent au conservatoire, lisez ce qui suit :

Le Rhododendron Conservatory se trouve à Bellevue dans le district d'Inglewood, non loin du lac Washington. Un mince grillage entoure les pelouses bien entretenues et les bosquets DecoVeggie™ du campus. Trois hommes sont assis devant un joli chalet blanc qui jouxte l'entrée. Tous ont les yeux bleus, le visage pommant, un charme certain et portent de coquets vêtements de loisirs. Leurs carrures feraient envie à un troll.

Quand les Shadowrunners s'approchent de l'entrée, lisez ce qui suit :

L'un des hommes à l'entrée sourit et vous adresse un signe de tête. «Bonjour, messieurs. Quel bon vent vous amène au Rhododendron Conservatory ?»

Au Sorrel Hall

Avec ses murs, son porche et ses colonnes décoratives de couleur blanche, le Sorrel Hall semble singulièrement démodé. Seul le système de sécurité dernier cri installé à chaque porte vient gâcher cet effet.

Personne ne vient s'opposer à votre entrée, bien qu'une caméra surveille la porte. Une voix synthétique demande à chacun de vous de décliner son nom à travers une grille avant d'entrer.

Après que vous vous êtes exécutés, la voix se lance dans un discours sur l'histoire et la tradition du Rhododendron Conservatory, installé dans le cadre enchanteur du nord-ouest de la Côte Pacifique, etc., etc. Vous passez dans un hall d'accueil meublé de fauteuils capitonnés, d'une table polie et d'un distributeur de café authentique et non de soy-kaf. Au fond, vous apercevez un couloir tapissé menant aux bureaux de l'école.

Bureau de la Direction

Dans cette pièce, vous découvrez le bureau de plastique rouge de la directrice de l'établissement. De hautes piles de puces de données et de gobelets s'élèvent autour du terminal vidéo au fur et à mesure qu'elle traite les affaires courantes. Un grand chauve est installé à un poste de travail plus modeste au fond de la pièce. C'est peut-être un secrétaire, mais d'après sa carrure, ces traits anguleux et son sourire arrogant, vous en doutez.

Infirmerie

Cette pièce a des sols blancs, des meubles en acier inoxydable ou blancs, et quelques meubles à tiroirs, couleur chamois, portant des croix vertes. Après tout, c'est une infirmerie, qu'est-ce que vous attendiez de plus ?

Bureau du principal

Une rangée de plaques court le long des coûteux lambris Real-Wood™ aux murs de cette pièce. Ces récompenses commémorent l'accession du précédent principal au panthéon du Rhododendron Conservatory. L'actuel principal, un individu grassouillet au visage rougeaud, est installé dans son fauteuil inclinable rembourré derrière un minuscule bureau. Quand vous entrez, il déglutit et vous adresse un regard noir.

Au Dearpark Gymnasium

Le gymnase est un bâtiment de brique avec de hautes fenêtres. Il comporte un terrain de basket, un vestiaire et une alcôve tendue de tapisseries où sont exposés les trophées de l'établissement.

À l'Oxus Hall (dortoirs)

Les étudiantes du Rhododendron Conservatory habitent dans ce complexe d'immeubles d'appartements reliés les uns aux autres. Une cafétéria se trouve à proximité. La musique des Stim Boys se déverse toujours d'au moins une des chambres à n'importe quelle heure de la journée. Les fenêtres sont en verre blindé. Un écriteau sur la porte prévient «Défense d'entrer» et ajoute que tous les visiteurs doivent se présenter à la surveillante à leur entrée. Les visites ne sont autorisées qu'entre 19 h et 21 h. Les clignotants rouges du système de sécurité rappellent cette règle.

À l'intérieur de l'Oxus Hall

Des colonnes roses s'alignent le long des murs blanc crème de l'Oxus Hall, créant une atmosphère désuète rompue par les conduits de câbles chromés qui quadrillent le plafond. Une odeur de laverie flotte dans l'air. De temps en temps, une adolescente passe d'un appartement à l'autre, jetant un œil dans votre direction.

Appartement de Fayette

Une des portes est recouverte de posters montrant le logo urbain surréaliste des Concrete Dreams tandis que l'autre est ornée d'un zodiaque chinois holographique. Un écriteau sur la seconde porte dit : «Bienvenue en enfer, notre humble demeure». Même la surveillante a un minuscule autocollant des Stim Boys sur la porte de son bureau/appartement.

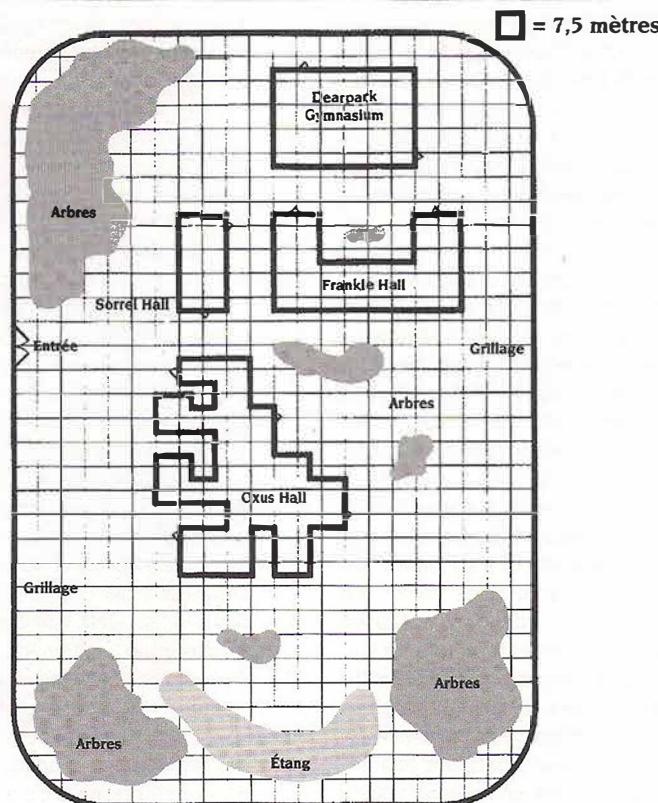
Chambre de Fayette

Une ligne de démarcation invisible court entre le coin de Che-Che et la moitié de la chambre appartenant à Fayette. Che-Che possède peu de posters ou de babioles, à l'exception d'un oreiller rose en forme de cœur qui bat la mesure quand on le presse. Fayette, en revanche, a réuni une impressionnante collection de posters et de disques audio. Plusieurs personnes ont mis de l'ordre dans ses affaires et les ont laissées en piles bien ordonnées.

Au Frankle Hall

Ce bâtiment de brique à l'ancienne regroupe toutes les salles de classe. Il est ouvert et n'est pas surveillé.

LE RHODODENDRON CONSERVATORY



À l'intérieur du Frankle Hall

Les salles de classe du Frankle Hall ressemblent à celles de n'importe quel établissement scolaire moderne. Il y a une salle de projection pour les enseignants et certaines pièces sont équipées en tridéo avec plusieurs rangées de postes de travail rutiliants.

Le terrain

Le terrain occupé par le conservatoire est découpé en jardins et en bosquets verdoyants. Des jets d'eau arrosent les plates-bandes criardes de fleurs tropicales d'un mélange d'eau et de DeFrost™. Quelques bosquets de pins font paraître le terrain plus grand qu'il n'est en réalité et plusieurs cabanes se distinguent dans ces parties boisées. Pendant un moment, vous avez l'impression d'avoir aperçu quelqu'un se dissimuler dans les branches.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dans les indications suivantes, on considère que les Shadowrunners adoptent une couverture plausible pour se faire admettre au culot dans l'enceinte du conservatoire. S'ils utilisent une autre méthode, l'effraction discrète par exemple, à vous d'adapter descriptions et situations en conséquence.

Les Shadowrunners ont probablement l'air un peu miteux selon les critères du Rhododendron Conservatory, et les trois hommes à l'entrée, qui sont en fait des gardes de sécurité d'élite, ne demanderaient pas mieux qu'une occasion de leur tomber dessus. Le fait qu'une étudiante vienne juste de disparaître n'améliore guère leur opinion sur les visiteurs à l'air louche. Cependant, il s'agit d'une école, non d'une forteresse, et les gardes ne peuvent pas ouvrir le feu sur tout ce qui entre. Si les Shadowrunners leur présentent une explication plausible, telle qu'une visite à une étudiante ou le choix d'un établissement pour la morveuse de Mr Johnson, ils sont bien obligés de les laisser entrer. L'un d'eux suit tout de même le groupe à travers le campus, restant discret si c'est possible, mais en réagissant de façon belliqueuse à toute

provocation des Shadowrunners. Au moindre écart de conduite, les rasoirs sortent et une leçon d'étiquette commence.

Les gardes ont les mêmes caractéristiques et le même cyberware que l'ex-agent corporatiste, page 55 de **Shadowrun**. Ils dissimulent des Remington Roomswipers sous leur gilet.

GARDES (3)

Constitution : 4
Rapidité : 4 (5)
Force : 4 (5)
Charisme : 2
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 1,3
Réaction : 4 (8)
Initiative : 8 +3D6

Réerves de Dés

Combat : 5

Compétences

Armes à Feu : 6
Combat à Mains Nues : 5
Étiquette (Corporations) : 4
Explosifs : 2
Furtivité : 4
Informatique : 2
Voitures : 4

Cyberware

Datajack
Interface d'armes
Réflexes câblés (2)
Substituts musculaires (!)

Équipement

Communicateur radio
Gilet pare-balles (5/3)
Lame d'avant-bras (7L)
Remington Roomswiper (8 (magasin), interface d'arme, 9G (f) ou 7G Étourdissants (balles gel))

RETOUR À L'ÉCOLE

Si les Shadowrunners déclenchent une fusillade, cinq autres gardes arrivent en renfort en 1D6 minutes. Une liaison PANICBUT-TON est assurée avec le **bureau de la Direction**, voir page 12. Un combat dans l'enceinte du conservatoire crée naturellement la panique, même si bon nombre des adolescentes qui s'enfuient en hurlant ne tardent pas à revenir avec des caméras Insta-Pix™. S'ils ont le dessus, les gardes préfèrent utiliser leurs lames pour donner une leçon à leurs adversaires avant de remettre les survivants entre les mains de la Lone Star.

L'enceinte contient des senseurs qui déclenchent une sirène au moindre contact. Le grillage transmet également une décharge électrique infligeant des dommages de code 6L. Il faut réussir un test d'Électronique (4) pour désamorcer le système. Pendant la journée, toute personne qui tente de bricoler l'enceinte devient rapidement suspecte. Si les gardes surprennent quelqu'un en train de s'infiltrer à l'intérieur, ils ne font ni une ni deux et sortent leur artillerie.

Cette rencontre constitue une bonne occasion d'éprouver la modération des Shadowrunners. En conservant leur calme, ils ont la possibilité d'être admis dans les lieux sans trop de difficultés, même si le garde qui les suit peut leur chercher des noises. En déclenchant une fusillade, par contre, ils perdent toute chance d'enquêter ouvertement sur le campus. Ils peuvent toujours se faufiler discrètement dans la place par la suite pour recueillir quelques indices. S'ils sont fait prisonniers par les gardes, leur situation devient plus préoccupante. Pour permettre à l'aventure de se poursuivre, autorisez-les à racheter leur liberté en corrompant la branche locale de la Lone Star. Il leur en coûtera 1.000 ¥ chacun. Naturellement, les plus pauvres d'entre eux risquent fort de se retrouver dans une prison privée corporatiste.

LE SORREL HALL

Le Sorrel Hall abrite les bureaux du Rhododendron Conservatoire. Les banques de données de l'établissement y sont conservées, permettant une recherche dans le dossier officiel de Fayette. Accéder à ce dossier nécessite cependant une certaine finesse de la part des Shadowrunners, car la direction souhaite passer sous silence sa disparition. Elle espère voir revenir la jeune fille. Au cas où elle n'en ferait rien, la direction éviterait toute mauvaise publicité. La majeure partie du personnel pense que Fayette a disparu de son plein gré, comme elle l'a déjà fait auparavant.

Avec à sa charge la progéniture de l'élite corporatiste, le conservatoire veille précieusement sur ses dossiers. Les employés ne refusent pas aux visiteurs l'accès au bâtiment, mais ils surveillent discrètement leurs allées et venues. Chaque salle est équipée de

microphones, et un système matriciel spécialement programmé repère les espions potentiels selon les critères suivants :

- Une caméra de surveillance examine les visiteurs qui se présentent à l'entrée et s'assure que chacun laisse son empreinte vocale. Si l'un d'eux «oublie» de se présenter, la voix enregistrée lui dit poliment : «Je n'ai pas compris votre nom...» Toute personne continuant à ignorer sa requête déclenche une procédure d'alarme.

- Une fois les visiteurs à l'intérieur du Sorrel Hall, l'ordinateur enregistre leurs déplacements au moyen de minuscules micros alignés le long des murs de chaque pièce. Incapable de comprendre la teneur de leurs conversations, l'ordinateur est néanmoins en mesure de savoir qui est dans quelle pièce grâce à un système perfectionné de reconnaissance vocale. Il mesure également la durée de leurs discussions. Toute personne restant trop longtemps silencieuse dans une pièce vide déclenche une procédure d'alarme.

Les visiteurs peuvent discuter aussi longtemps qu'ils le souhaitent avec les enseignants ou le personnel. L'ordinateur les laisse parler entre eux pendant dix minutes. Il ne tolère que cinq minutes de silence complet dans une pièce vide. Si les Shadowrunners dépassent ces limites, l'ordinateur alerte le responsable de la sécurité, qui vient voir ce qui se passe (voir plus loin, le **Bureau de la Direction**). Il pénètre dans la pièce sur un «Hello !» cordial, puis, après un rapide examen de la situation, commence à poser les questions les plus directes qui lui paraissent s'imposer.

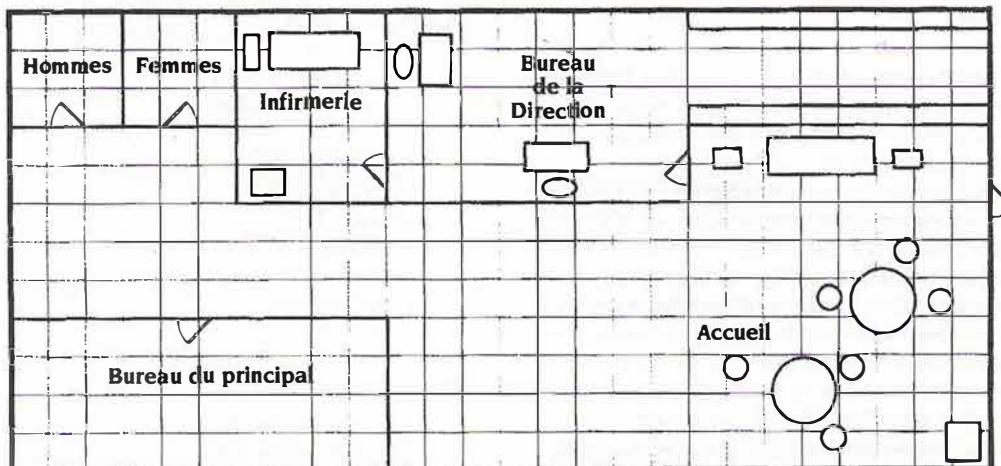
Pour se défendre des cambrioleurs, l'établissement s'appuie sur des verrous magnétiques et des senseurs ultrasoniques. La porte du concierge ne s'ouvre qu'avec un passe approprié (verrou magnétique d'indice 4) et déclenche une alarme si on tente de la forcer. Le système de sécurité protège également les fenêtres, en permanence, et la porte d'entrée, pendant la nuit.

Le conservatoire ne dispose d'aucune défense magique. Lorsque la Direction a des raisons de redouter une quelconque activité magique dans l'enceinte de l'établissement, cependant, elle engage un mage corporatiste auprès d'une agence de sécurité. Donnez-lui les caractéristiques de l'**ex-mage corporatiste**, page 56 de **Shadowrun**.

Les passages suivants détaillent différentes parties du Sorrel Hall ainsi que les informations qu'elles renferment.

Bureau de la Direction

C'est Anita Wood, la directrice, qui assume la direction du conservatoire. Elle remet volontiers son travail à plus tard pour répondre à des questions concernant une admission en pensionnat ou une inscription (130.000 ¥ par an), mais commence aussitôt





Fayette

à marmonner quelque chose à propos de courrier en retard dès que les Shadowrunners abordent un sujet critique. Elle ne sait pas grand-chose à propos de Fayette, sauf qu'il est déconseillé d'aborder la question. Anita Wood a les mêmes caractéristiques que la **secrétaire corporatiste**, page 211 de **Shadowrun**.

Anita peut fournir aux Shadowrunners l'adresse matricielle du conservatoire. L'établissement diffuse en effet certaines informations promotionnelles à travers différents systèmes informatiques, et s'ils déclarent représenter les parents d'un élève potentiel, ils ont droit à cette information. Naturellement, cette tactique ne fonctionne que s'ils conservent le même déguisement tout au long de leur visite au conservatoire. De plus, les nœuds d'informations publiques sont séparés des banques de données confidentielles de l'établissement par tout un assortiment de Contre-mesures d'intrusion.

Le costaud est chef de la sécurité du Rhododendron. Il s'appelle Mr Blake. Il a la double responsabilité de maintenir l'ordre et de convaincre les gardes du corps des élèves potentiels de l'absence de danger au conservatoire. Donnez-lui les caractéristiques du **garde du corps**, page 58 de **Shadowrun**. Pour Mr Blake, l'embarras causé par la disparition de Fayette n'appelle qu'une seule solution - il faut étouffer l'affaire. Il répond aux questions délicates par des remarques ronflantes et vides de sens, telles que : «Nous avons le contrôle de la situation, so ka ?» ou encore : «Nous n'avons besoin d'aucune assistance extérieure à ce stade.»

Si les Shadowrunners ignorent les remarques de Mr Blake, il tente de les intimider. Il paie Dragon Ted, un membre d'une bande locale, pour les attendre à la sortie de l'établissement et leur remettre à chacun le double d'un bordereau de commande d'un catalogue de la Matrice. Le papier indique l'achat de plusieurs balles gravées aux initiales des Shadowrunners (Blake a obtenu leurs noms par l'ordinateur de surveillance du Sorrel Hall). Avec le bordereau est fournie une brochure proclamant : «Offrez-lui une balle à SES initiales. Le cadeau idéal pour un être qui vous est cher. Il ne l'aura pas volé.» Une note griffonnée à la main ajoute : «Occupez-vous de vos affaires».

Dragon Ted, **gangster standard** (**Shadowrun**, page 57), n'éprouve aucune loyauté particulière envers Blake. Pour 100 ¥, il accepte

de révéler qui l'a engagé. Il parle également s'il est capturé, même si toute personne qui tente de lui faire du mal s'attire l'inimitié durable de dix autres **gangsters** de sa bande dans ce secteur de Seattle.

Pour apprendre quelque chose sur Fayette dans le bureau de la Direction, les Shadowrunners doivent pénétrer le système informatique d'Anita, équipé d'un vieux terminal démodé avec moniteur vidéo. S'ils parviennent d'une façon ou d'une autre à faire quitter la pièce à la directrice et à Mr Blake sans que personne n'éteigne l'ordinateur, ils peuvent se glisser au clavier et commencer à pianoter à partir du Port d'Entrée/Sortie-2. De même, s'ils réussissent à espionner Anita au moment où elle allume sa machine, ils peuvent la voir entrer le code d'accès et les mots de passe. Cependant, Mr Blake est parfaitement conscient de ce risque et monte une garde vigilante autour du terminal, à moins que son attention ne soit détournée par magie ou par une diversion particulièrement brillante (l'incendie d'un bâtiment du conservatoire, par exemple, pourrait l'amener à quitter le bureau). Naturellement, un decker a toujours la possibilité de s'introduire de l'extérieur dans le système informatique de l'établissement par les méthodes habituelles.

Infirmier

C'est ici qu'est rangé le matériel de premier secours du conservatoire. Le Rhododendron n'employant pas d'infirmière à plein temps, la pièce est habituellement inoccupée. L'armoire renferme des bandages, des médicaments, des seringues et autre matériel similaire avec de quoi alimenter trois médikits. Un ordinateur avec écran tridéo sort d'une autre armoire. Il n'est pas relié à la Matrice mais offre des conseils médicaux, à l'instar du système expert intégré dans la plupart des médikits. Il fait également office de secrétaire de poche en ce qui concerne les questions de santé au conservatoire.

En examinant le menu de l'ordinateur, on découvre que Fayette avait un rendez-vous à la Juzu Clinic pour le début du mois prochain. Un médecin nommé Arhill voulait lui faire passer un «Cqm-S». D'après une note dans la mémoire de la machine, ce «Cqm-S» fait suite aux tests précédents effectués à l'occasion d'une visite sans rendez-vous voilà trois mois. Les Shadowrunners peuvent tenter un test de Biotech ou autre Compétence similaire (5) pour découvrir ce que signifie «Cqm-S» (Ça ne signifie rien, et Arhill ne l'a inscrit que comme prétexte pour revoir Fayette. En réalité, il désire effectuer une comparaison détaillée de son ADN et de celui de d'Venescu afin de déterminer si elle est bien sa fille).

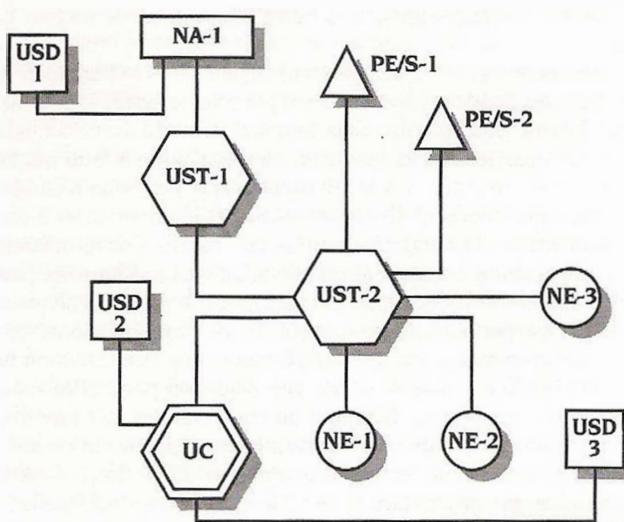
Bureau du principal

Raymond Blum, le principal, s'estime trop important pour être dérangé par des visiteurs. Néanmoins, il considère l'hospitalité comme l'une des obligations de son rang et sait que les relations publiques sont l'un des rares devoirs de sa charge. C'est pourquoi, après avoir commencé par froncer les sourcils, il accepte de discuter avec les Shadowrunners. Il vante sans réserve les mérites de son établissement et disserte sur les difficultés à inculquer les règles du savoir-vivre à des adolescents sous l'influence de la société de masse du XXI^e siècle.

La disparition de Fayette est un sujet qui ne laisse pas de l'inquiéter. Il s'essuie le front avec un mouchoir blanc aussitôt que son nom est mentionné. Il se sent responsable de sa sécurité mais, dans le même temps, désire désespérément éviter au moindre scandale de rejoindre sur le Rhododendron Conservatory. Les Shadowrunners peuvent s'en faire un ami s'ils font appel à sa rectitude morale.

Cependant, leur apparence risque vraisemblablement de provoquer la méfiance d'un brave homme comme Raymond Blum. Pour le convaincre qu'ils souhaitent sincèrement aider Fayette, tous les Shadowrunners présents (et pas uniquement celui qui prend la parole) doivent réussir un test de Charisme ou de Négociation (8).

LA MATRICE DU SORREL HALL



Le seuil de réussite tombe à 5 s'ils se sont lavés, portent un costume ou s'ils ont fait d'autres efforts comparables pour prendre un air respectable. Vous pouvez également ramener ce seuil de réussite à 3 s'ils peuvent produire des recommandations particulières.

Le nombre total de succès qu'ils obtiennent est le seuil de réussite du test d'Intelligence que Blum doit réussir pour percer à jour leur déguisement. Chaque succès obtenu le rend un peu plus méfiant.

Si les Shadowrunners ne parviennent pas à le tromper, Mr Blum les raccompagne hors de son bureau avec une politesse exagérée. S'ils se montrent plus persuasifs, il accepte de se confier à eux. Il peut leur fournir toutes les informations contenues dans le dossier de Fayette (voir plus loin, dans le plan du système informatique). Interrogé à propos de la Juzu Clinic, il déclare lui accorder sa pleine et entière confiance. Il parle aussi avec admiration du docteur Arhill, bien qu'il admette que le médecin se montre «assez distant». Par ailleurs, les bonnes grâces du principal permettent aux Shadowrunners d'interroger à leur gré les étudiantes et les enseignants. Voir plus loin les informations qu'ils peuvent acquérir de cette façon.

Le terminal informatique de Raymond Blum est connecté à la Matrice du Sorrel Hall au Port d'Entrée/Sortie-1.

Au besoin, donnez à Raymond Blum les caractéristiques du **cadre corporatiste (contacts & archétypes, dans l'écran, page 15)** avec les Compétences suivantes : Étiquette (Corporations) 4 ; Étiquette (Haute société) 6 ; Informatique 2 ; Leadership 3 ; Négociation 4 ; Psychologie 2 ; Sciences Physiques 1 ; Sociologie 3.

PLAN DE LA MATRICE DU SORREL HALL

Le système du Sorrel Hall utilise l'imagerie SMU (Spécifications Matricielles Universelles). Sauf indication contraire, tous les constructs sont formés de motifs géométriques et/ou fractals reliés les uns aux autres.

Si un decker déclenche une alerte externe, Anita coupe le système, en deux actions.

UC : unité centrale

UST : unité de sous-traitement

USD : unité de stockage des données

PE/S : port d'entrée/sortie

NA : nœud d'accès au système

NE : nœud esclave

NA-1 (RTL 9206 (12-8902) : Accès public. Bleu-1.

UST-1 : Transfert de données. Bleu-1.

USD-1 : Articles promotionnels. Fichiers de base hyper et multimédias que les clients éventuels peuvent copier et examiner tranquillement chez eux. Rien d'intéressant. Bleu-1.

UST-2 : Systèmes des bureaux. Orange-5, Flux 5, Trace 4.

PE/S-1 : Terminal du bureau du principal. Vert-4.

PE/S-2 : Terminal du bureau de la Direction. Vert-4.

NE-1 : Contrôle l'équipement des bureaux du Sorrel Hall. Vert-4.

NE-2 : Contrôle les ordinateurs éducatifs du Frankle Hall. Vert-4.

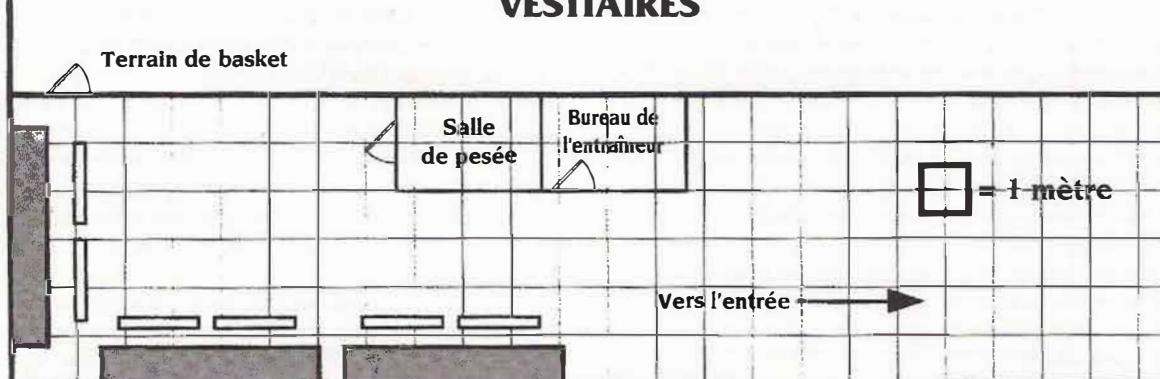
NE-3 : Contrôle les systèmes de sécurité de tout le campus. Orange-5, Trace et grille 4.

UC : Orange-5, Blaster 4, Trace 4.

USD-2 : Dossiers de la comptabilité, contenant 15.000 \$ de liquidités qui nécessitent 15 Mp de mémoire. Les fichiers révèlent que les frais d'inscription de Fayette sont réglés à partir d'un compte confidentiel à la Banque Orbitale de Suisse. En examinant ces données et en réussissant un test d'Informatique (9), on peut se rendre compte que cet argent a été blanchi. Deux succès permettent d'établir qu'il provient à l'origine d'un compte appartenant à la corporation Aztechnology. Orange-5, Trace et grille 5.

USD-3 : Dossiers des élèves. Le dossier de Fayette montre que ses notes ont chuté de façon dramatique au cours de l'année écoulée. Il révèle également qu'elle a déjà fugué par le passé. Elle a disparu voilà trois mois, mais la Lone Star l'a retrouvée derrière un kiosque tridéo et l'a ramenée sur le campus. Elle a refusé d'expliquer son geste. L'établissement l'a faite examiner à la Juzu Clinic, mais les médecins n'ont relevé sur elle aucune trace de blessure ni de drogue. La Juzu Clinic n'a pas communiqué son dossier médical.

VESTIAIRES



Un test d'Informatique (5) permet de découvrir que le dossier de Fayette contient des «cendres», fragments de code laissés par des deckers qui l'ont examiné discrètement. Les deckers en question opéraient pour le compte d'Aztechnology, quoique les Shadowrunners n'aient aucun moyen de le savoir.

Cette banque de données contient également les dossiers des autres étudiantes, nécessitant 5 Mp de mémoire et pouvant rapporter 5.000 ¥ auprès d'un colporteur de ragots corporatiste. Orange-5.

LE DEARPARK GYMNASIUM

Ici, le principal point d'intérêt pour les Shadowrunners est le casier de Fayette. Il faut réussir un test de Force (4) pour l'ouvrir. Outre un maillot vert acide et autres équipements assortis, le casier contient un billet Native American Airways daté de trois mois pour un vol courte-distance reliant l'aéroport de Seattle-Tacoma à King's Glen, près de North Cove (voir **Contacts**, page 45, et **Sea-Tac**, page 29). Il renferme aussi une boucle façonnée selon la mode masculine en vigueur pour une pointe d'oreille d'elle.

Mr Denn, l'entraîneur, ne laisse personne rôder dans les vestiaires sans l'autorisation d'un responsable. C'est un individu fort en gueule et sans imagination, avec une large panse et une crête hérissee sur le modèle de celle de Nailhead, la star du combat de rue. Denn veut passer pour un «copain» auprès de ses élèves. Pour y parvenir, il affecte le comportement d'un passionné de sports de combat. Il menace sans cesse ses interlocuteurs de leur «refaire le portrait». Si les Shadowrunners le prennent au mot et le battent, il est tellement humilié qu'il ferme les yeux sur tout ce qu'ils peuvent faire. Il a les caractéristiques d'un **garde de sécurité corporatiste** (**Shadowrun**, page 207) et ne porte aucune arme.

L'OXUS HALL (DORTOIRS)

Les Shadowrunners ne peuvent pas légitimement accéder à ce bâtiment sans l'autorisation du principal (voir plus haut) ou de la surveillante. Ils peuvent contacter la surveillante par téléphone, en se procurant son numéro pour cinq nuyens auprès de n'importe quel annuaire électronique. Les portes des dortoirs sont fermées en permanence par des verrous magnétiques d'indice 3, et le système d'alarme est d'un type courant ; un test d'Électronique (4) suffit à le désamorcer. Aucun garde particulier n'est attaché à l'Oxus Hall, mais le service de sécurité de l'établissement intervient en quelques minutes si une alarme se déclenche.

Sauf indication contraire, les filles de l'Oxus Hall ont les caractéristiques d'un **gosse des rues** (**Contacts & archétypes**, dans **l'écran**, page 21) sans en avoir les Compétences.

Les étudiantes ont des passes et les Shadowrunners peuvent essayer de les aborder à l'entrée, soit pour leur poser des questions, soit pour les convaincre de les laisser entrer. Il entre ou sort quelqu'un toutes les 6D6 minutes. Néanmoins, les gardes mentionnés au début de **L'envers du décor** voient d'un mauvais œil des étrangers traîner aux abords des dortoirs et aborder les filles au hasard. Les Shadowrunners peuvent recourir à la projection astrale pour surveiller le bâtiment et arranger une rencontre de «pure coïncidence». Pour obtenir la coopération des élèves, les Shadowrunners doivent réussir un test opposant leur Charisme à l'Intelligence des jeunes filles. Ceux qui le désirent peuvent substituer à leur Charisme leur Négociation ou autre Compétence similaire. La plupart des étudiantes ne possèdent que quelques éléments de rumeurs concernant Fayette, mais elles peuvent renvoyer les Shadowrunners à Cyndy, Tanya, Anastasia, Vi et Che-Che (chacune d'entre elles étant décrite plus loin dans ce chapitre).

Avant d'obtenir la moindre information à l'Oxus Hall, les Shadowrunners doivent triompher de plusieurs préjugés. Tout d'abord, il leur faut établir qu'ils ne sont ni des rôdeurs ni des kidnappeurs ni des espions d'aucune sorte. Ensuite, ils doivent gagner la

confiance à la fois des responsables et des étudiantes, une tâche qui peut sembler contradictoire. Confrontées à des représentants d'une quelconque autorité, les filles apportent aux questions des réponses brèves, polies et parfaitement inutiles. Une attitude décontractée à la mode des années 2050 peut capter leur intérêt mais risque également de faire jeter les Shadowrunners dehors.

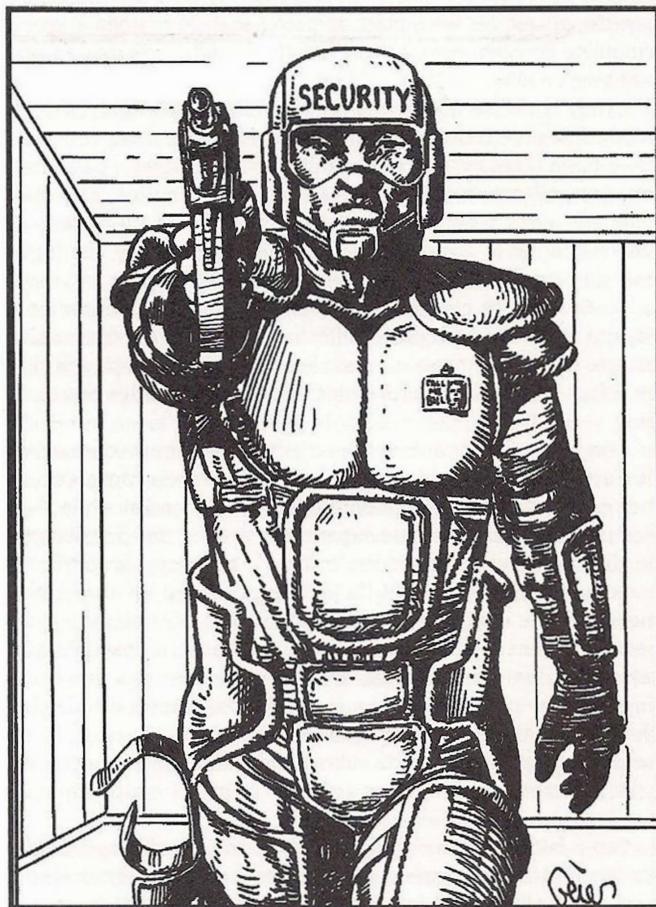
Tout le monde est au courant de la précédente disparition de Fayette. L'existence de Nick fait l'objet de multiples ragots. Interrogés sur la famille de Fayette, les gens réfléchissent et répondent finalement que la jeune fille parlait très rarement de sa vie familiale. Ils pensent qu'elle vit avec une tante ou peut-être avec des elfes. Personne ne sait exactement où.

Appartement de Fayette

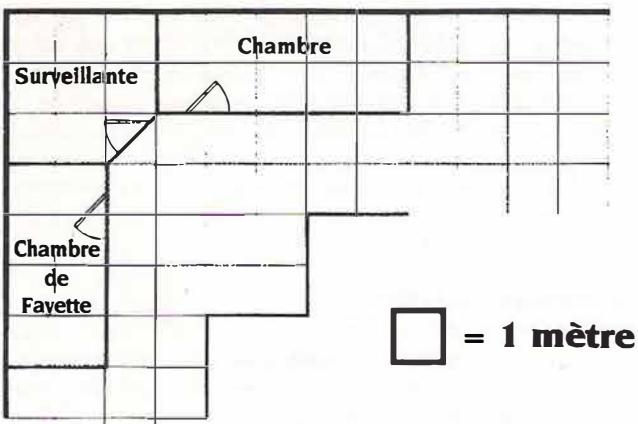
Fayette partage son appartement avec quatre autres filles, Tanya, Anastasia, Violeta et Che-Che. C'est également ici que vit Cyndy, la surveillante. Tanya dispose d'une chambre individuelle, Vi et Anastasia en occupent une à elles deux et Che-Che partage celle de Fayette. Les Shadowrunners peuvent discuter avec la surveillante dans sa chambre/bureau. S'ils abordent une des filles, les trois autres surviennent aussitôt et se mêlent à la conversation.

Cyndy, la surveillante qui occupe l'appartement de Fayette, a les paupières lourdes et le sourire blasé d'une vieille habituée des soirées. Âgée de 23 ans, elle a passé son adolescence à faire exactement ce qu'elle est désormais chargée d'interdire aux filles du Rhododendron Conservatory. N'ayant pas oublié ses aventures, elle se montre assez tolérante et les filles l'adorent pour ça. Cependant, elle renifle et punit infailliblement les infractions sérieuses au règlement.

Cyndy s'avère difficile à rouler. Les Shadowrunners n'ont plus de secrets pour elle, et s'ils affichent une façade innocente, elle perçoit leur déguisement avec une intuition remarquable. Même s'ils parviennent à discuter «en privé» avec les étudiantes, Cyndy



L'APPARTEMENT DE FAYETTE



possède un véritable don pour écouter sans en avoir l'air. Aussitôt qu'elle détecte un mensonge dans l'histoire des Shadowrunners, elle leur ordonne de quitter le dortoir. Si les visiteurs deviennent truculents, elle utilise toute sa force de persuasion. Elle a les caractéristiques de la **rockeuse (Contacts et arché-types, dans l'écran, page 9)**, sans le cyberware. Elle porte un taser Defiance Super Shock dans une de ses grandes poches. Elle n'a pas passé toutes ces années dans la rue sans apprendre quelques ficelles.

Si les Shadowrunners réussissent à convaincre Cyndy de leur honnêteté et lui démontrent que la jeune fille a sérieusement besoin de leur aide, la surveillante devient une alliée digne de foi. Elle peut les renseigner sur les autres membres du personnel du conservatoire. Elle sait par exemple que Mr Blake, le responsable de la sécurité, tient «absolument» à dissimuler la disparition de Fayette, et que Mr Grumblatt, le professeur de mathématiques, s'inquiète constamment de voir Fayette «souiller sa race» en sortant avec un elfe.

Cyndy confesse qu'elle n'a jamais vraiment compris Fayette. «Cette fille était tout le contraire d'une étudiante dissipée,» murmure-t-elle rêveusement. «Elle était bonne en classe - pas excellente, excellente, mais elle n'avait pas de difficultés. Elle était régulière, aussi. C'est juste que, depuis deux mois, on ne pouvait pas lui tourner le dos deux minutes sans qu'elle fasse une fugue hors du campus.» De toute évidence, elle avait un petit ami mais, selon Cyndy, «ce n'est pas aussi simple que ça, bonhomme». Fayette était «du type posé, réfléchi, pas le genre à foncer tête baissée dans les ennuis». Comme le conclut Cyndy : «Ça veut dire qu'il faut la surveiller encore plus étroitement que les autres, *sōka*.»

Lorsque les Shadowrunners essaient de discuter avec les amies de Fayette, une petite Japonaise menue nommée Tanya Oko se met en avant et tente de monopoliser leur attention. Fille d'un vice-président assistant technique de la gestion des installations de Mitsuhamra, elle se considère comme la princesse du dortoir. Sa combinaison Dewine Dee™ (la jambe gauche est en strass et la manche droite d'un noir de poix) coûte visiblement plusieurs milliers de nuyens. «Le cyberware, c'est... ça flashe un max, j'ai pas raison ?» commence-t-elle, avant d'organiser des élections impromptues pour décider lequel des Shadowrunners est «le plus chromé des honorables samouraïs» ici présents. «le plus mystérieux des mages», et ainsi de suite. Cependant, elle n'aime pas les orks, les trolls ou les nains («Oooh, c'est, ça craint un max, non ?»).

Tanya fait le maximum pour éviter qu'on parle de Fayette. Elle n'a jamais aimé la mystérieuse fugueuse et ne tient certainement pas à ce qu'elle lui vole la vedette. Les autres filles l'adorent et la

laisquent diriger la conversation. Si les Shadowrunners posent une question à une autre fille, Tanya coupe la réponse et l'interprète à la place de sa camarade. Sa version de l'histoire reprend toujours le thème suivant : «Fayette a filé avec un motard. Qu'est-ce que vous voulez attendre de plus ? C'est une perdante. Dites, z'êtes un decker, avec toutes ces broches, non ? C'est ce que je pensais. C'est super génial !»

Une fille au physique ordinaire, nommée Anastasia, essaie à plusieurs reprises de placer quelques histoires à propos de Fayette. Elle maintient son statut au sein du dortoir grâce à sa connaissance encyclopédique des ragots de l'école et à la facilité avec laquelle elle devine les secrets de chacun. Si les Shadowrunners réussissent à calmer Tanya, Anastasia se montre toute disposée à répondre à leurs questions, ponctuant ses réponses de grimaces adaptées et autres anecdotes corsées. Quand les faits lui font défaut, elle n'hésite pas à inventer, mais elle possède néanmoins certaines informations utiles. Tant qu'elle est au milieu des autres filles, elle ne relate que les rumeurs les plus répandues, par exemple le fait que Fayette a un petit ami elfe appelé Nicholas.

Pour finir, Anastasia essaye de révéler aux Shadowrunners «quelque chose que personne d'autre ne doit écouter». Elle prétend que Fayette lui a révélé la plupart des détails et qu'elle a déduit le reste à partir «d'éléments drôlement révélateurs». Toute personne lisant Fax-a-Tabloids connaît la rumeur selon laquelle des sorciers elfes de Tir Tairngire auraient ressuscité l'ancienne coutume consistant à enlever des jeunes filles pour en faire leurs compagnes. Pour Anastasia, Fayette a de toute évidence été victime d'une telle «lune de miel forcée». Après tout, elle avait un petit ami elfe que personne n'a vu depuis sa disparition.

De plus, Fayette était exactement le type de fille qui invite à l'enlèvement. Elle ne parlait jamais de son passé mais semblait tout connaître de la région de North Cove. Sa mère a été assassinée au cours de quelque rituel mystique. En s'appuyant sur ces indications, Anastasia en a déduit que Fayette était une princesse des peaux-roses salish. De toute évidence, sa famille s'est brouillée avec le Haut Prince de Tir Tairngire. Par cet enlèvement, les elfes ont frappé un grand coup contre leur propre peuple aussi bien que contre les Américains d'Origine, qui préfèrent pour l'instant résoudre leurs différents internes par la ruse plutôt que par les armes. Bon courage aux Shadowrunners s'ils gobent cette histoire.

Violeta ou «Vi» est une délicieuse petite Mexicaine à la voix suave qui connaissait Fayette mieux que quiconque. Pourtant, elle reste discrète, de peur qu'on se souvienne qu'elle a été la première à encourager ses fugues et ses sorties nocturnes. Quand on aborde le sujet, Vi se contente de croiser les bras et peut-être de battre de ses longs cils par amusement.

Les Shadowrunners doivent négocier avec Vi comme avec un de leur contact. En lui garantissant le secret, en l'assurant de leurs intentions pacifiques et en réussissant un test d'opposition d'Étiquette (la Rue) (sa Compétence est de 5), ils parviennent à gagner sa confiance. Une offre de 100 ¥ la flatte et augmente de 2 son seuil de réussite. Cependant, elle refuse de coopérer avec qui-conque ne semble pas favorablement disposé envers Fayette.

Son expérience de la rue l'a conduite à une théorie concernant le destin de la jeune fille. Elle pense qu'elle a dû se «ramasser» au cours d'un quelconque arrangement criminel qui aurait mal tourné. «Son propre père a buté sa mère,» ajoute-t-elle. «C'est elle qui me l'a dit.» Le meurtre a été perpétré peu de temps après la naissance de Fayette.

Vi craint que le destin de son amie ne se résume à un «mauvais tournant sur la voie semée de puces qui mène jusqu'aux étoiles». Tout semble indiquer qu'elle prenait et trafiquait des narcopuces. Après sa première fugue et son retour, il était clair qu'elle essayait de dissimuler l'effet d'une drogue ou d'un implant dans son système. Le principal l'a envoyée se faire examiner à la Juzu Clinic, d'où

elle est revenue «tremblant comme un cobaye câblé». Elle a juré de ne plus jamais laisser les médecins l'examiner.

Violeta connaît Nick, le petit ami elfe de Fayette. Il appartient à une bande de motards qui se retrouve habituellement à l'Elby's Bar and Grill. Vi serait capable de reconnaître l'écriture de Nick. Interrogée sur la validité de ce qu'on raconte sur la disparition de Fayette, elle affirme que toutes ces histoires sont «de la drek», et non seulement les délires d'Anastasia mais également la plupart des autres théories plus vraisemblables.

Les seules hypothèses susceptibles de retenir son intérêt sont celles qui établissent un lien avec Aztechnology. Elle n'y pense pas toute seule, mais elle connaît suffisamment ATC pour trouver l'idée particulièrement plausible si quelqu'un en fait la suggestion. Quoiqu'elle ne sache rien du docteur Arhill ni d'Anton d'Venescu, elle connaît bien les procédés d'Aztechnology. Si les Shadowrunners lui demandent de se renseigner pour leur compte, procédez à un jet sur la table concernant Aztechnology au chapitre **Contacts** (page 46), comme si la jeune fille disposait d'un contact approprié. Vous pouvez utiliser Vi pour encourager les soupçons éventuels que les Shadowrunners peuvent avoir sur ATC.

Vi a été élevée par sa mère, une employée insatisfaite d'Aztechnology qui a quitté la compagnie pour débuter une carrière dans les ombres. Quelques courses couronnées de succès l'ont rendue suffisamment riche pour envoyer sa fille au Rhododendron Conservatory et l'écartier ainsi du danger d'éventuelles représailles. Au conservatoire, Vi a la réputation d'être la dure-à-cuire du dortoir. Chaque Shadowrunner est à même d'admirer le degré de raffinement et de sang-froid qu'affiche cette jeune fille.

Elle a les caractéristiques de la **rockeuse** (**Contacts et archétypes**, dans **l'écran**, page 9), sans le cyberware.

La camarade de chambre de Fayette, Che-Che, se détourne timidement sous le moindre regard et ne parle que lorsqu'elle y est forcée. Elle a de bonnes joues, un corps grassouillet et de grands yeux bleus. Ses cheveux portent les traces d'une teinture pourpre qu'elle a essayée et n'a pas réussi à laver. Elle essaie de détourner l'attention sur Tanya qui, naturellement, l'accepte volontiers.

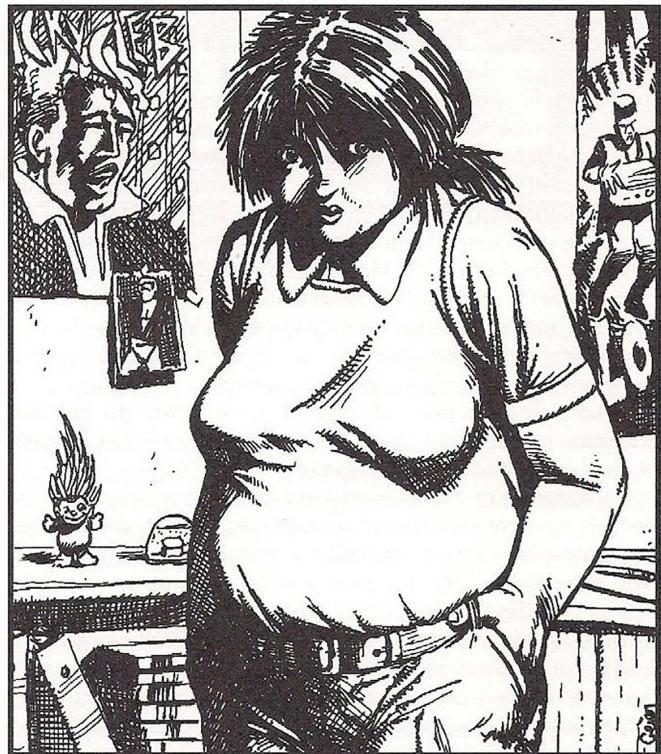
Si on ne lui laisse pas le choix, Che-Che parle. Elle a déjà raconté une fois ce qu'elle savait sur sa camarade. Peu après la seconde disparition de Fayette, le principal l'a convoquée dans son bureau et l'a présentée au docteur Arhill, qui voulait lui poser des questions. Sous la pression, elle a ouvert le «coin secret» de Fayette sous une latte disjointe du parquet et en a remis le contenu au médecin. Le docteur Arhill a semblé satisfait d'y trouver quelques serviettes, et positivement comblé d'y découvrir une brochure de la Loge du Tourisme du Conseil. Si les Shadowrunners insistent, Che-Che se rappelle que la brochure avait trait à l'hébergement en territoire Salish-Shidhe.

Che-Che s'en veut beaucoup d'avoir aider le docteur Arhill, sachant combien Fayette le détestait. Cependant, son remord ne fait qu'affaiblir sa volonté de résister à d'autres séances de questions. Elle rapporte tout ce que disent ou font les Shadowrunners au principal, qui le relaie le lendemain au docteur Arhill. À vous de décider des conséquences éventuelles sur la suite de l'aventure.

Elle peut aussi mentionner, si on l'interroge sur ce sujet, que Fayette discutait fréquemment avec une tante qui l'appelait plusieurs fois par semaine. Ce n'était *jamais* Fayette qui appelait («Trop dangereux», a-t-elle dit une fois). La tante en question a appelé le matin de la disparition de la jeune fille, et Che-Che lui a fait part de son impression selon laquelle Fayette avait fait une fugue.

Chambre de Fayette

Fayette n'a pas laissé beaucoup d'indices derrière elle, et Che-Che a remis les principaux au docteur Arhill. Si les Shadowrunners fouillent la chambre, autorisez-leur un test de Perception (8). Le premier à le réussir découvre une serviette du Elby's Bar and Grill.



Quelqu'un a écrit dessus : «On prendra la Rapier», en majuscules. Vi peut reconnaître l'écriture comme étant celle de Nick. Le message avertissait Fayette que les jeunes gens ne se rendraient pas à l'aéroport contrairement à ce qu'ils avaient prévu mais iraient plutôt à Shoalwater sur la Yamaha Rapier de Nick.

Si les Shadowrunners forcent Che-Che à inspecter avec eux les affaires de Fayette, ils apprennent qu'il manque sa combinaison préférée, son oreiller, sa lampe de poche, sa blouse de chimie et une couverture.

LE FRANKLE HALL

Les Shadowrunners ne peuvent pas y découvrir grand chose. Tous les professeurs s'y retrouvent pour donner leurs cours. Pourtant, la plupart d'entre eux refusent de révéler la moindre information. Ils savent que l'établissement tient à garder secrète la disparition de Fayette, et ils limitent leurs commentaires à des platitudes telles que : «Fayette était une brave fille. C'est tellement dommage.» Pendant la journée, les étudiantes de l'Oxus Hall sont dans les salles de classes, mais il est impossible d'avoir avec elles une discussion poussée avant la fin des cours.

Un des enseignants se montre néanmoins disposé à parler aux Shadowrunners. P. Grumblatt, professeur de mathématiques, porte un intérêt paternel à Fayette. Il est membre d'un Haut Ordre Chevaleresque vaguement affilié au policlub Humanis, et il craint qu'un elfe débauché ne soit en train d'entraîner son élève sur la mauvaise pente. Si les Shadowrunners sont tous humains et ont laissé deviner leur intérêt pour Fayette à un moment quelconque de leur visite au conservatoire, Grumblatt les invite dans son bureau. «Accordez-moi quelques minutes,» dit-il. «Cette pauvre enfant a besoin de notre aide.»

Grumblatt voit Fayette comme une victime naïve qui doit être secourue. Après sa première fugue, il a commencé à l'espionner. Il possède une photocopie en couleurs d'un holopic dédicacé qu'elle avait dans son portefeuille. Le cliché montre son petit ami elfe, un jeune métahumain au teint pâle, avec des cheveux courts et lisses et un sourire en coin insouciant. La dédicace dit : «Amoureuse-ment, Nick». Grumblatt ne peut pas voir la photo sans marmonner quelque chose comme : «Bon sang, c'est vraiment la lie de ces mangeurs de pissemorts !»

Le cliché apporte un indice supplémentaire : Nick porte les couleurs de son gang. Un test d'Étiquette (la Rue) (3) réussi permet d'identifier ces couleurs comme étant celles de la bande de motards des Double Devils, qui infestent le district de Snohomish. Pour davantage d'informations sur eux, reportez-vous aux chapitres **Contacts** (page 47) et **Descente à la décharge** (page 27).

Grumblatt peut renvoyer des Shadowrunners amicaux au Cratchit's Family Entertainment, un lieu de rendez-vous pour les Chevaliers de son Ordre. Il leur suffira d'y prononcer le mot de passe «Pureté» (en chuchotant, bien entendu) pour entrer en contact avec d'autres Chevaliers. Comme le dit Grumblatt : «Nous sommes tous très inquiets pour cette pauvre petite. Mes frères d'armes auront peut-être plus d'informations... et ils seraient très certainement heureux d'accueillir de nouveaux adhérents à la Cause».

Grumblatt a les caractéristiques d'un **membre du policlub Humanis (Shadowrun**, page 209). Il conserve un Ruger Super Warhawk dans le tiroir de son bureau.

S'il remarque un métahumain parmi les Shadowrunners ou si ces derniers insultent ouvertement ses principes, cette rencontre prend une toute autre tournure. Grumblatt se montre alors très sec et prétend être débordé. Dès qu'il en a le loisir, il avertit les Chevaliers présents au Cratchit's, lesquels se précipitent au conservatoire pour suivre les Shadowrunners à leur sortie et leur tendre une embuscade à la première occasion. Reportez-vous au chapitre suivant pour davantage de précisions concernant les membres du policlub.

Les Shadowrunners peuvent être suivis, soit physiquement, soit mystiquement par l'espace astral, par un veilleur ou par n'importe quel autre moyen magique. Guettez une opportunité puis déclenchez l'attaque des Chevaliers. Leur intention est de capturer les Shadowrunners et de les interroger à propos de Fayette, car ils supposent que les personnages métahumains complotent avec Nick de corrompre de jeunes humaines. Leur interrogatoire est fortement ritualisé (au sens traditionnel et non magique). Portant leur costume d'apparat (robes, capuchons, torches, symboles pseudo-mystiques), ils instruisent le procès des Shadowrunners pour crimes contre l'humanité. Quelle que soit leur ligne de défense, les accusés sont déclarés coupables. Toute la procédure est filmée pour être utilisée dans des vidéos de propagande et de recrutement. Ensuite, les Chevaliers rendent une «justice» sommaire.

Jouez cette rencontre comme elle se présente, en appréciant au mieux les actions des Shadowrunners et la réaction potentielle des membres du policlub. Les Chevaliers ne plaisantent pas avec ceux qui conspirent pour souiller l'humanité pure souche, et ils essaient *vraiment* d'exécuter les Shadowrunners s'ils en ont l'occasion. Leur idéologie et leur déguisement leur donnent peut-être un aspect ridicule, mais comme tous les fanatiques, ils peuvent se révéler mortellement dangereux. En principe, les Shadowrunners ne devraient pas avoir de difficultés à les mettre en fuite lors de l'embuscade, mais préparez-vous malgré tout à un changement de situation radical s'ils se font capturer. Là encore, reportez-vous au chapitre suivant **Les Chevaliers Blancs** (page 21) pour davantage de détails concernant les membres de l'Ordre.

Les autres enseignants portent des costumes simples ou des sweaters et, bien que certains se décolorent quelques mèches, aucun n'adopte les aspects plus étonnantes de la mode des années 2050. Ils ont les caractéristiques du **piéton humain** (**Contacts et archétypes**, dans **l'écran**, page 26).

En abordant un enseignant au hasard, les Shadowrunners peuvent rencontrer :

- Mr Burg, un vieux professeur d'arts des médias qui éprouve une nostalgie maladive à l'égard de l'ancienne télévision couleurs en 2D. Il conserve un lecteur vidéo dans sa chambre, sur lequel il repasse en boucle de vieux spots publicitaires des années 1990 pour des dentifrices, des céréales au son et des personnalités. Il déplore le fait que Fayelte, qui était «une si gentille étudiante», se soit graduellement désintéressée de ses études.

- Ms Lee, une Orientale d'une minceur presque douloureuse qui donne des cours d'éducation civique corporatiste. Qu'elle discute avec ses étudiantes ou avec des invités, elle insiste toujours sur le fait que «la culture populaire rend ce domaine sujet à de multiples malentendus. Ces soi-disant Shadowruns où l'on retrouve pêle-mêle piraterie informatique et meurtres commandités sont largement issues de l'imagination des médias». Les Shadowrunners peuvent en discuter avec elle si le cœur leur en dit.

- Ms Primrose, une jeune et timide professeur d'histoire qui tente d'inculquer à ses étudiantes une version non-controversée de l'histoire, tout en terminant sa propre thèse de doctorat. La puce sur laquelle elle travaille s'intitule «Une amitié sans tache : la communauté américano-japonaise au milieu du XXème siècle».

LE TERRAIN

La seule personne qu'on y rencontre est Leroy, le jardinier. Il aime à flâner au milieu des arbres pendant ses heures de travail. Il connaît bien Fayette : il l'a souvent aidée à franchir la grille après le couvre-feu, en échange de packs de six qu'elle lui rapportait du Elby's.

Si quelqu'un l'accoste avec une arme, il plonge en avant, mains en l'air, et crie : «Eh ! t'énerve pas, bonhomme !» Si les Shadowrunners se laissent un peu emporter, il leur faudra expliquer aux gardes du Rhododendron pourquoi ils ont sortis leurs armes devant cet employé inoffensif. Leroy a des cheveux et des yeux bruns et, curieusement peut-être, les caractéristiques du **docker** (**Contacts et archétypes**, dans **l'écran**, page 17).

Leroy peut montrer aux Shadowrunners l'endroit où Fayette avait l'habitude de se glisser sous le grillage. En fouillant les lieux et en réussissant un test de Perception (5), on peut découvrir des fils d'un léger tissu synthétique bleu indiquant que quelqu'un a récemment emprunté ce passage.

Comme indiqué plus haut, si on le lui demande poliment, Leroy peut fournir l'adresse du Elby's Bar and Grill.

ANTIVIRUS

Une grande part des événements de ce chapitre dépend des moyens adoptés par les Shadowrunners pour pénétrer dans l'enceinte du conservatoire. Étant discrets et tout, il est plus que probable qu'ils opteront pour une intrusion nocturne. Dans ce cas, adaptez en conséquence l'activité dans les différents bâtiments. À moins qu'ils ne parlent aux filles du dortoir de Fayette, les seules informations auxquelles ils auront accès seront celles qui se trouvent dans le système informatique, et ceci, qu'ils le craquent de l'intérieur ou de l'extérieur du périmètre de l'établissement. La seule véritable information accessible par ce moyen les renvoie directement à la Juzu Clinic. Préparez-vous à cette éventualité, dans la mesure où des Shadowrunners qui se rendent si tôt à la clinique risquent d'écourter considérablement l'aventure. Reportez-vous au chapitre **La Juzu Clinic**, page 31.

Comme indiqué précédemment, si les Shadowrunners usent d'un subterfuge plausible, les gardes et les responsables du conservatoire leur laissent libre accès à la majeure partie des bâtiments. Plus ils adoptent une couverture prestigieuse et moins leurs déplacements sont restreints. En revanche, si leur imposture est révélée, les gardes de la sécurité tentent de les maîtriser jusqu'à l'arrivée de la Lone Star. L'école porte plainte.

Les indices répartis dans ce chapitre peuvent renvoyer au Cratchit's Family Entertainment, aux Chevaliers du policlub Humanis (**Les Chevaliers Blancs**, page suivante), au Elby's Bar and Grill (**L'Elby's**, page 23), à l'aéroport de Seattle-Tacoma (**Sea-Tac**, page 29) ou à la bande de motards de Nick (**Descente à la décharge**, page 27). Les Shadowrunners peuvent également se rendre auprès de leurs **Contacts**, page 45, pour réunir de plus amples informations.

LES CHEVALIERS BLANCS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous trouvez le Cratchit's dans le quartier de Maple Valley à Auburn. Un grillage et plusieurs pancartes bariolées entourent le complexe. Au-dessus de la porte, une enseigne au néon clignotante annonce : «Cratchit's Family Entertainment. Soy-Ice, Miniature Golf and Guns-Guns-Guns». Le moindre coup de vent soulève des emballages de chips au soja et des nuages de sable gris à travers l'entrée.

Quand les Shadowrunners ont donné le mot de passe et ont été conduits à l'arrière-salle, lisez ce qui suit :

Des montagnes de boîtes de munitions sont empilées de façon précaire le long des murs. Quelques chaises éraflées sont disposées autour d'un autel artisanal. Cinq costauds portant des T-shirts crasseux sont installés devant un jeu de poker tridéo. L'un d'eux porte une casquette de base-ball en vinyl sur laquelle on peut lire : «Tuez les tous, c'est la période de chasse».

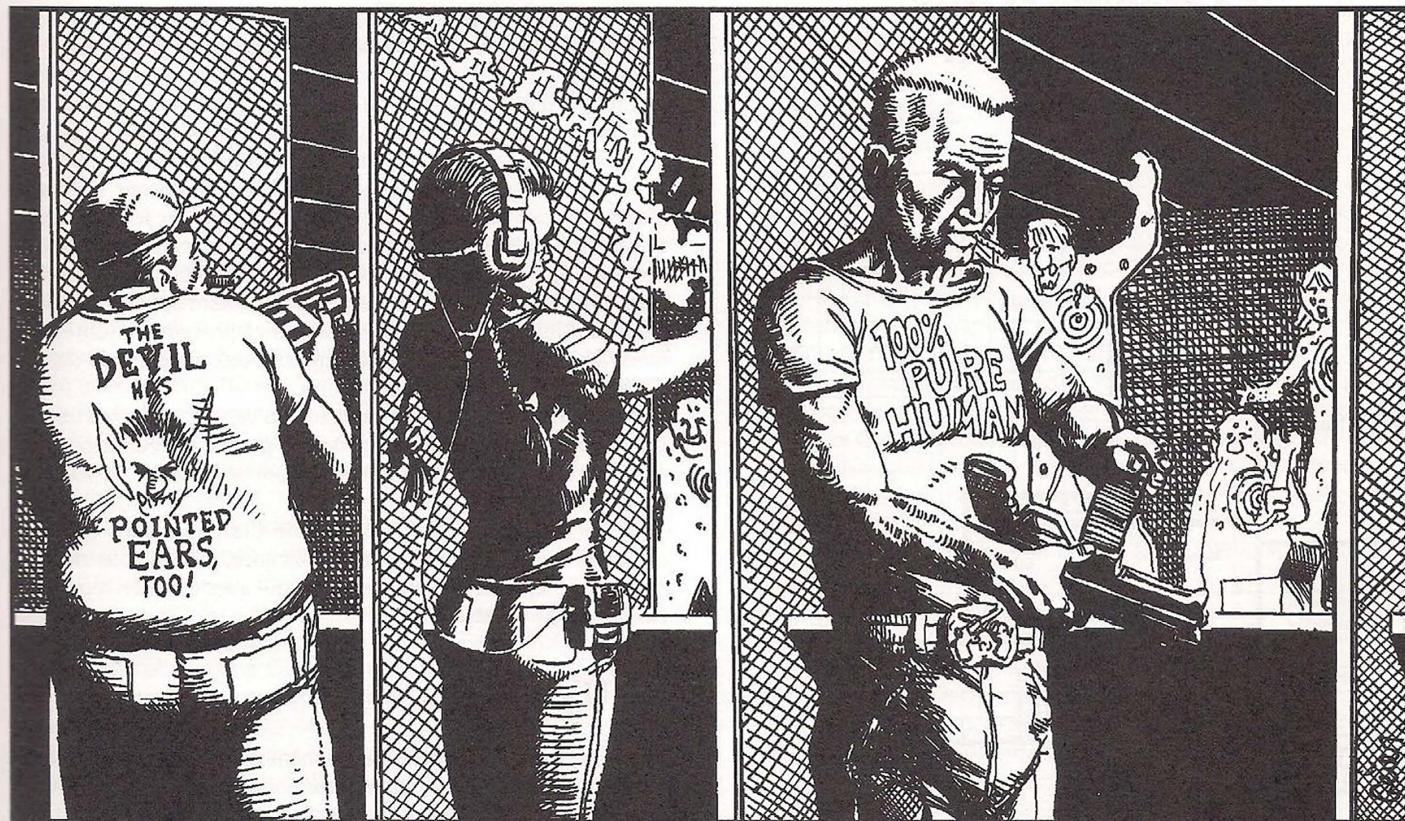
L'ENVERS DU DÉCOR

Le Cratchit's Family Entertainment fait l'essentiel de son chiffre en fin d'après-midi, quand les couples viennent se distraire avec

leurs enfants. Cratchit, le propriétaire, est un gros plein de bière qui jette à ses clients métahumains un regard mauvais mais accepte tout de même leurs créditudes. Il saute sur la première occasion de les insulter. Par contre, il accueille les humains avec un gros rire et des mots aimables. «Z'avez regardé les Mariners, hier soir ? Ils gagneront que dalle tant qu'ils se débarrasseront pas de ce Ellsley, moi j'veux l'dis.» Ellsley est un lanceur elfe qui s'est particulièrement distingué au cours des derniers matchs.

Le Cratchit's propose différentes attractions. Les glaces au soja coûtent un demi nuyen le cône. Le terrain de golf miniature ressemble à un coin de la Matrice et coûte un nuyen la partie. La plupart des clients se rendent droit au stand de tir à l'arme automatique, où dix nuyens permettent de tirer cinq coups sur un assortiment de cibles déchiquetées. La première montre un nain trapu tenant une clef anglaise surdimensionnée, la seconde un ork à l'air crétin et la troisième présente une ressemblance frappante avec lord Erindil, porte-parole elfe très médiatique de Tir Tairngire. Les armes disponibles comprennent un AK-97, un Uzi III, un Heckler & Koch modèle S, un AK-98, un Ingram Valiant et une mitrailleuse lourde de type militaire. Ceux qui apprécient davantage de subtilité peuvent se rabattre sur les pistolets et choisir entre un Walther Palm Pistol, un Remington Roomsweeper et un Browning Max-Power.

Il faut réussir un test d'Armes à Feu (4) pour atteindre les cibles. le patron offre des prix aux meilleurs tireurs. Quiconque



LES CHEVALIERS BLANCS

parvient à «rectifier les oreilles» de lord Erindil en leur coupant la pointe (mais seulement la pointe) peut réclamer un prix. Les lots sont des peluches en FabriSoft™ : rats laveurs, serpents à plumes et ours polaires. Le raton laveur lève une patte en un salut fasciste, le serpent tient dans sa gueule un minuscule ork en plastique et l'ours polaire a une petite moustache noire en brosse. Il faut réussir un test d'Armes à Feu (10) pour «rectifier» les oreilles de l'elfe sans rien toucher d'autre.

Cratchit a les caractéristiques d'un **membre du policlub Humanis (Shadowrun, page 209)**. Il porte un Ingram Valiant avec une bande de 200 cartouches qu'il vide sur les cibles pendant les heures creuses.

Le Cratchit's Family Entertainment sert de couverture à un foyer du Haut Ordre Chevaleresque du policlub Humanis. Personne n'y fait allusion en public et si les Shadowrunners soulèvent la question, Cratchit tonne : «Fermez ça !» Cependant, dès qu'un humain glisse le mot de passe «Pureté», il le fait passer dans l'arrière-salle. Les Shadowrunners peuvent y rencontrer d'autres Chevaliers qui ont quelques informations concernant Fayette.

L'ARRIERE-SALLE DU CRATCHIT'S

Malgré les apparences, les membres du policlub tentent d'observer la dignité d'un Haut Ordre Chevaleresque, tout au moins la dignité qui, selon eux, sied à un tel ordre. Lorsque Cratchit leur présente quelqu'un qui connaît le mot de passe, ils adressent tous un salut rituel à leur nouveau «frère». Ensuite, ils se laissent aller à de grandes tapes dans le dos, partagent leurs bières et discutent d'anciennes escapades comme s'ils connaissaient les nouveaux venus depuis des années. Si les Shadowrunners proposent une noble aventure au nom de l'humanité, les membres mettent leur gâchette au service de la cause. Par contre, la seule mention d'un quelconque trafic avec des métahumains provoque une attaque immédiate contre les «traîtres». Les membres du policlub

s'en prennent aussi aux frères qui déshonorent l'Ordre par leur lubricité, leur avidité ou leur couardise.

Les cinq individus présents dans l'arrière-salle ont les caractéristiques suivantes :

CHEVALIERS (5)

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

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 4, Étiquette (la Rue) 3, Explosifs 4, Motos 3, Voitures 3

Équipement : Gilet pare-balles (2/1), Colt American L36 [9 (chargeur), 6L], Couteau (5L)

S'ils s'attendent à devoir se battre, ils récupèrent des armes plus lourdes au stand de tir.

Les Chevaliers se montrent plus que disposés à raconter leur «quête» pour arracher Fayette aux griffes de l'infâme Nick Voigt. Leur récit est le suivant. Récemment (trois jours avant que Marti n'engage les Shadowrunners), un membre du policlub a repéré Fayette et Nick à l'Elby's Bar and Grill. Les Chevaliers y ont immédiatement fait une descente. Le temps qu'ils parviennent sur place, cependant, les deux jeunes gens s'étaient échappés et fauflés dans une ruelle. Les Chevaliers les ont poursuivis jusqu'à une décharge de Snohomish (voir **Descente à la décharge**, page 27), puis ont perdu leur trace.

Après cet échec, un Chevalier du nom de Bart a décidé de s'embarquer à l'Elby's, jour et nuit, «et il a pris du bon temps, bouffeurs de pissemorts ou non !» Dans son rapport quotidien, il a mentionné que des orks lourdement «enfourrillés» venaient régulièrement. Il en a suivi deux, l'un jusqu'à un bar appelé The Quick, The Dead and The Still Moving et l'autre jusqu'à la Juzu Clinic où il est entré par la petite porte. Bart a transmis son dernier rapport la veille du jour où commence l'aventure. Personne n'a eu de ses nouvelles depuis. Au moment où les Shadowrunners font leur apparition, les Chevaliers commencent à se demander s'ils ne vont pas envoyer quelques membres à sa recherche.

En fait, Bart est tout ce qu'il y a de mort, cueilli comme une fleur lors de l'assaut des mercenaires orks contre l'Elby's.

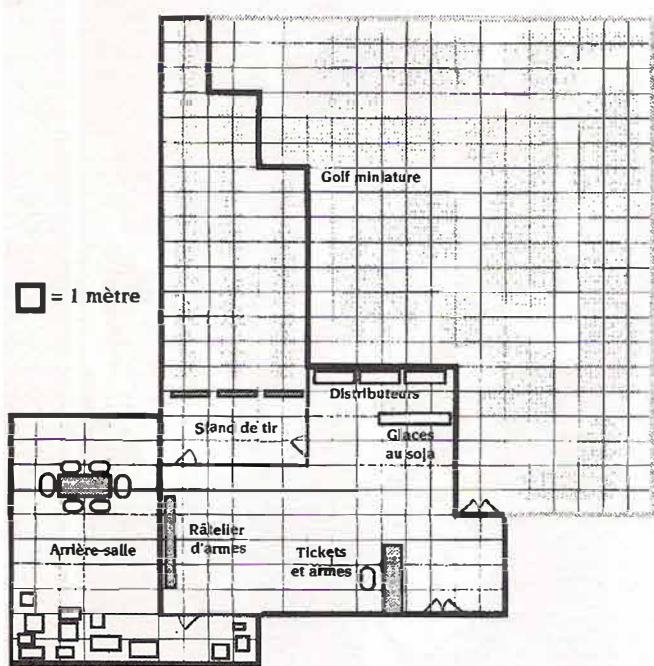
Si les Chevaliers ont des raisons de tendre un piège aux Shadowrunners, comme celles indiquées au chapitre **Retour à l'École** (page 12), vous pouvez donner à quatre d'entre eux les caractéristiques de membres ordinaires et au cinquième les caractéristiques de **l'ex-mage corporatiste**, orientation Combattant (**Shadowrun, page 56**). Donnez-leur les armes et l'équipement appropriés à leur confrontation avec les Shadowrunners et procédez à toutes les modifications nécessaires pour en faire des adversaires dignes d'intérêt.

N'oubliez pas que, aussi ridicules qu'ils puissent paraître, les Chevaliers sont mortellement sérieux à propos de leurs croyances et n'hésitent pas un instant à tuer au nom de la cause. Ce sont des fanatiques.

Si les Shadowrunners explorent le Cratchit's dans l'espace astral, ils ne rencontrent aucune résistance, sauf si vous décidez qu'un des membres présents est celui qui a les caractéristiques de **l'ex-mage corporatiste**.

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners ne parviennent pas à tromper les Chevaliers, ils n'obtiennent aucune information. Tant pis. Heureusement, ils auront d'autres occasions de se renseigner.



L'ELBY'S

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'Elby's se dresse à l'intersection de James Street et de Ninth Avenue à Downtown. On pourrait passer devant sans même le remarquer. Coincé entre des bâtiments indistincts et des vitrines de magasins, l'escalier qui mène à ce restaurant souterrain n'est signalé que par une plaque argentée donnant le nom de l'établissement et annonçant qu'il est ouvert 24 h sur 24. La plaque ajoute aussi : «Les humains sont les bienvenus quand même !»

La cage d'escalier, étroite, s'enfonce entre des murs de béton humide couverts de graffitis. Une lampe rouge qui fume brille dans la salle souterraine, mais tout est calme. La seule chose qui vient briser le silence est le gazouillis périodique émis par un jeu d'arcade simsens désireux d'attirer les clients.

Le bar est vide. Les tables sont rangées en bon ordre et le comptoir en acier noir luit sous l'éclairage rouge. Une enseigne lumineuse Baer Beer pend au-dessus de la caisse électronique.

Si un des Shadowrunners examine l'Elby's dans l'espace astral, lisez ce qui suit :

La majeure partie du bar s'estompe, inerte dans l'espace astral, mais une forte impression de colère, de mort et de violence imprègne les lieux. Tu prends immédiatement conscience que tu n'es pas seul. Un homme de haute taille arpente la pièce, son manteau blanc flottant librement par-dessus le plus chic des costumes corporatistes. Des scalpels laser et des tuyaux en caoutchouc émergent d'une de ses poches. Une chaîne en or fixe un créditube à sa ceinture. Dans son regard impérieux se lit une profonde sagesse.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le docteur Arhill et Anton d'Venescu ont remonté la piste de Fayette jusqu'à l'Elby's Bar and Grill. Dans l'espoir de pouvoir l'enlever, ils ont recruté une équipe de mercenaires pour examiner la place. Ces derniers étant revenus bredouilles, Arhill s'est décidé à leur commander une descente en bonne et due forme. Les mercenaires ont liquidé tous les témoins et soigneusement effacé toute trace de leur attaque. Voilà ce qui explique l'état des lieux à l'arrivée des Shadowrunners. Les clients du bar, parmi lesquels Bart, le Chevalier de l'Humanis, ont été conduits dans la réserve et massacrés. C'est là que les Shadowrunners peuvent découvrir les corps. Il y en a vingt-huit.

Arhill n'a pas perdu espoir de voir Fayette revenir, ou tout au moins qu'une personne détenant des informations intéressantes vienne la chercher ici. C'est pourquoi il a chargé Farnwell, son interne, de surveiller l'établissement sous forme astrale. Celui-ci doit regagner son corps plusieurs fois par jour pour se reposer mais, aussitôt que son Essence revient à son indice normal, il reprend sa planque. Considérez qu'il est présent quand les Shadowrunners arrivent au bar.

Farnwell commence par les examiner, avant de filer au The Quick, The Dead and The Still Moving à pleine vitesse astrale. Il

alerte le chaman ork qui s'y trouve de la présence des Shadowrunners. Puis il se dépêche de regagner l'Elby's pour observer le comportement des intrus. Il guide l'équipe du docteur Arhill jusqu'au bar aussi vite que possible. Les mercenaires tentent de surprendre et de capturer les Shadowrunners. Ils emmènent les prisonniers devant le docteur Arhill pour interrogatoire.

S'il est attaqué dans l'espace astral, Farnwell regagne son corps en catastrophe à la Juzu Clinic. Bien que sa carrière de futur médecin dépende de l'approbation du docteur Arhill, il n'a aucunement l'intention de se faire tuer pour son instructeur. Ses ordres sont simplement de surveiller l'Elby's et de mener les orks à d'éventuels visiteurs. Le médecin ne lui a donné aucune explication. Farnwell prend ce travail comme une simple corvée supplémentaire à accomplir avant de recevoir la licence lui permettant d'exercer la médecine magique. Si les Shadowrunners s'emparent de lui, il répond à leurs questions et tente de détourner leur colère par des plaisanteries ironiques au sujet du docteur Arhill.

Les caractéristiques de Farnwell sont fournis au chapitre **Ombres portées**, page 50.

Si les Shadowrunners inspectent la grande salle de l'Elby's, un test de Perception (4) réussi leur permet de découvrir une douille oubliée par les mercenaires après le carnage. S'ils veulent examiner la mémoire de la caisse électronique, un test d'Électronique (5) réussi leur apprend que Nick et Fayette sont des habitués de l'établissement. Trois succès ou plus révèlent qu'ils sont bien venus tous les deux le soir de la disparition de Fayette.

ANTIVIRUS

Il n'y a pratiquement rien qui puisse mal tourner dans ce chapitre. Si Farnwell est détecté, il fuit le combat. Il connaît bien les tours et détours d'un complexe d'appartements voisin et met ce savoir à profit pour semer un éventuel poursuivant.

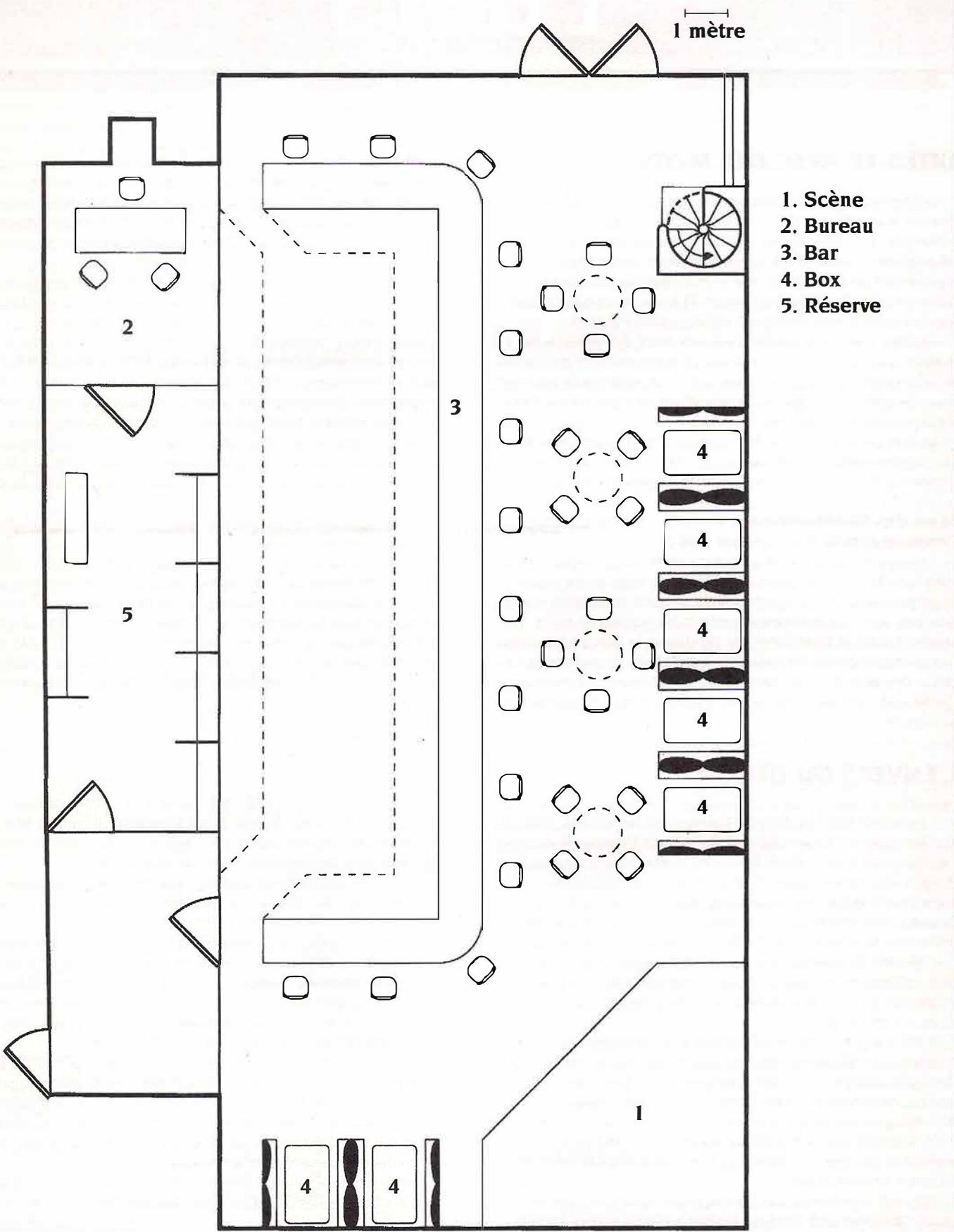
Si les Shadowrunners traînent trop longtemps sur place, les mercenaires orks risquent de leur tomber dessus. C'est le seul inconvénient qu'ils puissent rencontrer.

Si vous avez besoin de mettre vos joueurs sur la bonne piste, il est possible que Bart, le membre du policlub, soit encore en vie (voir **Les Chevaliers Blancs**, page 21). Il a été sauvagement frappé, avant d'être abattu et laissé pour mort dans la réserve. Ranimé ou soigné, il est en mesure de transmettre aux Shadowrunners les informations que vous désirez leur fournir.

Au cas où ils ont vraiment besoin d'aide, Rind, le troll du **prologue**, fait son apparition dans le bar avec une demi-douzaine de ses frangins. Naturellement, il désire savoir ce qui les amène à l'Elby's. Aux Shadowrunners de décider du ton de la discussion. Rind sait tout à propos de Nick, de Fayette (sauf son passé) et de leur intention de se réfugier à Shoalwater.

Si des caractéristiques deviennent nécessaires, donnez à Rind et à ses frères celles du **videur troll (Shadowrun**, page 213).

L'ELBY'S BAR AND GRILL



THE QUICK AND THE DEAD

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous trouvez The Quick, The Dead and The Still Moving dans la partie ork de Pine Street. Un crâne authentique est pendu à l'enseigne. Ses orbites s'allument périodiquement grâce à des ampoules roses fixées à l'intérieur.

Une fois dans la place, vous passez un vestibule en brique et débouchez dans le bar, non sans avoir auparavant contourné un énorme vidéor troll et plusieurs dizaines de mouches. Une musique assourdissante, agressive et chaotique résonne à travers la salle, sans éveiller autre mesure l'intérêt des clients. Dans un coin du bar est accroché un tableau d'affichage, recouvert par toute une série de cartes piquetées d'épingles, indiquant les zones de conflits en cours. Le groupe le plus important parmi la clientèle semble être une bande de six orks installés autour d'une table. Ils nettoient des armes à feu en bavardant et en buvant.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette boîte fait pratiquement office de bureau de recrutement pour assassins et mercenaires. Si quelqu'un s'approche du bar et demande comment vont les «affaires», le barman indique les cartes. Le plus gros coup du moment est apparemment une opération qui

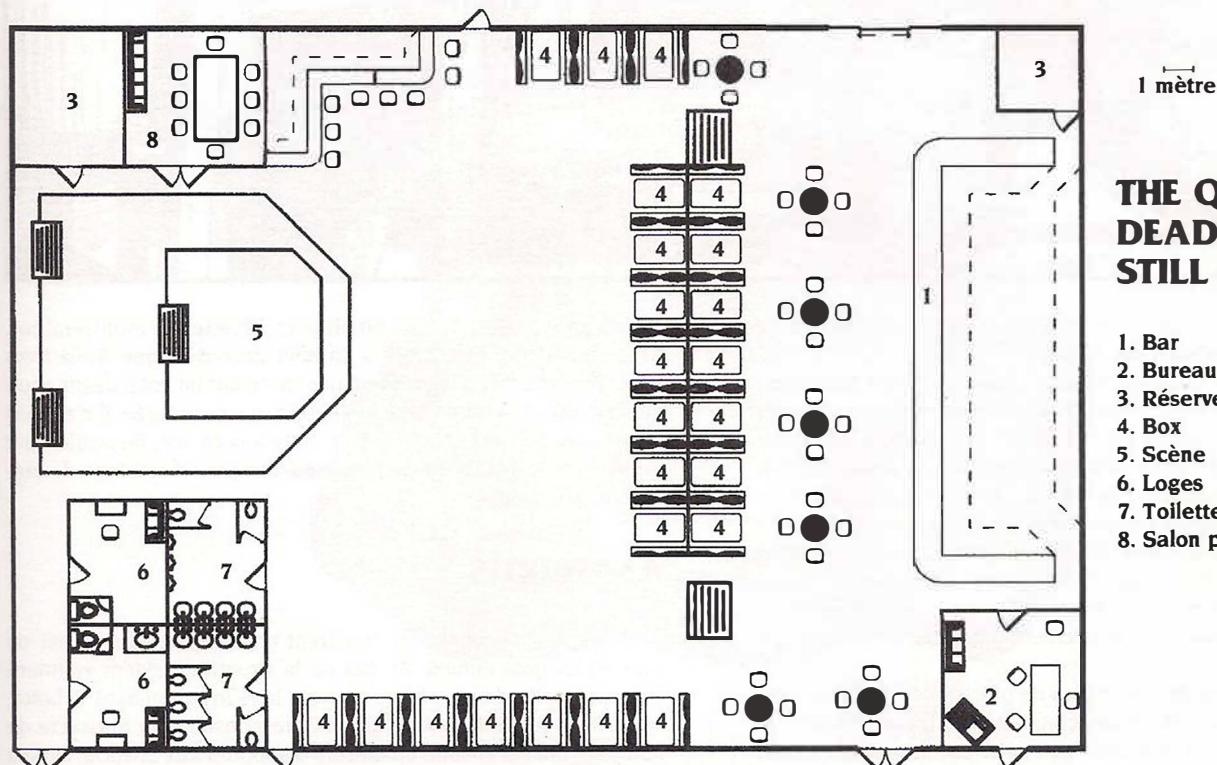
se déroule quelque part en territoire Salish, et qui va nécessiter une «intrusion aéroportée».

L'examen des cartes révèle simplement qu'une épingle à tête brun/jaune a été insérée dans la région de North Cove, au nord de Seattle, en territoire Salish-Shidhe. Pour des raisons de sécurité, seuls les habitués savent quelle couleur représente quel travail et quel numéro de contact. Pour obtenir d'eux cette information, il faut réussir un test d'Étiquette (Mercenaires) (4) ou d'Étiquette (la Rue) (8). Les Shadowrunners peuvent apprendre ainsi que le travail en question vient d'un indépendant, même s'il peut exister un lien avec Aztechnology, d'où l'épingle à tête brun/jaune. Un numéro de contact a également été griffonné sur une table dans un coin.

En appelant ce numéro, on obtient un chef technicien à la Juzu Clinic. L'homme dit que tous les postes sont pourvus. Une recherche dans l'annuaire des RTL et un test de Perception (3) réussi permettent de relier le numéro à la Juzu Clinic.

Les orks remarqués par les Shadowrunners à leur entrée comptent parmi les plus fidèles clients de la boîte. Ce sont eux qui ont exécuté la descente à l'Elby's Bar and Grill. Arhill et d'Venescu les maintiennent en alerte, prêts à kidnapper quiconque retournerait à l'Elby's. Reportez-vous au chapitre précédent pour davantage de détails.

Les Shadowrunners qui tentent de surprendre la conversation des orks doivent réussir un test de Furtivité (6) pour éviter d'attirer l'attention. En cas d'échec, les orks se lèvent d'un bloc pour corriger l'indiscret. Le vidéor les connaît bien et n'intervient que s'ils



THE QUICK, THE DEAD AND THE STILL MOVING

- 1. Bar
- 2. Bureau
- 3. Réserve
- 4. Box
- 5. Scène
- 6. Loges
- 7. Toilettes
- 8. Salon privé



semblent avoir le dessous. Donnez-lui les caractéristiques du **videur troll** (**Shadowrun**, page 213).

En observant les orks, les Shadowrunners peuvent remarquer que la figure la plus imposante est une femme portant des douilles de cuivre mêlées à ses dreadlocks. De temps à autre, elle renverse la tête en arrière et s'abandonne dans sa chaise comme si elle était assommée. C'est la chaman du groupe, passant régulièrement en perception astrale pour s'assurer que Farnwell ne vient pas de l'Elby's Bar and Grill leur apporter un message. Ses compagnons la regardent dans l'expectative quand elle se redresse. Elle se tourne vers eux et marmonne : «Toujours rien. J'voudrais bien que ces gugusses se décident à pointer le bout de leur museau.»

Voyez **Ombres portées** pour plus de précisions concernant Rat Mash Dancer, la chef ork, et ses cinq acolytes (pages 56-57). Un septième membre de la bande des orks est actuellement en planque à l'aéroport de Seattle-Tacoma, au terminal de la Native

American Airlines, au cas où Nick et Fayette s'y montreraient. Grâce à ses contacts, Arhill a en effet découvert que, voilà trois mois, la jeune fille avait réservé une place sur un vol à destination de King's Glen, à bord duquel elle n'est jamais montée. Il n'est pas impossible qu'elle et Nick tentent, cette fois encore, de s'enfuir par avion. Reportez-vous au chapitre **Sea-Tac** pour davantage de précisions (page 29).

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners se montrent imprudents, ils risquent de s'attirer de gros ennuis. Au cas où la situation devient vraiment désespérée, Rind et ses frères peuvent faire irruption dans la boîte, ayant finalement découvert qui était responsable du massacre de l'Elby's. Rind est ensuite en mesure d'apporter aux Shadowrunners les informations qui leur manquent.

DESCENTE À LA DÉCHARGE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ici, la ville cède la place à une gigantesque décharge. Des collines de bouteilles en plastique et d'emballages jetables jonchent l'endroit, des barils suintants fichés dans leur flanc. Tout converge vers une montagne de câbles tordus et de lambeaux de caoutchouc.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Double Devils sont un gang de motards elfes purs et durs. Nick en était un digne représentant jusqu'à ce que son histoire avec Fayette (une humaine !) lui aliène les membres de son gang. Ceux-ci ne l'ont pas vu depuis le commencement de l'aventure. Approachés avec précaution, les Devils se montrent tout disposés à révéler aux Shadowrunners ce qu'ils savent sur Nick, sans se soucier de savoir s'ils risquent ou non de lui attirer des ennuis. En ce qui les concerne, plus il en aura et mieux ça vaudra.

Si les Shadowrunners se contentent de les interroger à propos de Nick, ils apprennent que, d'après ce qu'en savent les Double Devils, il a pris le large avec une gamine humaine appelée Fayette Myers. Certains des motards l'ont rencontrée et sont capables de la reconnaître sur une photo si les Shadowrunners en possèdent une. Nick a aussi mentionné l'existence d'une communauté dans

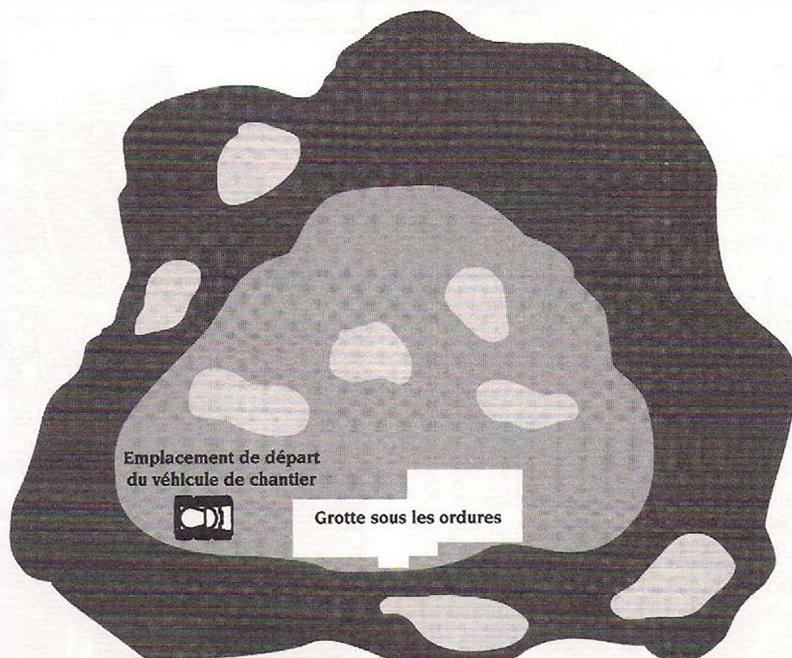
la région de North Cove, mais sans prononcer le nom de Shoalwater. Les Devils peuvent éventuellement ajouter que Nick a une peur bleue de l'avion et qu'il a plus vraisemblablement pris sa moto pour partir avec Fayette.

Si les Shadowrunners demandent à pouvoir inspecter les affaires de Nick au cas où il aurait laissé des indices, les motards les conduisent à une sorte d'ouverture au flanc de la colline de câbles et de caoutchouc. Visiblement, les ordures ont été déversées sur un ensemble de vans et de caravanes où les motards ont installé leurs quartiers. Le petit mini van Chrysler-Nissan Open Trail de Nick se trouve pratiquement au fond.

À l'intérieur du fourgon, les Shadowrunners découvrent des piles de linge sale, quelques journaux populaires et une dizaine de papiers d'emballage de sucrerie Stayfresh™ éparpillés un peu partout. Un test de Perception (4) réussi permet de trouver une carte routière en papier tachée d'eau sous l'un des matelas. Il s'agit de la carte de North Cove reproduite au chapitre **Sur la route**, page 38. Shoalwater a été entourée d'un trait rouge.

L'obtention des informations précédentes suppose que la première rencontre entre les Shadowrunners et les Double Devils se déroule bien. Il est possible, toutefois, qu'il n'en soit rien. Les motards ont constamment des problèmes avec une tribu de squatters qui vit dans le centre commercial abandonné à quelques blocs de là. Les squatters occupaient la décharge avant que les Double Devils ne les en chassent voici à peu près un an. Ils effectuent

LA DÉCHARGE



= 1 mètre

Filbert- Maltby Road

3 mètres
6 mètres
12 mètres

DESCENTE À LA DÉCHARGE

périodiquement des raids sur la décharge pour tenter de piller les réserves de nourriture ou de matériel des motards. Selon l'approche choisie par les Shadowrunners, les Devils peuvent très bien croire à une nouvelle attaque des squatters.

HAUT LES FLINGUES

Si les Shadowrunners sont pris pour des agresseurs, utilisez les caractéristiques suivantes pour le combat avec les Double Devils.

Shark, le chef du gang, avance à bord d'un gigantesque véhicule de chantier jaune, initialement conçu pour aplatisir les ordures. Il comporte quatre roues en acier, hérissées de crampons, qui écrasent tout ce qui se présente sur leur passage.

VÉHICULE DE CHANTIER

Maniabilité Vitesse Résistance Blindage Signature Pilote automatique

4	10/25	5	1	5	0
---	-------	---	---	---	---

Toute personne écrasée par le véhicule encaisse des dommages 8F. Pendant ce temps, les autres Devils se dispersent dans tous les coins et ouvrent le feu en s'abritant derrière des monceaux d'ordures. Leur tactique est fruste, mais en se dispersant, ils risquent fort d'encercler les Shadowrunners. S'ils en ont le temps, ils sautent sur leurs motos et foncent plein gaz sur leurs adversaires.

SHARK (CHEF DE GANG)

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

Réserves de Dés : Combat 8

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 5, Étiquette (la Rue) 6, Furtivité 3, Motos 4

Compétence spéciale : Véhicule de Chantier 4

Équipement : AK-97 [38 (chargeur), plus 1 chargeur, 8M], veste pare-balles (5/3), Yamaha Rapier

DOUBLE DEVILS (12)

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

Réserves de Dés : Combat 7

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

Cyberware : Lames digitales (5L), yeux cybernétiques avec vision nocturne

Équipement : AK-97 [38 (chargeur), plus 1 chargeur, 8M] ou Uzi III [24 (chargeur), plus 1 chargeur, 6M], couteau (5L), cuir synthétique (0/1), Yamaha Rapier

Les Devils ont protégé leur repaire sous la montagne d'ordures en bricolant des mines antipersonnel sous les détritus. Toute personne qui s'avance à travers la décharge doit réussir un test de Réaction (6) pour passer le terrain miné sans rien faire exploser. En cas d'explosion, les débris de caoutchouc réduisent la zone d'effet mais la victime encaisse néanmoins les dommages normaux d'une grenade défensive (10G).

Pour tenter de repérer et de désamorcer les grenades, il faut réussir un test d'Intelligence (2). Chaque succès permet d'en découvrir trois. La réussite d'un test de Réaction (4) ou de Compétence (3) appropriée est alors nécessaire pour éviter la détonation de chaque engin pendant le désamorçage. Si les grenades sont jetées au loin, traitez-les comme des grenades défensives ordinaires.

À proximité des vans et des caravanes déjà mentionnés, le repaire du gang abrite 13 Yamaha Rapier avec des pièces de rechange graisseuses, quelques sacs moisiss contenant de la nourriture et un crâne humain surmonté d'un haut de forme. Un lecteur simsens cabossé est posé sur une étagère. Les motards possèdent également une malle contenant 100 chargeurs de Streetline Special, 30 chargeurs d'AK-97 et 13 chargeurs d'Uzi.

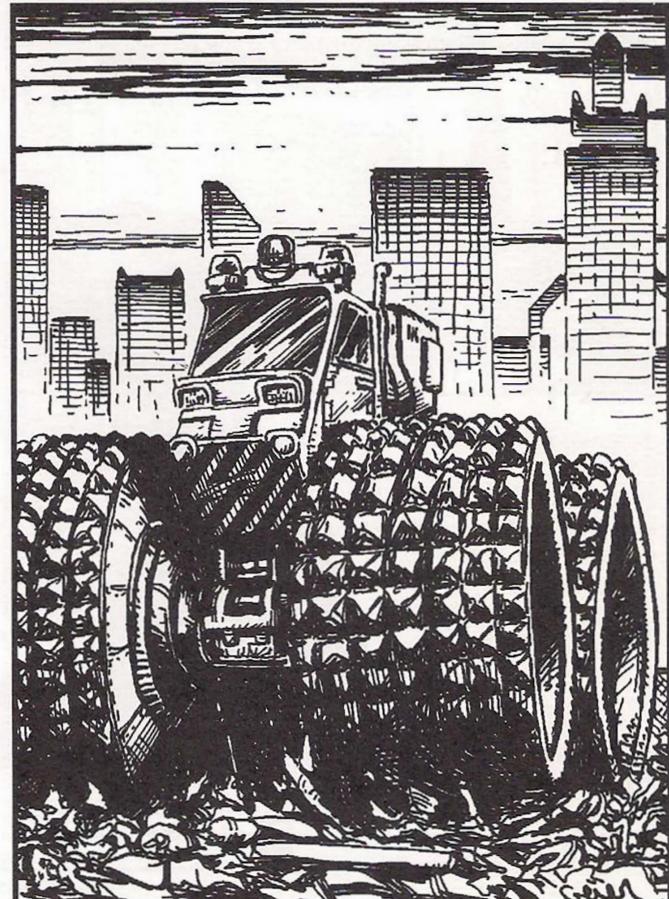
Une fois vaincus, les motards acceptent volontiers de dire tout ce qu'ils savent sur Nick («Eh, pourquoi vous le disiez pas tout de suite ?»).

LES COULEURS DES DOUBLE DEVILS

Les Double Devils sont connus pour leur emblème rouge et noir caractéristique, une fourche surmontée de deux D qui se terminent en queue du diable. Le rouge de leur emblème est la seule couleur qu'ils portent. Le reste de leur «uniforme» est totalement noir, des pantalons aux bottes en passant par les longs manteaux aux manches coupées.

ANTIVIRUS

À moins que les Double Devils ne se révèlent trop forts pour eux, les Shadowrunners ne devraient pas avoir de difficultés ici. Au cas où ils subiraient un terrible revers dû à la malchance et non à une erreur de leur part, vous pouvez faire intervenir la Lone Star ou les squatters pour leur sauver la mise. Si les Shadowrunners ne parviennent pas à convaincre ou à forcer un motard de parler, ils passent à côté de certaines informations. Il leur faudra alors trouver une autre source de renseignements.



SEA-TAC

DITES-LE AVEC DES MOTS

Au dehors, un appareil s'arrache en rugissant à la piste d'envol. À l'intérieur de l'aéroport caverneux, des sararimen en costume sombre attendent leurs bagages tandis que d'autres achètent leur billet à des machines automatiques clignotantes. Un ork à la panse rebondie, le regard caché par des lunettes noires, est appuyé contre une colonne près du hall d'attente pour les avions-taxis à destination du territoire Salish. Il accoste sans complexe les voyageurs et leur fourre des tracts des Mères des Métahumains entre les mains.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'ork fait partie de la bande de mercenaires qui traîne au The Quick, The Dead and The Still Moving. Il surveille l'aéroport au cas où Nick et Fayette s'y présenteraient. Embarrassé par sa couverture, dans ce cadre où rien ne le menace vraiment, il ne fait pas de gros efforts pour la maintenir. Lorsqu'on l'aborde, il grogne, propose un tract et marmonne : «On est tous des frères sous la peau, bonhomme, pas vrai ?» Si on insiste, il ajoute : «Dégage, face de rat, avant que les entrailles commencent à voler bas.»

Cet ork a les mêmes caractéristiques que les **mercenaires orks** du chapitre **Ombres portées** (page 56), mais les seules armes qu'il dissimule sur lui dans l'enceinte de l'aéroport sont un Walther Palm Pistol et un couteau de survie. Même si ce sont Arhill et d'Venescu qui règlent la note, l'ork a effectué de nombreuses missions pour le compte d'Aztechnology et ne trahira pas la corporation. Les Shadowrunners peuvent découvrir quelques petites choses en le fouillant ou en lui faisant les poches, car il a sur lui une photographie de Fayette et un horaire de ligne aérienne dont certains vols sont soulignés. Les vols en question sont tous des avions-taxis à destination de King's Glen, en North Cove. Il porte également un briquet Ever-Light™ frappé sur le côté de l'emblème du The Quick, The Dead and The Still Moving.

Toute personne portant des armes bien en vue à l'intérieur de l'aéroport ou qui tente de passer une arme à travers les détecteurs à rayons-X a affaire à une centaine de **gardes de sécurité (Shadowrun, page 207)** équipés d'une armure partielle et d'une mitrailleuse H & K 227. Ces gardes ferment les yeux sur une petite bousculade entre l'ork et les Shadowrunners. En revanche, ils interviennent aussitôt en cas de bagarre générale.

Un decker peut tenter de s'infiltrer dans le système d'enregistrement des ventes de billets de l'aéroport. Il doit d'abord se procurer son adresse matricielle par les méthodes habituelles (**Shadowrun, page 165**), à moins de craquer le système de l'intérieur en utilisant





une des billetteries automatiques comme terminal (voir **Les dinosaures de la Matrice**, page 178 de **Shadowrun**). Ces billetteries n'étant pas conçues comme un poste de travail, elles ont un indice de programme maximal de 2, mais offrent en contrepartie un accès direct au système.

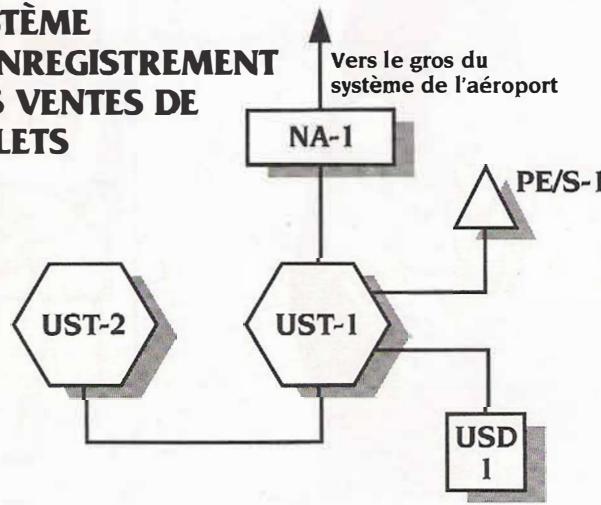
LE SYSTÈME D'ENREGISTREMENT DES VENTES DE BILLETS

Il s'agit d'un minuscule sou

Matrice de l'aéroport de Seattle-Tacoma. Aucune des manipulations pouvant être entreprises par le decker n'est à même de placer tout le système en alerte externe, mais une CI Trace peut mettre la Lone Star sur sa piste.

Si, par hasard, le decker infiltre le système de l'extérieur de l'aéroport, à vous d'imaginer les détails de son itinéraire à travers la Matrice jusqu'à ce sous-système.

SYSTÈME D'ENREGISTREMENT DES VENTES DE BILLETS



PLAN DU SOUS-SYSTÈME

NA-1 : (Accès intersystème, et non accès direct par la Matrice) La Lone Star envoie une patrouille de quatre **flics des rues (Shadowrun, page 207)** apprêcher quiconque se fait repérer par la CI Trace. Orange-4, Trace et éjecte 4.

UST-1 : Transfert des données. Orange-3, Barrière 5.

PE/S-1 : Billetteries automatiques. Bleu-2.

USD-1 : Enregistrement des données. Ce nœud renferme les enregistrements des ventes de billets. En procédant à une recherche sur Fayette ou Nick, on découvre qu'ils ont réservé des places sur un avion-taxi desservant North Cove voilà trois mois, mais qu'ils ne se sont jamais présentés. Orange-5, Brouillage 3.

UST-2 : Traitement des données. Ce nœud donne accès à d'autres parties du système informatique de l'aéroport. N'importe quel décker voit immédiatement qu'il sort du sous-système d'enregistrement des ventes de billets. S'il désire néanmoins poursuivre son exploration, utilisez les règles de génération rapide de systèmes matriciels (**Shadowrun**, page 192) jusqu'à ce qu'il décide de quitter le système. Orange-5, Barrière 3, Trace et grille 4.

ANTIVIRUS

Comme dans beaucoup de chapitres de cette aventure, des Shadowrunners indiscrets risquent surtout de se faire arrêter par la Lone Star. Qu'ils décident de kidnapper l'ork ou de pirater le système des billetteries automatiques, ils enfreignent la loi. Comme d'habitude, ne laissez pas l'histoire s'effondrer à cause d'un épisode de malheureux. Les gardes de sécurité sont là pour empêcher les détournements d'avions, pas pour intervenir dans des bagarres mesquines. Une bonne excuse et 200 nuyens suffisent probablement à les convaincre de fermer les yeux sur un imbroglio mineur. Malgré tout, des Shadowrunners qui brandissent des armes à feu dans l'aéroport s'exposent à une puissance de feu dévastatrice et finissent vraisemblablement derrière les barreaux.

LA JUZU CLINIC

DITES-LE AVEC DES MOTS

La Juzu Clinic se trouve dans le quartier de Pinehurst à Everett. En franchissant les épaisses portes vitrées qui débouchent sur le hall, vous apercevez un panonceau énumérant les médecins qui travaillent dans l'établissement. Il y a le docteur Kaus, médecine générale, le docteur Meader, cybernétique et le docteur Arhill, médecine de l'Essence.

Si les Shadowrunners sont prisonniers, lisez ce qui suit :

Vous êtes traînés au fond d'un bâtiment de brique, puis menottés. Vos geôliers vous jettent alors dans une pièce obscure, à côté d'un énorme appareil blanc crème. Des boîtes étiquetées «Aztech Pharmco» occupent le coin opposé. Des machines ronronnent dans une pièce voisine. Une faible odeur d'antiseptique imprègne l'atmosphère.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le docteur Arhill, médecin chef de la Juzu Clinic, est spécialisé dans la médecine de la sorcellerie. Il est à la fois le médecin et le partenaire d'Anton d'Venescu, lui procurant les ressources de sa clinique pour les recherches qui doivent culminer par le sacrifice de Fayette. Anton vit dans le sous-sol scellé de la clinique, dissimulé aux esprits dont il est le débiteur. Les Shadowrunners peuvent se rendre à la clinique pour y mener leur enquête ou y être amenés en tant que prisonniers, à moins qu'ils ne soient capturés sur place au cours de leur enquête. C'est pourquoi l'introduction de ce chapitre prévoit un passage spécifiquement destiné à d'éventuels prisonniers.

Le docteur Arhill est à la tête d'une importante équipe de sécurité. Même sans magie noire, une réserve de drogues et d'équipements médicaux perfectionnés nécessitent une protection contre les voleurs. Quinze gardes de sécurité patrouillent dans les couloirs. Un responsable coordonne leurs actions au moyen de caméras reliées au **Centre de contrôle (C)**. Toutes les portes intérieures sont en acier et peuvent être ouvertes ou verrouillées à partir de l'ordinateur du centre de contrôle. Sauf indication contraire, considérez les portes comme des verrous magnétiques d'indice 6. De plus, le docteur Arhill et ses internes peuvent prêter aux gardes le concours de leur magie.

De 0 à 4 gardes (lancez un dé et soustrayez 2 au résultat) surviennent tous les tours chaque fois que les Shadowrunners attirent leur attention. Donnez-leur les caractéristiques du **garde de sécurité corporatiste (Shadowrun, page 207)** avec une veste pare-balles et un implant radio. Le casque de leur armure fait office de masque respiratoire. Ils sont également équipés d'Uzi III avec interface et le cyberware nécessaire pour s'en servir. Ces modifications coûtent cher au docteur Arhill, mais pas autant que le remplacement des équipements détruits par des gardes au tir mal assuré.

Si le service de sécurité s'empare des Shadowrunners, reportez-vous à la fin de ce chapitre.

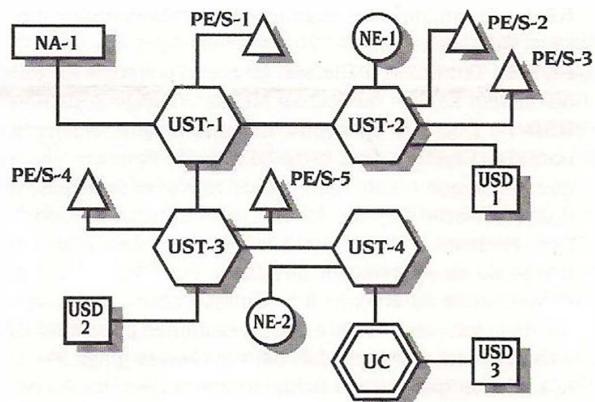
LE SYSTÈME INFORMATIQUE DE LA JUZU CLINIC

Le docteur Arhill conserve ses dossiers dans une petite boucle de la Matrice. Le code RTL du NA de la clinique peut être obtenu par un intermédiaire (voir le chapitre **Contacts** (page 45) ou par les moyens habituels (**Shadowrun**, page 165). Les Shadowrunners peuvent également utiliser le terminal installé dans le bureau du docteur Arhill pour aller droit au but et éviter la plus grosse partie des CI.

Le déclenchement d'une première alarme place le système en alerte interne. À la troisième alarme, le système passe en alerte externe et s'éteint en 4D6 tours. Le système s'éteint totalement, car la clinique, à la différence d'une mégacorporation ou d'un établissement financier, n'a pas réellement besoin d'être reliée à la Matrice en permanence. Une coupure temporaire reste ennuyeuse mais n'entraîne pas de conséquences financières désastreuses.

La majeure partie du système de la clinique utilise le jeu d'icônes SMU (Spécifications Matricielles Universelles) constitué de polygones multicolores. Seuls quelques noeuds présentent une imagerie plus élaborée.

SYSTÈME DE LA JUZU CLINIC



PLAN DU SYSTÈME DE LA JUZU CLINIC

NA-1 : (NA/SEA/3206 (34-8705)) La CI Trace n'alerte pas la Lone Star mais les mercenaires orks du docteur Arhill. Elle fait sonner le téléphone du The Quick, The Dead and The Still Moving et utilise une voix synthétique pour donner aux orks la localisation du decker. Orange-4, Barrière 4, Trace et rapporte 4.

UST-1 : Transfert de données. Orange-4, Flux 4.

PE/S-1 : Terminaux de la salle d'attente. Vert-4.

UST-2 : Dossiers et équipements médicaux. Orange-5, Blaster 4.

PE/S-2 : Psychologue automatique d'urgence. Ce noeud contient un divan recouvert d'un cuir noir formant des plis. La personne qui y pénètre peut s'entretenir avec le programme de psychothérapie automatique. La machine est incapable de soutenir une véritable conversation mais peut en simuler une par la reconnaissance de certains mots clés auxquels elle répond par des phrases types, telles que : «Était-ce un événement négatif dans votre vie ?» ou : «Que pensez-vous qu'ils aient ressenti quand vous avez dit cela ?» Bleu-4.



Quel

NE-1 : Commande les scanners et autres équipements médicaux. Orange-4, Flux 4.

PE/S-3 : Terminaux médicaux. Ce nœud connecte les terminaux du docteur Kaus et du docteur Meader. Orange-4, Barrière 4.

USD-1 : Dossiers médicaux. En initiant une recherche sur le nom de «Fayette» dans cette banque de données, on apprend que la clinique assure depuis plusieurs années le suivi médical d'une certaine Fayette Myers, étudiante au Rhododendron Conservatory. Le docteur Arhill a placé des astérisques en marge de sa description physique. Puis, voici trois mois, le conservatoire l'a amenée à la clinique pour examen après une courte fugue. Le docteur Arhill l'a examinée personnellement et a rédigé le rapport reproduit dans les **Notes** (page 59). Donnez-le au decker qui copie ce fichier (d'une taille-mémoire de 5 Mp). Ce nœud contient également le dossier d'Anton d'Venescu (5 Mp), reproduit dans les **Notes** (page 60).

De nombreux autres dossiers se rapportent à d'importants mages corporatistes. Ils occupent 280 Mp mais se revendent autour de 50.000 nuyens au marché noir. Rouge-3, Blaster 4.

UST-3 : Système administratif. Orange-5, Flux 4, Blaster 4.

PE/S-4 : Ce nœud connecte le système aux terminaux du **bureau improvisé (L)** dans le sous-sol de la clinique. Orange-4.

USD-2 : Cette banque de données renferme les dossiers financiers de la clinique. L'essentiel des ressources de l'établissement provient de donations d'Aztechnology.

En examinant ces dossiers, on découvre un fichier parlant de mercenaires et de conseillers militaires qui étudieraient le financement d'un raid en territoire Salish-Shidhe. Cette information vaut 300 nuyens pour une personne intéressée par le recrutement de mercenaires, ou 800 nuyens pour quiconque recherche des renseignements secrets sur Aztechnology.

Un autre fichier contient les copies de la correspondance du docteur Arhill. On y trouve notamment une lettre concernant Fayette, datée de trois mois avant le début de l'aventure. Voir **Notes** (page 61).

Deux autres fichiers traitent d'accords financiers conclus avec des mages corporatistes en vue. Ces informations sans rapport avec l'aventure se monnayent néanmoins 500 nuyens auprès d'un agent corporatiste. Elles occupent 100 Mp de mémoire. Orange-4, Brouillage 4.

PE/S-5 : Terminal du docteur Arhill. Ce nœud relie les terminaux du **bureau d'Arhill (E)**. Orange-5, Blaster 3.

UST-4 : Gestion du système. Voir NA-1 pour le fonctionnement de la CI Trace. Orange-5, Barrière 4, Trace et grille 4.

NE-2 : Systèmes de sécurité. Commande toutes les caméras et les alarmes du bâtiment. Dans ce nœud, un decker est en mesure de voir par l'intermédiaire des caméras ou de les désactiver, permettant aux Shadowrunners de relever le plan de la clinique et des niveaux inférieurs. Orange-5, Killer 4.

UC : Rouge-4, Barrière 5, Trace 5, CI noire 2.

USD-3 : Comptabilité. Cette banque de données contient 200.000 nuyens, qui nécessitent 200 Mp de mémoire. Orange-5, Brouillage 5.

DESCRIPTIONS DES PIÈCES DE LA CLINIQUE

Salle d'attente (A)

La salle d'attente est décorée de murs pastels et de plantes artificielles. Des écrans vidéo rouges y font de la publicité pour la chirurgie esthétique et diffuse des conseils nutritionnels émanant du Conseil de la Santé. Il y a là toute une variété de personnes, de la matrone naine entre deux âges aux enfants qui s'agencent sur les sièges oranges. Un nombre étonnant de patients semblent être des mages corporatistes, bardés de talismans et de fétiches accrochés à leur veste.

Les Shadowrunners auront du mal à dépasser cette pièce. La réceptionniste ne laisse personne aller plus loin que son bureau sans rendez-vous. Or, il faut compter 1D6 jours et un dépôt de 500 nuyens pour s'inscrire sur l'agenda du docteur Arhill. Les mégacorporations le maintiennent très occupé en lui envoyant leurs inestimables mages, car il possède des techniques spéciales pour soigner même les maladies mortelles sans détruire la magie, ce qui fait de leur guérison une opération rentable. Les Shadowrunners doivent réussir un test de Furtivité (6) pour passer sous le nez de la réceptionniste. Ils peuvent aussi prendre rendez-vous avec un autre médecin et «s'égarer» en chemin.

L'ordonnateur de la réception est connecté au système de la clinique par le PE/S-1.

Donnez à la réceptionniste les caractéristiques de la **secrétaire corporatiste (Shadowrun, page 211)**.

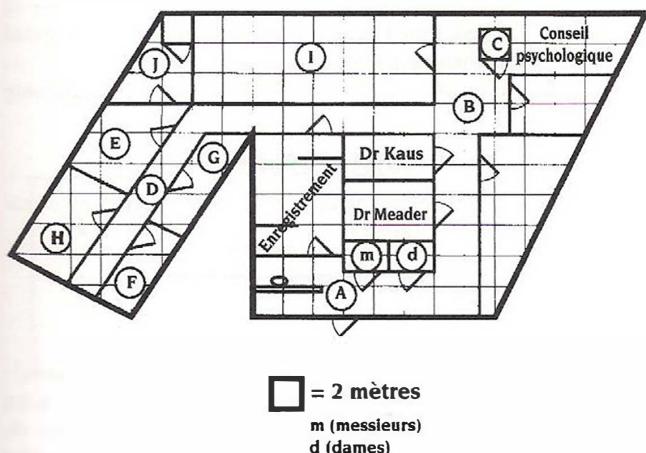
La salle d'attente est occupée à toute heure par 2D6 citoyens ordinaires et 1D6 mages corporatistes. Les premiers ont les caractéristiques du **piéton (Contacts & archétypes, dans l'écran, page 26)** et les seconds celles de l'**ex-mage corporatiste (Shadowrun, page 56)**. Ces personnes risquent de se mettre en travers d'une fusillade ou de toute autre activité inhabituelle. La réceptionniste dispose d'une installation PANICBUTTON qui peut faire intervenir quatre agents de la Lone Star dans les cinq minutes et des renforts presque illimités en vingt minutes. Ces agents ont les caractéristiques du **flic des rues (Shadowrun, page 207)** et sont équipés d'Ares Predator, de vestes pare-balles et de casques.

Bureaux (B)

Ces couloirs couleur crème mènent à une série de bureaux et de salles de consultation. Par les portes entrouvertes, les Shadowrunners peuvent apercevoir des bonbonnes de gaz, des tables capitonnées, des cuves de tissu et des enchevêtrements de tuyaux.

La clinique procède ici à ses opérations médicales officielles. En termes de jeu, les docteurs Kaus et Meader peuvent placer leurs patients en Hospitalisation, mais pas en Soins Intensifs, même si en principe le personnel de la clinique préfère éviter les

LA JUZU CLINIC



opérations nécessitant l'hospitalisation du patient. Les docteurs Kaus et Meader travaillent dans leur bureau, tandis que les six infirmières accomplissent la plupart des tâches routinières. Traitez les infirmières comme des **secrétaire corporatistes** (*Shadowrun*, page 211) avec une Compétence de Biotech 4. Les docteurs Kaus et Meader ont les caractéristiques du **doc des rues** (*Shadowrun*, page 206). Interrogé à propos du docteur Arhill, le personnel de la clinique s'en tient à un sourire pincé et déclare qu'il a beaucoup d'expérience. Les professionnels ne font pas de commentaires sur le travail de leurs collègues.

Les docteurs Kaus et Meader ont des terminaux reliés au PE/S-4 dans leur bureau.

La salle de conseil psychologique est équipée d'un terminal relié au PE/S-2.

Centre de contrôle (C)

Un garde en armure vert chirurgical surveille une rangée de moniteurs, tout en manipulant des boutons sur le tableau de commandes.

Ce garde dirige le service de sécurité de l'établissement. Si quelqu'un ouvre la porte, il lui adresse un simple : «Dégage, bonhomme». Donnez-lui les caractéristiques du **garde de sécurité corporatiste** (*Shadowrun*, page 207) avec une veste pare-balles et un implant radio. Il est également équipé d'un Uzi III avec interface.

Les commandes permettent de fermer, verrouiller ou déverrouiller n'importe quelle porte dans les niveaux supérieurs. Elles contrôlent également l'ascenseur de la **chambre de quarantaine** (I) et le **sous-sol** (K).

Aile du docteur Arhill (D)

Les sols de cette aile de la clinique sont couverts de tapis bleu acier et des peintures sont accrochées aux murs à intervalles réguliers, montrant un patchwork de motifs aztèques. Toutes les portes de cette aile sont scellées par des verrous magnétiques d'indice 12, à la seule exception de celle du **bureau d'Arhill** (E).

Bureau d'Arhill (E)

Cette pièce sans fenêtre contient un bureau en acier qui comprend un terminal informatique. Un individu à grosses lunettes en blouse de laboratoire est penché sur l'ordinateur, examinant un cliché holographique pris aux rayons-X. À côté de lui, un homme beaucoup plus jeune tient un morceau de parchemin et lit sa teneur à voix haute. Les murs blancs ne portent aucune décoration.

Ces deux hommes sont le docteur Arhill et son interne Hortense. La recherche de Fayette et la charge de leurs patients prennent

tout leur temps et ne leur laissent pas une minute de libre. Quand les Shadowrunners les interrompent, ils sont en train de comparer des clichés pris aux rayons-X avec des diagrammes corporels archaïques tracés par des mystiques chinois et amérindiens. Il est possible que le docteur Arhill ne reconnaîsse pas les Shadowrunners ; ils peuvent alors se faire passer pour de futurs patients et même demander à être hospitalisés. Les honoraires du docteur Arhill correspondent à 1,5 fois les tarifs indiqués page 113 de **Shadowrun**.

Si le docteur Arhill entrevoit la véritable raison qui les amène ici, il tente de les kidnapper. S'ils font semblant de se soumettre à son traitement, il lui est très facile de leur appliquer quelques pansements tranquillisants. Dans une situation plus délicate, il ne prend pas le risque de déclencher une fusillade dans son bureau. Au lieu de ça, il guette le premier prétexte pour tendre une note à Hortense, par exemple pour lui demander d'accéder à un certain fichier informatique que les Shadowrunners aimeraient consulter. En fait, la note ordonne à l'interne de se rendre à la salle de rétablissement et de recourir à la projection astrale pour alerter les orks du *The Quick, The Dead and The Still Moving*. Les mercenaires attaquent ensuite les Shadowrunners à la première occasion.

Pour les caractéristiques d'Hortense ou du docteur Arhill, reportez-vous au chapitre **Ombres portées** (pages 52-53).

Les Shadowrunners peuvent découvrir plusieurs indices en fouillant le bureau du docteur Arhill. Ils peuvent également inspecter la **chambre de quarantaine** (I). Naturellement, il faut d'abord s'arranger pour se retrouver seuls dans la pièce avant de pouvoir faire l'un ou l'autre. L'examen d'un patient ou l'interrogatoire d'un prisonnier, qu'Arhill effectue dans la **salle de consultation II** (G), constituent une bonne diversion, mais les joueurs peuvent aussi avoir d'autres idées plus originales.

Le terminal du docteur Arhill donne directement accès au PE/S-5 dans le système informatique de la clinique.

Sur son bureau sont posés un stéthoscope, quelques fétiches divers et un sachet en plastique contenant les objets découverts par Che-Che dans le coin secret de Fayette. On y trouve notamment une serviette en papier de l'*Elby's Bar and Grill* et une brochure sur les commodités de voyage sur les routes Interstate 12 et 101 de Seattle à Shoalwater.

Il y a aussi plusieurs frottis au fusain de glyphes aztèques, avec leur interprétation en anglais. Une personne qui les examine doit réussir un test de Théorie Magique, Occultisme, Archéologie ou Anthropologie (8) (à condition d'avoir une chance de connaître les glyphes aztèques) pour comprendre qu'elles parlent de la construction d'une chambre de protection contre la vengeance des dieux. Cette opération nécessite une puissante magie et des sceaux pour tenir tous les insectes à distance. Deux succès ou plus permettent de savoir qu'une telle chambre peut protéger ses occupants pour des années, mais pas pour l'éternité.

Salle de consultation I (F)

Une gigantesque machine domine cette pièce. Le logo d'une pyramide à étages est collé sur un de ses flancs. Des piles de listings sont dispersées à proximité de l'écran d'affichage.

Cette pièce est utilisée à des fins d'analyses magico-biomédicales combinées. Les deux types d'analyse sont effectués séparément, mais l'information qui en découle peut être comparée et mise en relief pour fournir une étude optimale du sujet. La grosse machine est un analyseur/comparateur d'ADN.

En feuilletant les sorties d'imprimante, on en trouve une étiquetée «Fayette et famille». Elle comporte plusieurs tracés superposés correspondant à Fayette, Anton d'Venescu et un «graphique spéculatif» pour la défunte Mme d'Venescu. Ces tracés reproduisent tous les mêmes motifs. Le docteur Arhill a griffonné des notes dans la marge. À côté du tracé de Fayette, on peut lire : «Nous avons une correspondance très nette, confirmant un lien de parenté direct.

Toutes les indications montrent que la fille satisfiera aux conditions du rituel de son père.»

Salle de consultation II (G)

Cette pièce contient une table d'opération et des instruments médicaux assortis, ainsi que quelques fétiches. On peut remarquer au mur un calendrier circulaire décoré par deux serpents dévorant chacun une tête humaine.

Un chapardeur pourrait réalimenter son médikit en piochant dans les fournitures de cette pièce. Une armoire fermée par un verrou magnétique d'indice 5 contient, en effet, des boîtes numérotées de 10 pansements stimulants chacune, 50 pansements tranquillisants et cinq pansements «Dernière Chance» (indice 2).

L'armoire renferme aussi une boîte plus petite, de 30 centimètres de côté sur 8 d'épaisseur. Elle est scellée par un verrou magnétique d'indice 8 qui déclenche une alarme à la moindre manipulation. Ce signal est également retransmis par radio au chef de la sécurité dans le **centre de contrôle (C)**. Des tubes en plastique renfermant une solution indéterminée et quelques bandes de pansements stériles prêtes à recevoir un médicament sont rangés dans cette boîte. Un morceau de papier porte des calculs de dosage pour un patient nommé Anton d'Venescu.

Pour déterminer les effets de la solution, il faut réussir un test de Biotech ou de Chimie (5). Un succès révèle qu'il s'agit d'ardone, un médicament utilisé en cas d'overdose hallucinogène.

Si les Shadowrunners empoisonnent les pansements avant de tout remettre en place dans l'armoire, Anton d'Venescu les prend dans un délai de 1D6 jours. Naturellement, le docteur Arhill ne les lui administre pas s'il découvre le moindre signe d'une intervention. Il faut réussir un test d'Électronique (7) pour que le crocheteage du verrou magnétique passe inaperçu.

Salle de rétablissement (H)

Un dédale de rideaux blancs partage cette pièce. À l'intérieur de chaque espace se trouvent un lit d'hôpital, un bras articulé et autres équipements assortis. Un jeune homme ratatiné est étendu sur une des couches, ses lunettes de travers et ses membres totalement immobiles. Il porte une veste de laboratoire, des pantalons et des chaussures.

Il s'agit de Farnwell, le second interne du docteur Arhill. Il a recours à la projection astrale pour surveiller l'Elby's Bar and Grill. Pour quelqu'un qui l'a vu sous sa forme astrale, le gouffre qui sépare son image mentale idéale et sa triste apparence physique peut prêter à sourire. Ses caractéristiques sont données au chapitre **Contacts** (page 53).

Dépôt (I)

Un fouillis de récipients et de cartons encombre cette pièce sombre et glaciale. Le sol de béton est recouvert de poussière. En parcourant rapidement les conteneurs pharmaceutiques et les caisses d'instruments médicaux dans leur emballage stérile, les Shadowrunners tombent brusquement sur une idole de trois mètres de haut qui les fixe de ses yeux de silex.

C'est ici que la Juzu Clinic entrepose ses fournitures. Un verrou magnétique d'indice 7 protège la porte extérieure et des caméras de surveillance infrarouges restituent en permanence une image de la pièce au garde du **poste de contrôle (C)**. Deux gardes sont aussitôt dépêchés sur place en cas d'intrusion dans le dépôt. Il leur faut un tour pour arriver, et un autre pour appeler huit autres gardes en renfort.

Une étiquette collée sur le bras de l'idole la présente comme une «propriété d'Anton d'Venescu, ATC». S'étant aliéné les dieux aztèques, d'Venescu n'ose pas placer l'idole plus près de son refuge. Les Shadowrunners qui l'examinent peuvent tenter un test de Sociologie (Archéologie ou Anthropologie) ou de Théorie Magique (4).

Succès

- 1
- 2
- 3 +

Résultats

L'idole est clairement d'origine aztlan. C'est une pièce très ancienne, probablement authentiquement aztèque. Elle est conçue pour être utilisée en magie sanguinaire.

Si un magicien tente une analyse astrale, demandez au joueur un test de Perception Astrale (3).

Succès

- 1-2
- 3 +

Résultats

L'idole a été utilisée de nombreuses fois en sorcellerie rituelle dans un lointain passé. Son aura donne la nausée (le joueur doit réussir un test de Volonté (8), sans quoi son personnage horrifié regagne son corps en vomissant. Il encaisse de toute façon une blessure Légère en dommages étourdissants).

L'idole a été utilisée récemment en sorcellerie rituelle, probablement entre les 15 et 20 dernières années.

Chambre de quarantaine (J)

Du couloir, les Shadowrunners voient un joint de caoutchouc courir le long de la porte en plastique gris de cette pièce. Un écriveau vissé à hauteur d'œil annonce : «Chambre de bio-isolation. Entrée interdite.»

Au-delà de la porte se trouve une salle d'aluminium blanc. Une pomme de douche rutilante en acier inoxydable est pendue dans un coin et des combinaisons protectrices jaunes sont accrochées à côté. Plusieurs grosses boîtes dispensent une certaine substance dans le système de ventilation par l'intermédiaire de tubes en plastique jaunissants. Des machines bruissantes emplissent l'atmosphère d'une vapeur froide et âcre.

Au fond de la pièce s'ouvre une autre porte avec une petite fenêtre vitrée. Elle donne dans une pièce percée de conduits de ventilation au plafond. Tout au fond de cette seconde pièce clignotent les voyants d'un ascenseur.

Cette chambre mène aux quartiers d'Anton d'Venescu. Les précautions de bio-isolation n'ont rien à voir avec un risque de contagion. Anton craint plutôt les mouches diaboliques qui exercent les représailles des dieux aztèques. En examinant les boîtes fixées au système d'air conditionné, on découvre qu'elles sont pleines de malon, un insecticide puissant.

Les conduits dans l'antichambre de l'ascenseur en laissent s'en échapper dans la pièce. Une telle concentration de vapeurs décontaminantes est nocive. Si les Shadowrunners entrent sans combinaison protectrice ni masque respiratoire, ils subissent des dommages de code 9L. Le gaz exerce son effet en un tour, et toute personne qui reste dans la pièce subit des dommages supplémentaires tous les deux tours.

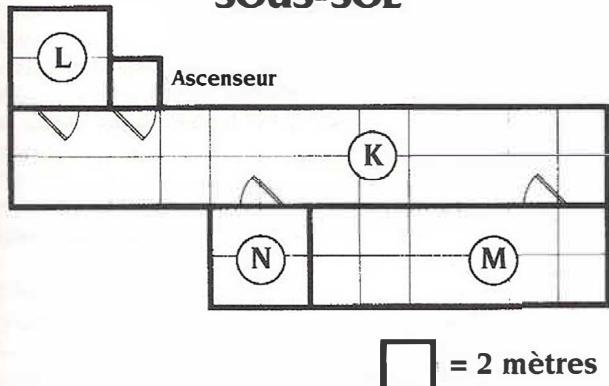
Les personnes rendant une brève visite aux quartiers d'Anton sont supposées porter une combinaison protectrice. Celles qui prévoient de rester un peu plus longtemps peuvent garder leurs vêtements ordinaires à condition de se doucher et de laisser leurs habits dans l'antichambre de décontamination pendant dix minutes.

L'ascenseur mène directement au **sous-sol (K)** de la clinique. Il peut emporter huit personnes au maximum.

Un **barrage** entoure cette zone et englobe les quartiers d'Anton. C'est un barrage de puissance 7, avec toutes les propriétés décrites

page 86 du **Grimoire**. Il est périodiquement renouvelé par Arhill et quelques mages d'Aztechnology, mais la force du rituel utilisé pour le créer décroît régulièrement. Anton d'Venescu pense que le barrage est la seule chose qui le protège des esprits vengeurs et que, lorsqu'Arhill et ses associés ne seront plus capables de le maintenir, il connaîtra une mort horrible. Il craint qu'il ne lui reste plus que quelques mois.

SOUS-SOL



Sous-sol (K)

Quand les portes de l'ascenseur s'écartent, les Shadowrunners découvrent un couloir qui desservait autrefois des salles d'hôpital et qui ressemble, désormais, à une sorte de mélange entre un bureau, un squat et une armurerie. Des carreaux d'ébène, polis, recouvrent les murs et le plafond, reflétant ce délire à l'infini. Mais les Shadowrunners n'ont pas le temps de s'arrêter pour regarder le paysage. Un costard avec des yeux cybernétiques brillants et un Uzi III s'avance droit sur eux.

Anton d'Venescu dispose ici d'un complexe de bureaux improvisé. Le costard, un des techniciens d'Aztechnology, ouvre le feu sur tout intrus à l'air suspect. Si les Shadowrunners portent les combinaisons de protection de la **chambre de quarantaine (J)**, il hésite,



de crainte qu'ils ne travaillent pour le docteur Arhill. Les Shadowrunners gagnent ainsi un tour pendant lequel il ne fait rien.

Ils peuvent prétendre apporter des fournitures pour le laboratoire ou des informations fournies par Aztechnology pour le bureau ou encore un message du docteur Arhill pour l'un ou l'autre. Pour abuser le technicien, ils doivent réussir un test d'Étiquette (Corporations) (5). Pire, l'homme ne les lâche pas d'une semelle. S'ils ont prétendu apporter des photos au laboratoire et prennent la direction du bureau, il aboie : «Stop !» Si les Shadowrunners s'exécutent, il les fait prisonniers. Sinon, il tire.

Si les Shadowrunners demandent à voir Anton d'Venescu, le technicien ouvre le feu sans avertissement. À l'exception du docteur Arhill, personne n'est autorisé à pénétrer dans la chambre d'Anton.

En cas de fusillade, le technicien tente de se replier dans le **bureau improvisé (L)** ou le **laboratoire (M)**, sans cesser de tirer. Pour ses caractéristiques, reportez-vous au chapitre **Ombres portées** (page 58).

Une pléthore de défenses protègent ces pièces sous la clinique.

Les autres techniciens du **bureau improvisé (L)** et du **laboratoire (M)** se joignent au combat après un tour. Ils ouvrent le feu sans pénétrer dans le couloir, n'exposant que leur tête et le bras qui tient l'arme (ils bénéficient d'une couverture partielle qui impose un modificateur de +4 au seuil de réussite pour les toucher). Formés au combat en intérieur, ils se placent de telle sorte que trois d'entre eux peuvent employer cette tactique à chaque porte. Chaque groupe concentre son tir sur une même cible jusqu'à ce qu'elle s'écroule.

Les secrétaires et les assistants de laboratoire se trouvant sur place lancent des grenades sur les Shadowrunners dans le couloir. En principe, ils attendent pour cela que le technicien qui a rencontré les intrus devant l'ascenseur se soit mis à couvert ou écroulé. Cependant, si les Shadowrunners chargent en direction d'une des pièces, ils jettent leurs grenades sans réfléchir.

Les techniciens utilisent leur implant radio pour alerter les gardes au **centre de contrôle (C)**. Ceux-ci parviennent dans les trois tours devant l'ascenseur de la **chambre de quarantaine (J)**. Là, ils décident de la tactique à adopter. Si les Shadowrunners se replient, les gardes les attendent. Ils les laissent traverser l'anti-chambre de décontamination puis les arrosent avec leurs Uzi III lorsqu'ils tentent d'en sortir. Ils peuvent parvenir au même résultat si les Shadowrunners sont assez bêtes pour tirer depuis la cabine de l'ascenseur : dans ce cas, le chef de la sécurité prend le contrôle de l'ascenseur depuis le tableau de commandes pour faire remonter les Shadowrunners et les piéger dans la chambre de quarantaine, où ils sont pris entre le gaz et les gardes.

Si, au contraire, les Shadowrunners ont le dessus dans le sous-sol, le chef de la sécurité commande la remontée de l'ascenseur depuis le centre de contrôle et envoie huit gardes prêter main-forte aux techniciens. À moins que les Shadowrunners n'aient spécifié qu'ils gardent un œil sur les voyants de l'ascenseur, ils sont surpris et les gardes disposent d'un tour pour agir sans que leurs adversaires puissent répliquer. Quatre des gardes ouvrent le feu de derrière la couverture partielle que leur procurent les portes de l'ascenseur, tandis que les quatre autres jaillissent pour chercher une position de tir moins exposée. Dès qu'ils sont à couvert, les gardes restés dans l'ascenseur les rejoignent et l'ascenseur répète le processus avec les sept derniers gardes.

Anton d'Venescu ne se fie pas uniquement à une protection physique. Le docteur Arhill et quelques mages d'Aztechnology ont invoqué un élémentaire de chaque type (air, terre, feu et eau) pour protéger le sous-sol contre les intrusions magiques. Ces esprits ne comptent pas dans le total des élémentaires liés d'Arhill (voir **Sécurité astrale**, page 85 du **Grimoire**). Tous ont une puissance de 7. Ils attaquent tout intrus qui se manifeste dans l'espace astral.

Anton d'Venescu entend la bataille dans le couloir dès le moment où elle s'engage, mais il commence par rester en dehors. Sans sa magie, il est terrorisé à l'idée de devoir se battre (reportez-vous au chapitre **Ombres portées**, page 51, pour découvrir pourquoi il est dans cet état). Sa seule arme est un shotgun Mossberg CMDS tirant des munitions APDS. L'arme est dotée d'un lance-grenades sous le canon chargeant 6 grenades défensives IPE. Il porte des vêtements pare-balles.

Si les choses tournent au pire, il se résigne à son destin, maudissant dans le même souffle les Shadowrunners et ses dieux.

Bureau improvisé (L)

Les Shadowrunners y découvrent une série de meubles de bureau, de matériel de couchage et d'équipements médicaux dans des caisses. Une blonde habillée dans les tons roses est assise derrière un bureau et lit à voix haute ce qui s'affiche sur l'écran de son ordinateur. Trois musclés aux yeux cybernétiques l'écoutent, des haltères entre les mains, pompant de l'acier d'un air absent.

Cette pièce qui abritait autrefois un appareil à rayons-X accueille désormais une équipe de secrétariat. Une secrétaire rédige la correspondance d'Anton pendant que trois techniciens d'Aztechnology résolvent les difficultés techniques pouvant apparaître dans ses plans (lesquelles difficultés incluent probablement les Shadowrunners). Actuellement, ils sont en train de constituer un groupe de mercenaires pour capturer Fayette aussitôt que le docteur Arhill sera parvenu à déterminer sa localisation exacte. À leur arrivée, les Shadowrunners trouvent la secrétaire en train de passer en revue les renseignements concernant les points de contrôle tribaux susceptibles de faire obstacle à l'infiltration de troupes armées le long des routes Interstate 12 et 101.

Ces employés appliqués ne laissent pas des étrangers envahir leur bureau. Quand les Shadowrunners s'approchent du seuil, la secrétaire les foudroie du regard. À moins qu'ils ne présentent immédiatement ce qui les amène, les techniciens se dressent en prenant l'air menaçant et leur demandent les raisons de leur présence. Ce qu'ils veulent dire en réalité, c'est : «Implorez notre clémence.»

Reportez-vous au passage sur le **sous-sol (K)** pour davantage de précisions sur un combat dans ces locaux. La secrétaire a les caractéristiques de la **secrétaire corporatiste (Shadowrun, page 211)** avec un pistolet Colt America et quatre grenades défensives. Les caractéristiques des techniciens sont données au chapitre **Ombres portées** (page 58).

Le terminal informatique de cette pièce est relié par le PE/S-3 au système de la clinique. En fouillant la pièce, on trouve des cartes topographiques du territoire Salish-Shidhe avec un cercle rouge entourant la région de Shoalwater/North Cove.

Laboratoire (M)

Cinq individus engoncés dans leur combinaison protectrice s'affairent dans cette salle. Ils travaillent sur des paillasses blanches équipées de gros robinets chromés et de réchauds à gaz. Des rayons d'éprouvettes en plastique jaune courrent le long des murs juste au-dessus des tables.

Deux des occupants de cette salle sont des scientifiques procédant à des recherches sous la direction d'Anton. Les trois autres sont des techniciens chargés d'assurer la sécurité. Le docteur Arhill leur envoie de temps à autre de nouvelles substances à employer ou de nouvelles directives de tests, et si les Shadowrunners prétendent venir de sa part, les scientifiques peuvent accepter un «message» ou donner une présentation succincte des travaux en cours. Leurs explications sont pratiquement incompréhensibles mais donnent aux Shadowrunners un modificateur de -1 à leur seuil de réussite pour découvrir ce qui se passe dans ce laboratoire (voir plus bas). S'ils ne réussissent pas à bluffer les scientifiques, les techniciens ouvrent le feu sur ces espions.

Reportez-vous au passage concernant le **sous-sol (K)** pour davantage de précisions sur un combat dans ces locaux. De plus, dans cette salle, les balles perdues risquent de déclencher une catastrophe. Lorsqu'une personne n'utilisant pas d'interface manque sa cible, lancez 1D6 et reportez-vous à la table suivante.

Résultat

Conséquences

1-3

Un liquide clair ou une poudre blanche se déverse sur le sol, dégageant une odeur qui donne le vertige. Ceux qui travaillent ici n'en ressentent pas les effets, car ils ont développé une tolérance à ces produits. En revanche, les nouveaux venus que sont les Shadowrunners subissent un modificateur de -2 à tous leurs seuils de réussite jusqu'à ce qu'ils respirent un air plus frais. Au cas où plusieurs flacons se brisaient, seul le premier aurait un effet sensible.

4-5

Un gaz volatile explose, projetant des fragments de verre dans tous les sens (avec les mêmes effets que l'explosion d'une grenade offensive).

6

Un nuage de poudre blanche envahit la pièce et chacun en respire une dose. Pendant les 2D6 tours suivants, tous les occupants de la pièce se comportent comme sous l'effet d'un sort de Stimulation (les conséquences exactes sont laissées à votre appréciation).

Les trois techniciens ont les caractéristiques indiquées au chapitre **Ombres portées** (page 58). Les scientifiques ont celles du **scientifique corporatiste (Contacts & archétypes, dans l'écran, page 28)**.

Toute personne examinant les paillasses peut tenter un test de Chimie (7) pour découvrir de quoi il retourne. Ramenez ce seuil de réussite à 3 si la personne a le loisir d'examiner les étiquettes et les instruments.

Succès

Résultats

1

Bon nombre des instruments sont destinés à la recherche magique, et non chimique.

2

Les scientifiques sont en train de synthétiser des composants d'ocapatli, un hallucinogène dérivé du cactus peyotl.

3 +

D'après la légende, l'ingestion d'ocapatli rend possible une communion avec les grands esprits. Voir **Rassembler les morceaux** (page 44) pour davantage de précisions.

Chambre d'Anton (N)

Cette chambre spartiate en plastique gris ne contient pratiquement qu'un lit d'hôpital et un chariot d'acier portant divers appareils électroniques. On y trouve peu de matériel médical. Par contre, une barre d'acier inoxydable au-dessus du lit soutient toute une variété de crucifix, de blocs de sel, de fétiches amérindiens et de peintures chinoises montrant des dieux au visage féroce.

Rien ne distingue les miroirs, dissimulant l'accès à la chambre d'Anton, du reste des carreaux recouvrant le couloir. Il s'agit d'un panneau de verre blindé (indice de barrière 8) qui s'ouvre vers l'extérieur. Cette porte est également un miroir sans tain permettant de surveiller le couloir sans être vu. Il faut réussir un test de Perception (6) pour la découvrir.

Aucun prétexte ne peut autoriser les Shadowrunners à fureter autour de la porte secrète d'Anton. S'ils s'attardent à cet endroit, le technicien du sous-sol (K), ceux du bureau improvisé (L) et ceux du laboratoire (M) commencent à tirer. Reportez-vous au passage sur le **sous-sol (K)** pour le plan de bataille complet. La porte est verrouillée de l'intérieur.

Les biens d'Anton se composent notamment d'un terminal de données et d'un lecteur de disques avec de nombreux compacts traitant de sorcellerie et de culture aztèque. Ses enregistrements comportent de macabres détails sur le rituel devant impliquer Fayette. Ils comprennent également les formules des sorts d'Anton. Considérez cette collection de disques comme une bibliothèque de sorcellerie d'indice 4. Les colifichets accrochés au-dessus du lit font office de focus d'esprits pour le bannissement uniquement. Ils accordent cinq dés supplémentaires pour de tels exorcismes.

Les caractéristiques complètes d'Anton sont fournies au chapitre **Ombres portées** (page 51).

SI LES SHADOWRUNNERS SONT CAPTURÉS

Les orks amènent leurs captifs au **dépôt (I)**. Le docteur Arhill leur verse leur salaire et les renvoie. Peu de temps après, il se rend au dépôt avec trois des techniciens d'Aztechnology pour interroger les Shadowrunners. Il commence par leur appliquer des pansements dermoactifs sur le front, en lissant soigneusement les plis avec son doigt. Ces pansements diffusent un tranquillisant qui inflige aux Shadowrunners des dégâts étourdisants Graves.

Après avoir laissé à la drogue le temps de faire son effet, le docteur Arhill lance son sort d'Analyse Psychique. Lui et les agents d'Aztechnology posent de nombreuses questions, essayant de soutirer aux Shadowrunners tout ce qu'ils savent à propos de Fayette. Une fois convaincus qu'ils n'ont plus rien à leur révéler, les goâliers droguent leurs prisonniers avec d'autres tranquillisants, leur appliquant pansement sur pansement jusqu'à ce qu'ils tombent en syncope. Pendant qu'ils restent inconscients, le docteur Arhill leur implante à chacun un petit disque entre les omoplates. L'appareil contient un émetteur de signaux et un mouchard. L'opération provoque une blessure Légère.

Les Shadowrunners se réveillent dans une ruelle derrière l'Elby's Bar and Grill. Anton d'Venescu et le docteur Arhill peuvent dès lors suivre leurs mouvements sur un écran, espérant qu'ils les mèneront jusqu'à Fayette. Quand ils se rendent à un endroit qui semble intéressant, Hortense ou Farnwell vient inspecter les lieux sous forme astrale. Si les Shadowrunners se débarrassent de leurs disques espions, Arhill et d'Venescu doivent s'en remettre à la seule projection astrale. Ils préfèrent toutefois se limiter à des repérages astraux aussi brefs que possible, au cas où les Shadowrunners compteraient dans leurs rangs ou leurs connaissances un magicien compétent.

Les Shadowrunners peuvent sentir une douleur dans leur dos, mais après avoir rencontré les orks, ils éprouvent probablement des douleurs à travers tout le corps. Si l'un d'eux cherche spécifiquement des traces de chirurgie, accordez-lui un test de Biotech (4). En cas de réussite, il découvre une indiscutable cicatrice de chirurgie sur son épaule.

Les Shadowrunners doivent subir une nouvelle opération pour se faire ôter les disques. Il leur coûte une nouvelle blessure Légère et 200 ¥ si l'on recourt aux services d'un chirurgien professionnel. S'ils préfèrent s'en remettre à l'un d'entre eux, le chirurgien improvisé doit réussir un test de Biotech (9), sans quoi il retire bien le disque mais inflige une blessure Moyenne à son camarade.

Si les Shadowrunners mènent Anton et le docteur Arhill jusqu'à Fayette, Aztechnology lance son attaque trois heures après avoir appris où se cache la fille. Reportez-vous au chapitre **Shoalwater**, page 39, pour plus d'informations.

ANTIVIRUS

Cette rencontre peut constituer le climax de l'aventure et doit être un moment difficile pour les Shadowrunners. N'allez pas les prendre en pitié sous prétexte qu'ils ont attaqué bille en tête et se sont heurtés à une résistance inattendue. Heureusement pour eux, le docteur Arhill est disposé à faire des prisonniers et même à les relâcher vivants dans l'espoir de remonter ainsi jusqu'à Fayette. C'est toute la clémence dont ils ont besoin au cours de ce chapitre.



SUR LA ROUTE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Un rideau d'arbres sépare les territoires Salish des kilomètres goudronnés de l'Interstate 12. Vous croisez de temps à autre un semi-remorque long-courrier, sur cette route empruntée surtout par les breaks cabossés et les pickup trucks des tribus. Quand le vent du nord se lève, vous sentez l'océan Pacifique.

L'ENVERS DU DÉCOR

Pour se rendre de Seattle à North Cove, les Shadowrunners doivent prendre les routes Interstate 12 et 101. Elles sont entretenues par les Salish-Shidhe et placées sous leur autorité. Ceux-ci vivent traditionnellement du commerce. Fayette a déjà pris la route 12 et, en interrogeant les riverains, les Shadowrunners n'auront probablement pas de difficultés à la suivre jusqu'à Shoalwater. Même s'ils connaissent déjà sa destination, ils doivent se dépêcher s'ils veulent arriver sur place avant le groupe d'assaut d'Anton.

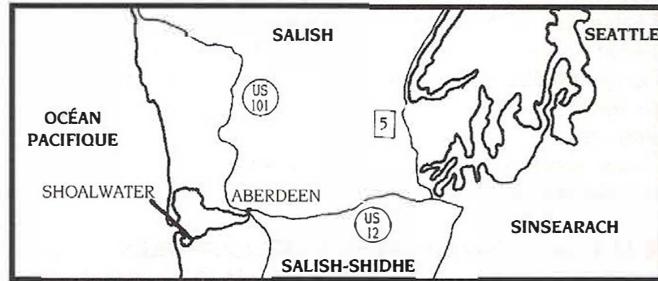
L'entrée en territoire Salish est placée sous la surveillance des redoutables Patrouilles Frontalières et des Rangers. Pour lutter contre la contrebande, des patrouilles arrêtent certains véhicules choisis au hasard. Une de ces patrouilles vient justement interrompre le voyage des Shadowrunners après 30 kilomètres. Elle vérifie que ceux d'entre eux qui résident à Seattle ont bien acquis leur indispensable ticket bleu auprès de la Loge des Passeports à Council Island. Si ce n'est pas le cas, ils doivent payer immédiatement une amende de 200 \$ avant d'être reconduits au métroplexe sous bonne escorte. La patrouille confisque également les narcotiques et les armes qui ne peuvent raisonnablement pas passer pour des armes de chasse ou d'autodéfense. Faites appel à votre bon sens.

Une patrouille se compose de quatre braves dans leur véhicule Chrysler-Nissan Patrol-1. Ils ont les caractéristiques de l'**ex-guerrier tribal (Contacts & archétypes, dans l'écran, page 4)**. Chacun porte une tenue de camouflage renforcée et un pistolet Browning Max-Power. Ils gardent dans leur véhicule un shotgun Enfield AS-7 et deux fusils Remington 750.

Les Shadowrunners sont probablement en mesure de vaincre une patrouille et de prendre la fuite. Mais, à la différence de la police corporatiste d'un métroplexe, ces braves jouissent de la confiance et de l'estime des gens placés sous leur juridiction. Les meurtriers d'un guerrier tribal deviennent automatiquement les ennemis de la quasi-totalité du peuple Salish. Ils sont présentés comme dangereux et des braves à la tête chaude peuvent même s'essayer à une vengeance personnelle. Vous pouvez monter rapidement une attaque de 3D6 braves (**Shadowrun, page 49**) ou réserver cette inimitié tribale à de futures aventures.

Si les Shadowrunners préviennent la patrouille d'un éventuel assaut d'Anton, les gardes secouent la tête d'un air menaçant. «Ce genre de choses n'arrive pas sur notre terre.» Ils refusent de croire que quelqu'un oserait tenter une telle opération. En bref, les Shadowrunners ne peuvent compter que sur eux pour stopper Anton.

Les voyageurs visages-pâles attirent l'attention à l'ouest de Seattle, c'est pourquoi Fayette et les espions d'Anton ne passent



pas inaperçus. Les Shadowrunners peuvent se renseigner, soit auprès des patrouilles, soit dans un relais routier au bord de l'Interstate. Les contacts typiques peuvent être un patron de relais (similaire au **barman**, page 204 de **Shadowrun**), des interfacés ou une bande de braves organisant une fête impromptue après de longues heures de route. Un test d'Étiquette (appropriée) (6) permet d'obtenir les renseignements suivants :

Succès

- 1 «Ouais, j'ai entendu dire qu'un tas d'types de la ville traçaient vers l'ouest en ce moment. Ils auraient quelque chose sur le gaz à la loge elfique de Shoalwater.»
- 2-3 «Il y en a eu deux groupes. D'abord un elfe avec une fille sur une moto. La fille était une visage-pâle humaine, mais son nom apparaît sur le registre de la tribu. Ensuite quelques costards et des mecs-rasoirs, tout un paquet. Ils balançaient des nuyens à droite à gauche pour voir venir les patrouilles, alors j'imagine qu'ils étaient sur un gros coup. J'sais pas trop quoi en penser.»
- 4 + «Comme je disais, je fais que répéter ce que j'ai entendu. Je sais pas grand-chose. Je peux quand même te dire un truc sur les corps. Ils vont zigouiller quelqu'un à Shoalwater. C'est pour l'heure exacte compte tenu de la chronologie donnée en **Introduction**. Garanti sur facture.»

Réponses

ANTIVIRUS

Ce chapitre s'intéresse au trajet des Shadowrunners de Seattle à Shoalwater et éventuellement à leur retour. En étant malins, ils peuvent en profiter pour grappiller quelques informations concernant le final. En l'étant moins, ils risquent d'accrocher les patrouilles amérindiennes. S'ils s'attirent des ennuis avec la police locale, vous pouvez les en sortir en accentuant la nature décentralisée de la police au sein des nombreuses tribus autonomes. Permettez-leur de s'enfuir et de poursuivre l'aventure mais notez que, à compter de ce jour, ils ne seront plus jamais en sécurité en territoire amérindien.

SHOALWATER

DITES-LE AVEC DES MOTS

La communauté elfique de Shoalwater est sise sur une avancée rocheuse, bordée d'un côté par une crique et de l'autre par des champs partiellement boisés. Des panneaux solaires et des éoliennes émergent des bosquets. Le soleil illumine les panneaux passifs installés sur le toit des bâtiments. En approchant, vous manquez de piétiner les légumes du potager.

L'ENVERS DU DÉCOR

Nous voici dans la communauté tribale elfique de Shoalwater. À leur arrivée, les Shadowrunners sont conduits auprès de Marti Vann, tante de Fayette et porte-parole de la communauté, par des elfes quelque peu tendus. Marti leur confirme la présence de Fayette et de Nick Voigt.

À ce stade de l'aventure, les Shadowrunners connaissent probablement les grandes lignes, sinon la totalité, de l'histoire de Fayette. Celle-ci et Marti peuvent leur expliquer les points restés obscurs. Ayant retrouvé la jeune fille, il leur reste encore à la protéger, ainsi que sa famille, du raid d'Anton d'Venescu. Fayette, Marti et Nick acceptent toutes leurs suggestions, quoique Fayette et Nick refusent d'être séparés et que Marti les reprennent sur quelques détails mineurs. Nick peut faire un combattant valable, et Fayette également après une rapide initiation aux techniques de combat. Reportez-vous au chapitre **Ombres portées** pour les caractéristiques de ces trois personnages (respectivement pages 50, 54 et 55).

Si les Shadowrunners se renseignent sur la communauté, ils apprennent que les elfes de Shoalwater ont formé leur propre «tribu» peu de temps après que les Américains d'Origine ont commencé à admettre parmi eux les métahumains à la peau rose. Ils ont fondé leur communauté sur le principe d'une technologie permettant de réduire les dommages causés à l'environnement, et non l'inverse. Ils subviennent à tous leurs besoins en cultivant leurs propres légumes et en recueillant l'énergie du vent et du soleil. Shoalwater compte 65 habitants, dont 30 enfants.

MISE EN PLACE DE LA DÉFENSE

Avant d'établir un plan de défense pour la communauté, les Shadowrunners doivent convoquer une réunion générale. Marti Vann agit en tant que porte-parole, mutuellement accepté, de la tribu et peut donc convoquer un conseil. Cependant, les décisions de la tribu doivent être consensuelles. Si les Shadowrunners ne parviennent pas à faire accepter une idée, ils peuvent en proposer une version modifiée mais doivent attendre le lendemain, convoquer un nouveau conseil et subir un modificateur de +1 à leurs seuils de réussite.

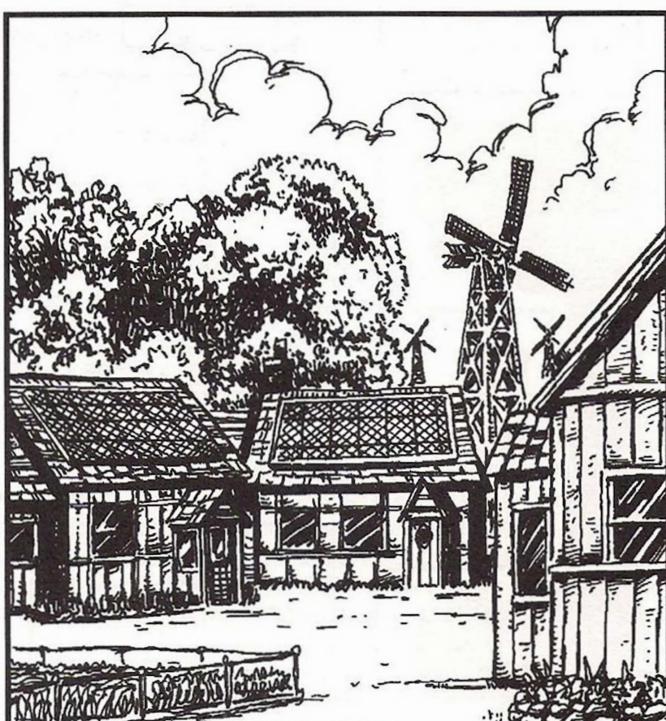
Obtenir l'aide de la communauté de Shoalwater pour repousser d'Venescu nécessite un test de base de Charisme ou de Négociation (4). Le porte-parole des Shadowrunners commence par présenter l'idée, ensuite les autres peuvent venir compléter son propos avec un modificateur de -1 à leur seuil de réussite pour chaque succès obtenu par leur camarade. S'ils ont déjà le soutien de Marti, de Nick ou de Fayette, ces PNJ peuvent également leur apporter le concours d'un test de Charisme. D'après les règles du consensus, il faut convaincre les 35 adultes votants. Cela nécessite 10 succès.

Appliquez les modificateurs qui vous paraissent justifiés si vos joueurs développent une argumentation irréfutable ou une interprétation magistrale de leurs personnages. Ne laissez pas les tests de Compétences prendre le pas sur le *roleplaying*. Voici les principaux adversaires à une intervention en faveur des Shadowrunners :

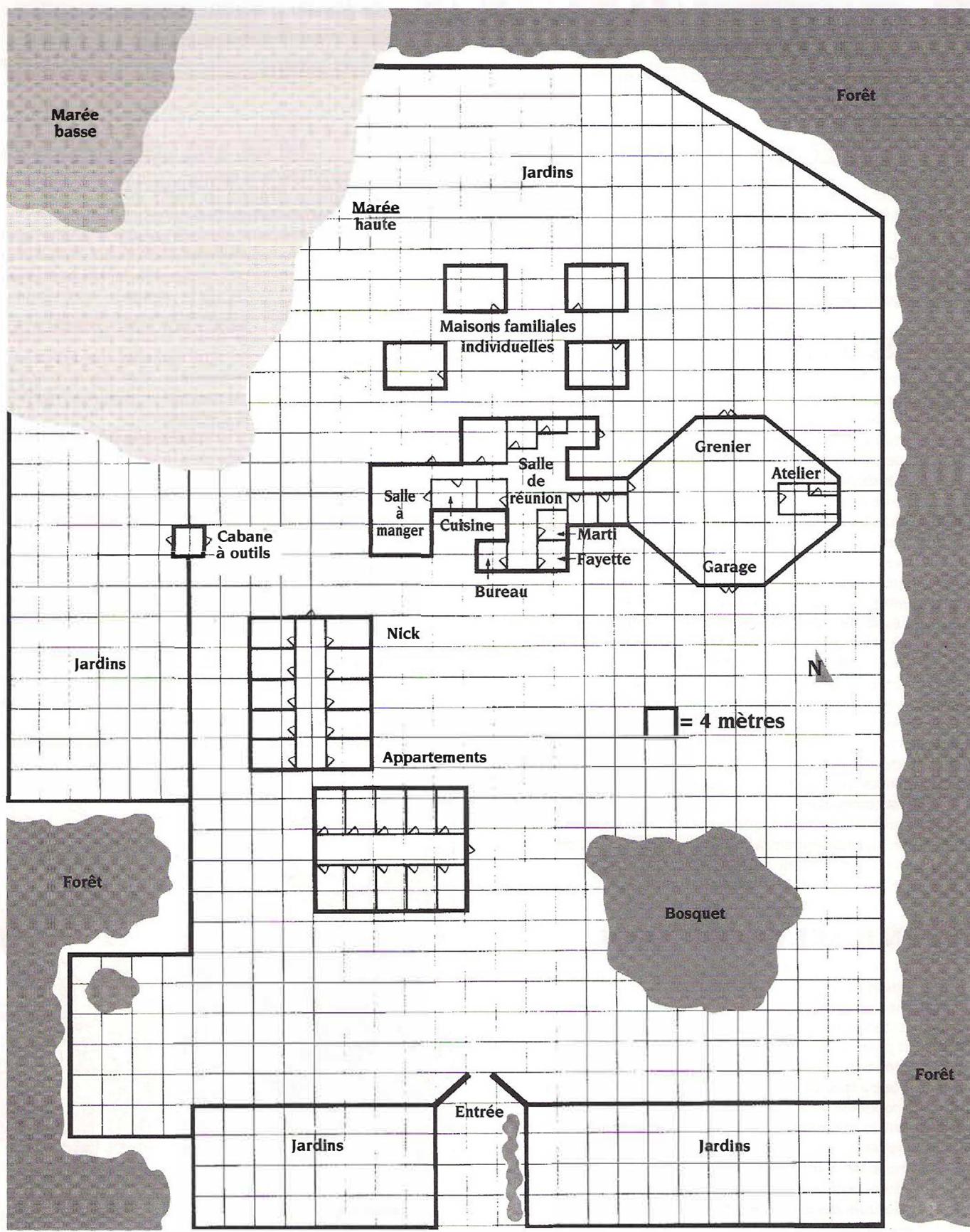
- Marietta, une elfe au visage émacié encadré par une chevelure brune filandreuse, suggère de façon agressive que Fayette s'en aille pour épargner une bataille à la tribu. «Désolée, je comprends votre position. Mais j'estime que c'est une situation où il nous faut considérer aussi les droits de la communauté.»

- Arden, un grand elfe dont la ceinture indique qu'il a occupé par le passé des fonctions élevées dans la hiérarchie de Tir Tairngire, souhaite voir partir les Shadowrunners, seuls. «Les elfes s'occupent de leurs propres problèmes, merci beaucoup.»

- Jac, un elfe au menton en galoche avec un regard ténébreux, a exercé pendant plusieurs années le métier d'interfacé avant d'intégrer la communauté et se sent mis à l'écart par les idéalistes pacifiques de Shoalwater. Il voudrait bien pouvoir enfin valoriser sa profession. Dès qu'il entend le mot défense, il suggère doucement : «Il y a toujours Charlotte...» Le reste des membres du conseil lui enjoignent aussitôt de se taire. Si les Shadowrunners demandent qui est Charlotte, Jac détourne son regard et Marti leur déclare que c'est sans importance. Ce n'est que lorsque les Shadowrunners auront gagné la communauté à leur cause que l'identité de Charlotte leur sera révélée.



LA COMMUNAUTÉ DE SHOALWATER



Jac est un ancien conducteur de panzer (ou thunderbird, comme on les appelle plus communément de nos jours) dont la dernière course s'est terminée à cinq cents mètres de la communauté. Les escadrilles d'hélicoptères des Rangers Salish-Shidhe qui le poursuivaient l'ont perdu quand il s'est écrasé et n'ont jamais retrouvé l'épave. Jac est parvenu à s'arracher aux débris mais son partenaire y est resté. Meurtri, perdant son sang, Jac a été découvert par des membres de la communauté qui l'ont recueilli et soigné. Véritable enfant des conurbs, Jac a d'abord été stupéfait par la vie de la communauté puis, durant sa longue convalescence, il en est tombé amoureux. La vie aventureuse qu'il a quittée lui manque parfois, mais il accorde trop de prix à son existence communautaire pour y renoncer.

Toutefois, la menace des mercenaires allie la flambée d'adrénaline de son ancienne vie à la paix de la nouvelle, une paix qu'il ne laissera pas compromettre sans réagir. Voir plus bas, **Charlotte**.

Si les Shadowrunners acceptent le plan de Jac, il devient leur plus ardent supporter. Ajoutez ces cinq dés de Charisme au pot commun.

- Fantine est une elfe entre deux âges qui tresse ses cheveux en une longue natte. Elle tricote en silence pendant la majeure partie de la réunion, mais quand arrive le moment de prendre une décision elle se redresse brusquement et déclare : «Je ne crois pas que ce soit juste.» Quand on lui demande ses raisons, elle se contente de marmonner : «Je pense simplement que ce n'est pas une bonne idée.»

La seule arme de la communauté est un Remington 750 destiné à tenir les animaux à l'écart des potagers. Les habitants de Shoalwater peuvent également réunir cinq arcs, normalement réservés à la chasse. Outils de jardinage et ustensiles de cuisine peuvent également constituer des armes de mêlée improvisées.

Au cas où les Shadowrunners décideraient d'armer les habitants et de leur confier des postes à garder, souvenez-vous que ces gens sont non seulement des civils, mais encore des pacifistes convaincus, qui n'ont ni le goût ni la hargne de se battre. Privés de direction, ils restent paralysés lors d'un affrontement. Un combattant expérimenté se trouvant à portée de voix peut rallier ces troupes réticentes en réussissant un test de Leadership (3). Chaque succès permet à un elfe de se ressaisir suffisamment pour tirer ou changer de position. Inspirer ces troupes nécessite une action, mais qui peut être combinée avec un déplacement ou une attaque.

À l'inverse, Marti, Nick et Fayette se battent avec la valeur et la compétence de n'importe quel Shadowrunner.

Les habitants de Shoalwater ont les caractéristiques du **piéton elfe** (**Contacts & archétypes**, dans **l'écran**, page 26). Certains peuvent avoir une Compétence d'Armes à Feu 2 et/ou d'Armes de Trait 2.

Jac a les caractéristiques de l'**interfacé corporatiste** (**Contacts & archétypes**, dans **l'écran**, page 22) mais son interface de contrôle de véhicule a fondu sous la décharge électrique reçue pendant le crash. Sa compétence Hélicoptères est remplacée par Appareils à Poussée Vectorielle. Il cache aussi un Colt Manhunter avec 26 balles sous son lit.

CHARLOTTE

Charlotte est un vieux modèle de GMC Banshee-A4. Jac mène les Shadowrunners à l'endroit où il repose, l'avant enfoncé dans le lit d'un ruisseau. Il l'a recouvert d'un filet de camouflage et, quand il le dévoile, on comprend aussitôt pourquoi le T-bird n'a jamais été récupéré. Dans ses derniers instants, Charlotte a été atteinte simultanément par deux missiles air-air à tête chercheuse. Le premier l'a touchée sur l'aile avant gauche alors qu'elle entamait une manœuvre de dégagement. La tête explosive n'a pas suffisamment

pénétré et n'a réussi qu'à causer des dommages mineurs au blindage. Mais une ailette de contrôle avant a été faussée, faisant se cabrer le T-bird droit sur la trajectoire du second missile. Celui-ci a touché de plein fouet, au niveau du joint de la tourelle principale. L'explosion l'a pratiquement arrachée et projeté des éclats de métal chauffé à blanc à travers toute la carlingue. Devenu incontrôlable, le T-bird a coupé la ligne des arbres et s'est écrasé.

Charlotte ne volera plus, mais certaines de ses pièces peuvent encore être sauvées. Le canon principal de 25 mm est bon pour la casse, tout comme les canons d'assaut en attaches et les mitrailleuses jumelles de 10 mm. Les râteliers de drones sont vides et les unités de couverture profonde et d'attaque éclair ont été utilisées depuis longtemps. Les éléments récupérables sont deux lance-missiles anti-véhicules (MAV) à guidage laser. Ils sont endommagés mais peuvent être réparés avec quelques composants électroniques récupérés sur l'épave et un peu d'habileté technique. Jac conserve trois MAV en état de marche dans sa chambre. Ces missiles sont adaptés pour les lanceurs de Charlotte et ne peuvent pas être tirés avec un lance-missiles standard.

Les lanceurs doivent donc être démontés sur le T-bird et transportés jusqu'à la communauté, ce qui ne pose guère de difficultés. Leur réparation nécessite un test d'Électronique (C/R) 6 avec un temps de base de 6 heures. Si nécessaire, vous pouvez modifier ce délai pour le faire coïncider avec l'attaque des mercenaires. Vous pouvez aussi substituer un test d'Armes Lourdes (C/R) au test d'Électronique (C/R).

Les Shadowrunners devront également bricoler le mécanisme de tir. L'acquisiteur de cible peut être monté sur un fusil conventionnel, à moins que vous n'autorisez l'ajout d'un module d'interface externe au système. Une interface interne est inadaptable en raison d'incompatibilités des systèmes, impossibles à résoudre sur le terrain.

Pour obtenir le verrouillage du guidage laser, le tireur doit pointer le laser sur la cible qu'il désire atteindre. Pour y parvenir, il doit réussir un test d'Armes à Feu standard. Si le pilote de l'appareil visé est conscient d'être dans le point de mire d'un acquisiteur de cible, il peut employer les dés de sa Réserve Matricielle (pas plus que son indice de Compétence de Pilotage) dans un test de Résistance contre l'Attribut de Réaction du tireur.

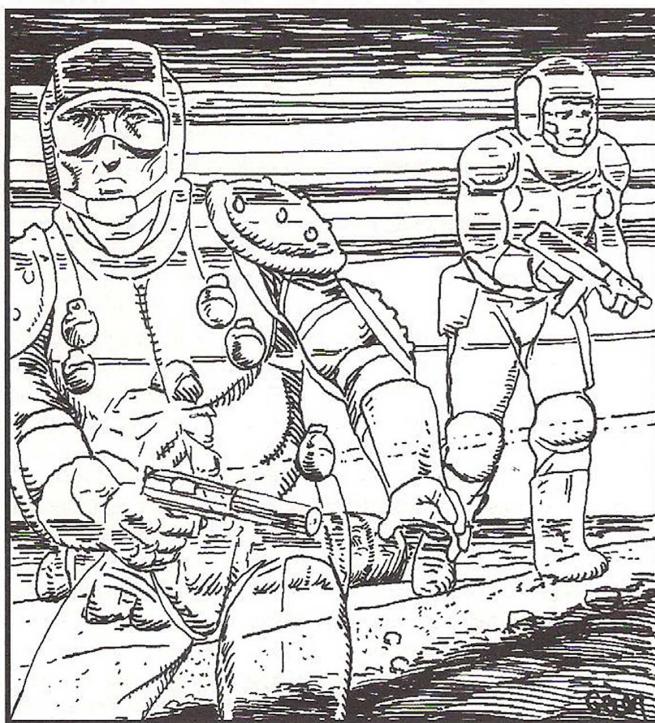
Au lieu d'accroître les dommages d'un coup au but, les succès supplémentaires obtenus par le tireur constituent l'Intelligence du missile dans son test de réussite contre la Signature de la cible.

Les AVM de Jac ont une portée standard mais causent des dommages 18F.

Les deux lance-missiles sont indépendants et peuvent être installés à des endroits différents. En revanche, ils sont trop encombrants et de bricolage trop fragile pour être montés sur une plate-forme de tir mobile. Décidez secrètement de quelle direction surgiront les hélicoptères des mercenaires, puis demandez aux joueurs de placer les lance-missiles. N'oubliez pas qu'ils ne disposent que de trois missiles.

LES MERCENAIRES

Avant l'assaut des mercenaires, provoquez plusieurs fausses alertes en parlant par exemple d'un avion volant à basse altitude (il guette les incendies de forêt), de longues formes sombres évoluant dans l'eau (des baleines) et d'explosions (des détonations de pots d'échappement). La véritable attaque a lieu à 2h30 du matin, à marée haute. À moins que les Shadowrunners ne les aient amenés ici plus tôt, les mercenaires frappent cinq jours après le début de l'aventure. Naturellement, vous pouvez modifier ce calendrier selon les besoins. L'attaque peut être retardée à cause du mauvais temps près de Seattle, ou avancée parce qu'Anton d'Venescu a découvert un élément nouveau.



Voici comment se déroule l'opération.

Tout d'abord, un groupe d'infiltration déposé par hélicoptère à cinq cents mètres du rivage débarque sur la plage, à bord d'un canot pneumatique équipé d'un moteur électrique. Les membres de ce groupe, comme le bateau, sont rendus magiquement invisibles et portent des focalisateurs de sort pour maintenir cet effet. Leurs combinaisons et leur système de propulsion les rendent totalement indétectables aux infrarouges comme au radar au-delà de trente mètres. Quand on se trouve à proximité de l'un d'eux, le seuil de réussite du test de Perception permettant de le détecter est égal à la moitié de la distance où il se trouve, en mètres.

Le groupe d'infiltration se compose du docteur Arhill, d'Anton d'Venescu, d'Hortense, de Farnwell et de quatre techniciens d'Aztechnology. Tous portent des vêtements pare-balles. Les magiciens utilisent des lunettes infrarouges tandis que les techniciens se fient à la vision nocturne que leur confèrent leurs yeux cybernétiques. Ils ont chacun un pistolet Ares Viper (avec silencieux intégré), une mitraillette H & K 227, deux grenades offensives, deux grenades à effet de choc et deux grenades fumigènes qui bloquent la vision dans un rayon de 5 mètres. Leur appareil d'appui peut se poser pour les récupérer ou leur apporter un soutien aérien en l'espace de deux Tours de Combat.

Le groupe d'infiltration tente de repérer Fayette ainsi que les défenses éventuelles, recourant au besoin à la projection astrale pour une première reconnaissance. Les techniciens utilisent leurs implants radios pour transmettre les informations recueillies aux autres mercenaires. Si Fayette se trouve seule ou faiblement défendue, le docteur Arhill lui lance un sort de Sommeil. Hortense et Farnwell utilisent leur magie pour assommer et occuper ses protecteurs potentiels. Ensuite ils rendent Fayette invisible et l'emportent avec eux. Les techniciens tirent sur quiconque essaie d'intervenir.

Naturellement, il est probable que les membres du groupe d'infiltration ne prennent pas Shoalwater complètement au dépourvu. S'ils repèrent plus de trois gardes auprès de Fayette, ou s'ils parviennent à s'emparer de la fille en se heurtant à une opposition au cours de leur retraite, ils déclenchent la deuxième phase de l'attaque. Deux hélicoptères Hughes WK-2 Stallion qui patientaient derrière la cime des arbres font leur entrée en moins de six tours après l'appel des infiltrateurs.

HÉLICOPTÈRE WK-2 STALLION (VERSION MILITAIRE)

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote automatique
5	170/250	6	2	5	3

Modifications : Module d'interface de contrôle, viseur à vision nocturne (pilote uniquement)

Armement :

Deux mitrailleuses jumelles légères montées sous le nez (contrôlées par l'interfacé)

Un lance-missiles MHE fixé sur le côté et pouvant tirer 6 missiles (contrôlé par l'interfacé)

Les deux hélicoptères d'assaut dégorgent leurs troupes aussi près que possible de la communauté. Ils se posent chacun à son tour, l'un fournissant à l'autre une couverture aérienne pendant sa descente. Sur les indications du groupe d'infiltration, ils évitent ou pulvérissent les sites des lance-missiles tout en essayant de resserrer l'eau au maximum autour de l'endroit où se trouve Fayette. Chaque Stallion emporte dix mercenaires orks.

Donnez-leur les caractéristiques du **mercenaire ork** (**Contact & archétypes**, dans **l'écran**, page 8) et armez-les de vêtements pare-balles et de fusils d'assaut AK-97. Les hélicoptères sont pilotés par deux **interfacés** (**Shadowrun**, page 59) portant des vêtements pare-balles et des pistolets Browning Max-Power.

Avant et après avoir débarqué leurs troupes, les hélicoptères aplatisent Shoalwater sous un déluge de feu. Quand ils tirent sur le secteur où a été repérée Fayette, ils se limitent aux mitrailleuses, qu'ils peuvent pointer avec précision. Si des renforts surviennent d'une autre direction, ils lancent leurs missiles MHE.

Au cours de la bataille, les infiltrateurs ne perdent pas une occasion de tirer sur les défenseurs à travers le chaos ambiant. Si possible, ils essaient de neutraliser les missiles ou toute autre menace dirigée contre les hélicoptères. Les victimes survivantes se souviendront seulement d'un «coup de feu tiré de nulle part». Dès qu'une opportunité se présente, ils foncent sur Fayette, utilisant des sorts de Sommeil pour la prendre vivante. Une fois la fille entre leurs mains, ils consacrent tous leurs efforts à la ramener à bord d'un hélicoptère et à quitter North Cove.

Gardez présent à l'esprit que les pilotes des hélicoptères ne peuvent pas voir les Shadowrunners s'ils sont à l'intérieur d'un bâtiment et que, dans ce cas, ils n'utilisent pas leurs armes lourdes. Non pas qu'ils aient le moindre scrupule à raser la communauté, mais ils n'osent pas tirer au petit bonheur sur n'importe quel bâtiment, de peur d'atteindre un des leurs ou Fayette.

FUIR LOIN DE SHOALWATER

Si les Shadowrunners quittent Shoalwater, Arhill en est aussitôt informé. Il utilise en effet des veilleurs (**Le Grimoire**, page 68) pour surveiller le périmètre de la communauté. Deux de ces entités astrales patrouillent l'endroit en permanence et lui rapportent la description de qui entre et qui sort. Si Fayette s'éloigne de la communauté, les veilleurs la suivent. Arhill n'ose pas leur confier une mission plus compliquée car, comme tous les veilleurs, ils sont obstinés et passablement stupides. Ils ont une Puissance de 3.

Si Fayette prend la fuite avec les Shadowrunners, l'assaut final se déroule sur l'Interstate 12. Il conserve la même forme dans les grandes lignes, sauf que le groupe d'infiltration n'étant pas en mesure d'utiliser un canot pneumatique, les Shadowrunners comprennent tout de suite que l'hélicoptère l'a déposé dans les parages.

Pendant le débarquement des infiltrateurs, les deux autres hélicoptères dressent un barrage de billes de bois en travers de la

route devant et derrière les Shadowrunners. Dégager le passage à la main nécessite un temps de base de 30 minutes et un test de Force (6). Plusieurs personnages travaillant de concert additionnent leurs résultats.

L'attaque se déclenche sans qu'aucun des deux partis ne bénéficie vraiment d'une couverture efficace. Les deux hélicoptères d'assaut effectuent des passages en rase-mottes, employant leurs armes lourdes contre les Shadowrunners. Ils mitraillent impitoyablement quiconque, hormis Fayette, tente de gagner la forêt qui encadre la route. Considérez que l'espace dégagé séparant la route de la forêt s'étend sur une largeur de 35 mètres.

Les attaquants choisissent un tronçon de route relativement désert. Pourtant, 1D6 **braves** (*Shadowrun*, page 49) en pickup trucks se trouvent non loin d'ici et une patrouille (voir **Sur la route**, page 38) intervient après 1D6 Tours de Combat. Tous ces gens ne savent rien de ce qui se joue sous leurs yeux. La patrouille commence par hurler des appels à l'ordre puis, ne parvenant pas à se faire entendre, ouvre le feu sans discrimination contre les deux partis. Lancez 1D6 pour déterminer l'attitude des braves. Sur un résultat de 1-2, ils reconnaissent les Shadowrunners comme des guerriers valeureux et se joignent à eux. Sur un résultat de 3-6, ils estiment que la bataille est un suicide et tentent de prendre le large, interférant peut-être au passage avec la fusillade. Les Shadowrunners qui réclament de l'aide peuvent tenter un test de Leadership (5). Chaque succès convainc un policier ou un brave de combattre à leurs côtés.

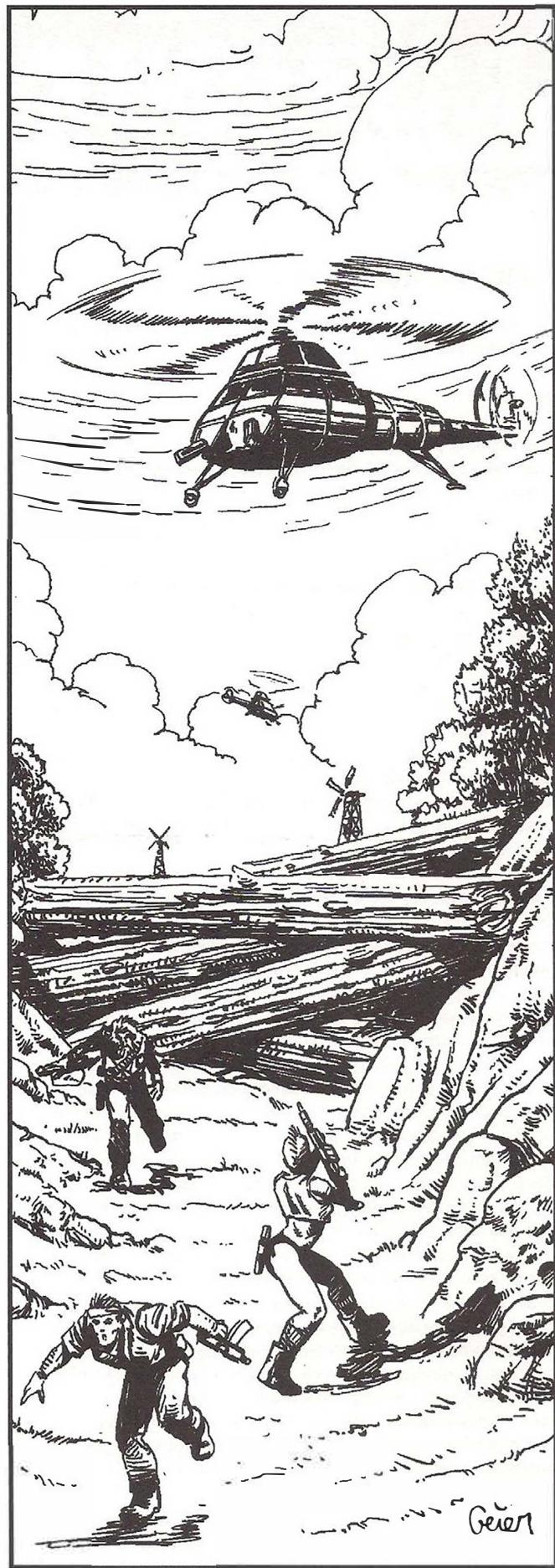
ANTIVIRUS

Au cours de ce chapitre, les Shadowrunners affrontent un cadre de haut niveau avec ses propres armes. Leur ennemi dispose d'une puissance de feu qu'on rencontre fréquemment en situation de guerre. Il leur est donc conseillé d'adopter une stratégie en béton et des ruses de guerre éprouvées. S'ils se retranchent, montent des embuscades et parviennent à se procurer quelques missiles anti-aériens, ils ont une chance de l'emporter au cours de l'affrontement final. S'ils s'attendent à un combat facile, faites-vous un devoir de les décevoir cruellement.

N'allez pas pour autant vous contenter de massacrer un groupe de Shadowrunners mal préparés. Offrez-leur plutôt une course-poursuite le long des autoroutes Salish avant de leur permettre de disparaître dans la meilleure planque qu'ils puissent trouver. Ils en auront peut-être pour un bout de temps. Veuillez **Rassembler les morceaux** pour plus de précisions (page 44).

Il existe une autre possibilité. La radio de Charlotte fonctionne encore et peut émettre sur les fréquences des Rangers Salish-Shidhe. Si les Shadowrunners réussissent à convaincre les Rangers qu'une corporation a engagé une action militaire sur leur territoire, ça risque de barder ! (Le moyen d'intervention le plus rapide des Rangers est une réplique astrale. Deux **mages de combat** (*Shadowrun*, page 60) arrivent à Shoalwater sous forme astrale en 1D3 Tours de Combat après que les Rangers ont été convaincus qu'il se passe quelque chose). Vous pouvez suggérer cette idée à vos joueurs, par exemple en soulignant la présence de la radio en état de marche lorsque les Shadowrunners inspectent l'épave du T-bird.

De même, la présence d'un chaman parmi les Shadowrunners, et tout spécialement d'un chaman au totem sauvage, peut renverser complètement le cours de la bataille. Les assaillants ne sont pas préparés à faire face au pouvoir d'un esprit de la nature et devront consacrer la majeure partie de leurs atouts magiques à la résolution de ce problème inattendu. Shoalwater recouvre de multiples domaines, ce qui signifie que différents types d'esprits pourront être invoqués, chacun dans son domaine, guettant l'agresseur malchanceux qui en franchira les limites.



RASSEMBLER LES MORCEAUX

APRÈS L'AVENTURE

Après avoir disposé d'Anton d'Venescu, les Shadowrunners touchent leur salaire comme convenu. Si Marti peut s'en abstenir, elle ne leur révèle pas que c'était elle qui se cachait derrière le persona de Diana. Elle le dira à Fayette, plus tard.

La question du futur de Fayette avec Nick reste encore à régler. Marti n'aime pas ça au début, mais c'est un problème auquel les Shadowrunners restent de toute façon totalement étrangers. Leur mission était de maintenir Fayette en vie, pas de s'occuper de sa vie sentimentale.

Si les Shadowrunners se tiennent informés des suites de cette histoire, ils apprennent que Marti a chassé Nick et renvoyé Fayette au conservatoire, gardant sagement le secret sur ses aventures. Peu après, la jeune fille commence à sécher tous ses cours et finit par se faire renvoyer. Elle met sa liberté toute neuve à profit pour retrouver Nick et, si vous le désirez, les deux jeunes gens peuvent rencontrer à nouveau les Shadowrunners au milieu d'une nouvelle Shadowrun. Peut-être même ont-ils l'occasion de sauver les Shadowrunners à leur tour ?

Si Fayette et les Shadowrunners s'entendent bien, vous pouvez faire de la jeune fille un contact permanent. Nick et les Shadowrunners peuvent même lui enseigner certaines compétences de base du shadowrunning. Quand elle aura 21 ans, elle pourra disposer de ses biens, d'une valeur de 1,5 million de nuyens. Pour l'instant, elle n'en touche que les intérêts, qui se montent à 10 % chaque année. Fayette a déjà des relations dans le milieu, auprès des tribus et parmi l'élite du monde corporatiste. En d'autres termes, elle constitue un beau parti ou même un employeur potentiel pour certaines Shadowruns.

Au cas où les Shadowrunners élimineraient Anton d'Venescu, la direction d'Aztechnology tente d'oublier jusqu'au souvenir de son existence. Cette histoire lui attirerait une très mauvaise publicité et, de plus, s'est soldée par un échec. En conséquence, à moins que les Shadowrunners ne fassent quelque chose de vraiment stupide, comme vendre l'histoire de Fayette aux médias par exemple, ils n'ont pas à redouter de représailles. Aztechnology dispose naturellement de ressources pratiquement illimitées pour punir des Shadowrunners qui poussent trop loin leur chance.

Bien sûr, il est possible que la victoire des Shadowrunners ne soit pas aussi claire que ça. L'aventure peut très bien se terminer par la fabrication d'une nouvelle identité pour Fayette, mais avec Anton encore en vie. Dans ce cas, vous pouvez préparer une nouvelle aventure au cours de laquelle Anton tenterait une nouvelle fois d'enlever sa fille - et de se venger des Shadowrunners. Ce supplément vous servira de référence pour établir le genre de ressources auxquelles il a accès. Si Anton laisse passer plusieurs mois, cependant, les esprits aztèques s'emparent de lui (à moins qu'il ne devienne fou, voir plus bas). En le tenant à distance suffisamment longtemps, les Shadowrunners finissent par ne plus entendre parler de lui.

S'ils échouent totalement dans leur mission, Anton sacrifice sa fille et peut dès lors se consacrer à se venger d'eux. De plus, son rituel est désormais achevé. Vous pouvez donner à cet acte autant d'implications que vous le souhaitez (voir plus bas). À tout le moins, les actions du mage auprès d'ATC grimpent en flèche.

LE RITUEL DE D'Venescu

On raconte, depuis longtemps, dans la rue comme dans les salles de réunions corporatistes, que l'ascension d'Aztechnology vers les hautes sphères du pouvoir s'explique non seulement par ses méthodes commerciales insidieuses, mais également par une alliance impie avec de puissants esprits aztèques. La vérité n'a jamais été établie, mais l'expérience des Shadowrunners avec d'Venescu (en considérant qu'ils aient découvert le fin mot de l'histoire) tendrait à étayer quelque peu la rumeur.

Les grands esprits aztèques sont-ils vraiment aux trousses de d'Venescu ? À vous d'en décider. Vrai ou non, cela ne signifie pas grand-chose quant à la relation existante entre Aztechnology et les esprits. Le rituel de d'Venescu a avorté voilà quinze ans. Beaucoup de choses ont pu et se sont passées depuis.

Si d'Venescu a vraiment réussi à entrer en contact avec les esprits aztèques, manquer à récupérer sa fille sera sa dernière erreur. Quand Fayette lui échappe une fois encore, Anton connaît une mort magique atroce. Les esprits ne tolèrent pas un nouvel échec.

Si les effets du rituel sacrificiel et les conséquences de son échec à le compléter sont de simples créations de son esprit malade, il peut connaître malgré tout une fin magique abominable, qu'il aura lui-même engendrée. La certitude que de grands et puissants esprits dévoreront son âme s'il échoue à leur sacrifier sa fille suffit à le détruire. Il possède indéniablement la puissance nécessaire pour s'attirer de façon subconsciente les foudres de ses dieux aztèques.

Aztechnology est-elle vraiment entrée en contact avec les grands esprits aztèques ? Seul l'avenir le dira.

ATTRIBUER LE KARMA

Distribuez le Karma selon le barème suivant :

KARMA D'ÉQUIPE

- | | |
|---|---|
| Pour avoir sauvé Fayette et éliminé d'Venescu | 5 |
| Pour avoir neutralisé d'Venescu | 3 |
| Pour avoir survécu à l'aventure | 1 |

KARMA INDIVIDUEL

Reportez-vous à la page 199 des règles de **Shadowrun**.

CONTACTS

LES CONTACTS

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

Interroger un contact réclame habituellement un test d'Étiquette (la Rue) ou (Corporation) avec un seuil de réussite de 4. La quantité d'information disponible varie selon le nombre de succès obtenus par le Shadowrunner. S'il en obtient plus d'un, il accède aux renseignements correspondant à son niveau de succès mais aussi à ceux des niveaux inférieurs.

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

Vous pouvez compliquer le processus en répartissant l'information disponible entre plusieurs individus. Le personnage devrait alors les rencontrer successivement pour connaître l'histoire en entier. Plusieurs personnages peuvent également se renseigner chacun de son côté puis mettre en commun les éléments recueillis pour obtenir un tableau complet de la situation. Ce système ne se justifie que si vous dotez chaque contact d'une histoire et d'une personnalité détaillée.

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

Les contacts ont leur vie, tout comme les Shadowrunners. Leur attitude, leur humeur et leur style affectent leurs rendez-vous. Les informations qui suivent montrent qu'il est beaucoup plus difficile de faire parler contre sa corporation ou ses amis une personne satisfaite qu'une autre qui ne l'est pas. N'oubliez pas ce détail quand vous faites jouer la rencontre.

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

Pourquoi accepte-t-on de renseigner les Shadowrunners ? Certains le font pour le frisson qu'ils en retirent, mais la plupart ont de meilleures raisons. Peut-être ont-ils une dette envers les Shadowrunners, à moins qu'ils n'aient le son d'un créditube bien rempli.

Le personnage doit-il payer les renseignements qu'on lui fournit ? Par quel moyen ? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact ne réclame une faveur ou une information en retour ? Autant de questions pouvant ajouter une autre dimension à ces rencontres. Avec un contact, le courant passe dans les deux sens.

ANTON D'Venescu

Informations publiques

Aucune.

Contacts appropriés

Ex-mage corporatiste, Mr Johnson, tout contact corporatiste.

Note : Si le contact est actuellement *employé* chez Aztechnology, le seuil de réussite du test d'Étiquette grimpe à 8. Un échec signifie que le contact refuse de dire quoi que ce soit et renvoie poliment mais fermement son interlocuteur. À vous de décider s'il rapporte ou non cet entretien à la corporation. Si, au contraire, le contact est un *ex-employé* d'Aztechnology, le seuil de réussite tombe à 2, le contact se faisant un plaisir de raconter tout ce qu'il sait sur cette corporation qu'il a quittée en mauvais termes.

Succès

1

Résultat

«Mr d'Venescu était autrefois une figure marquante de l'invocation corporatiste. Selon la rumeur, il aurait accompli en 2034 une percée significative dans ses recherches sur le contact des grands esprits. À ce qu'on dit, il essayait de redécouvrir les rituels magiques des Aztèques précolombiens. Il a disparu peu de temps après.»

2

«Je crois que Mr d'Venescu est gravement malade. Il a passé plusieurs semaines sous attention médicale permanente dans un endroit tenu secret. Ils disent que son état serait en rapport avec un rituel qu'il n'aurait pas pu achever.»

3

«J'ai cru comprendre que son statut au sein de la corporation ne tenait plus qu'à un fil. En ce moment, Mr d'Venescu semble rechercher désespérément une personne ou un objet, en utilisant des ressources internes et externes aussi bien physiques que métaphysiques. La compagnie n'est pas enchantée de le voir faire appel à des talents extérieurs, mais jusqu'à maintenant elle laisse courir.»

4+

«Aztechnology est particulièrement soucieuse de son image publique. Certains redoutent que, si la situation de d'Venescu était connue de tous, la réputation d'Aztechnology aurait à en souffrir. J'ai cru comprendre qu'il était question de magie sanglante.»

AZTECHNOLOGY

Informations publiques

Siège de la compagnie : Mexico City, Aztlán

Président : Juan Atzcapotzalco

CONTACTS

Branches principales

Branche : Aztechnology, Branche Nord-Ouest

Directeur : Salvador Ramirez

Principal produit/service : produits divers, allant de l'armement à l'électronique

Profil commercial :

De nombreux experts voient en Aztechnology le véritable pouvoir derrière le gouvernement actuel d'Aztlan. La compagnie s'est constituée aux premiers jours de l'Éveil, à partir d'un ensemble hétéroclite de ressources sud-américaines et centre-américaines et de sociétés technopirates. Sa croissance rapide s'appuyait au départ sur les capacités magiques de son personnel et sur des méthodes brutales d'espionnage industriel et de sabotage. Le fondateur et son fils seraient tous deux des magiciens accomplis. En dépit d'un usage industriel de la magie, Aztechnology parvient à mériter son nom en se maintenant à la pointe de la technologie.

Sécurité/Forces militaires

Aztechnology entretient une importante force paramilitaire. C'est un des principaux participants aux programmes de guerre des corporations. La Branche Nord-Ouest conserve des éléments de la troisième légion aztlan pour épauler ses troupes en cas de besoin.



Contacts appropriés

Mr Johnson, Tout contact corporatiste.

Note : Si le contact est actuellement *employé* chez Aztechnology, le seuil de réussite du test d'Étiquette grimpe à 8. Un échec signifie que le contact refuse de dire quoi que ce soit et renvoie poliment mais fermement son interlocuteur. À vous de décider s'il rapporte ou non cet entretien à la corporation. Si, au contraire, le contact est un *ex-employé* d'Aztechnology, le seuil de réussite tombe à 2, le contact se faisant un plaisir de raconter tout ce qu'il sait sur cette corporation qu'il a quittée en mauvais termes.

Succès

1

Résultat

«Il se passe toujours quelque chose, mais je n'ai entendu parler de rien de particulier ces derniers temps. Personne ne semble spécialement nerveux, du moins pas plus que d'habitude.»

2

«Je me suis laissé dire que certains des grands patrons surveillent de près un des projets spéciaux. Je crois qu'ils ont lâché la bride à quelqu'un et qu'ils le regardent maintenant tresser la corde pour se pendre.»

3+

«La situation de d'Venescu est censée se résoudre prochainement. Il y a quelques années, il a cru avoir trouvé un moyen de contacter le dieu de la pluie aztèque, mais il a foiré le rituel et, depuis, il se planque. Pour Dieu sait quelle raison - et avec d'Venescu, tu peux parier que c'est pas joli, joli - il a besoin de sa fille pour compléter son rituel et sauver son âme. Heureusement pour elle, elle est portée manquante. Moi ? Je crois qu'il a forcé sur la drogue quand il a fait son rituel et que ça l'a rendu complètement cinglé. Depuis, ils le conservent au frais dans des chambres magiquement protégées, à la Juzu Clinic.»

LA LOGE DES PASSEPORTS

Le territoire Salish-Shidhe a été mentionné en relation avec Fayette, aussi est-il possible que les Shadowrunners veuillent se renseigner sur Fayette et sur Nick auprès de la Loge des Passports de Council Island.

L'information qu'ils recherchent n'est pas un secret, mais il leur faudra quand même réussir un test d'Étiquette (Tribus) (4) pour convaincre l'imperturbable réceptionniste de la loge que leur demande est légitime.

La porte-parole tribale connaît Fayette et ses liens avec Shoalwater, quoiqu'elle n'en fasse pas nécessairement mention. Interrogée à propos de Nick, elle doit procéder à une recherche sur son écran vidéo. Ignorez purement et simplement l'information correspondant à 2 succès si les Shadowrunners ne parlent pas de Nick.

Succès

1

Résultat

«Certainement, je connais Fayette. C'est une visage-pâle, mais nous la comptions parmi les nôtres. Elle peut foulé le territoire Salish-Shidhe aussi longtemps que les arbres croîtront et que brillera le soleil.»

- 2 «Je vois ici que, voilà trois mois, un elfe nommé Nicholas Voigt a déposé une demande pour un ticket bleu qu'il n'est jamais venu chercher. La semaine dernière, il en a obtenu un autre qui lui permettra de marcher pendant douze lunes sur notre terre.»
- 3 «Vous êtes des amis de Fayette, c'est bien. Sa tante est une femme honorable, qui parle pour les elfes de Shoalwater (Note : si les Shadowrunners lui posent la question, la réceptionniste leur dit que la tante de Fayette s'appelle Martha Newblood).»
- 4+ «Votre Fayette s'est vue attribuer un nouveau nom par le sage gouvernement du Conseil Salish-Shidhe. Si vous souhaitez en savoir davantage, remplissez les formulaires. La réponse vous parviendra dans six semaines.»

DIANA

Informations publiques

Aucune.

Contacts appropriés

Tout contact decker.

Note : Si le contact opérait déjà dans les années 2040, réduisez le seuil de réussite à 3.

Succès

- 1
2
3+

Résultat

- «Diana ? Sûr, je la connais de réputation, pas toi ? C'tait une sacrée decker il y a quelques années. Une pointure ! Aucune idée de ce qu'elle est devenue, par contre.»
«Ouais, c'était vraiment la grande classe, celle-là. J'ai entendu dire qu'elle s'était méchamment grillée, pourtant. Quelqu'un lui a salement fait la peau il y a une douzaine d'années.»
«C'est son mari qui a fait le coup, t'imagine un peu ? Ouais, un mage complètement taré qui travaillait pour Aztechnology. Il aurait aussi buté leur petite fille. C'est après ça qu'on a commencé à raconter ces histoires de magie sanglante et de pistes d'envol pour hélicoptères transformées en autels sacrificiels. Tu parles de conneries ! Je crois que sa véritable ID était Elle Vann ou quelque chose comme ça.»

LES DOUBLE DEVILS

Informations publiques

Les Double Devils sont mentionnés de temps en temps dans les datafax et autres sources d'information comme un gang de motards qui infeste le district de Snohomish.



CONTACTS

Contacts appropriés

Tout contact issu d'un gang ou des rues.

Succès Résultat

- | Succès | Résultat |
|--------|--|
| 1 | «Ces clowns ! Ouais, j'en ai entendu parler. Ils ont leur territoire à Snohomish, c'est ça ? Près du Thrasher's Corner. Ils occupent une décharge.» |
| 2+ | «Ouais, c't'une bande d'elfes purs et durs. 'Paraît qu'ils sont vachement contrariés en ce moment, parce qu'un d'leurs membres se serait fait la belle avec une oreille plate. Quoi ? Une oreille plate. Une humaine, ducon !» |

LA JUZU CLINIC

Informations publiques

Le nom de la Juzu Clinic se retrouve dans toutes les banques de données publicitaires. Elle se présente comme «un établissement de soins qui correspondent à vos besoins de santé, offrant tous les services de la médecine générale et de la chirurgie esthétique et une estimation cybernétique. La Juzu Clinic propose également un service de thérapie à impact minimal pour les magiquement actifs.» Les Shadowrunners peuvent obtenir l'adresse de la clinique par ces publicités.

Contacts appropriés

Doc des rues, mage désabusé, marchande de talismans, tout contact corporatiste en relation avec Aztechnology.

Note : Si le contact est lié à Aztechnology, reformuler le texte pour refléter cette relation.

Succès Résultat

- | | |
|----|--|
| 1 | «La Juzu Clinic ? Si t'es un mage et que t'as besoin d'une opération chirurgicale, va là-bas et demande le docteur Arhill. Ouais, j'ai entendu dire qu'il s'y passait des drôles de trucs. Et alors ? Bonhomme, un sorcier qui a sa magie dans la balance serait prêt à faire n'importe quoi.» |
| 2 | «J'te l'dis, le docteur Arhill, c'est le top. La crème. C'est le médecin personnel d'Anton d'Venescu, le fameux mage d'Aztechnology.» |
| 3 | «On raconte que l'essentiel de leur financement provient d'Aztechnology. Mais va savoir à quoi ils utilisent les fonds.» |
| 4+ | «J'ai entendu dire que le docteur Arhill recrutait. Il a embauché des mercenaires pour un job à l'intérieur et à l'extérieur du plexe. Ils se retrouvent au The Quick, The Dead and The Still Moving, un de ces bars en sous-sol de Downtown. Un autre genre d'opération chirurgicale, hein ?» |

L'ADRESSE MATRICIELLE DE LA JUZU CLINIC

Un decker peut obtenir de ses contacts le numéro NA du système informatique de la Juzu Clinic. Malheureusement, ils ne peuvent pas lui apprendre grand-chose de plus.

Contacts appropriés

Tout contact decker.

Succès Résultat

- | | |
|----|---|
| 1 | «Heu, la Juzu Clinic ? Hmm, je crois que c'est à Everett, RTL 3206. Probablement dans le bloc séquentiel 34-quelque chose. C'est tout ce que je sais.» (Cette information permet de diminuer de 1 le seuil de réussite du test d'Informatique nécessaire pour se procurer le numéro complet par la méthode indiquée page 165 de Shadowrun .) |
| 2 | «Hmmm... Hmmm... Hmmm... ouais ! Génial, je savais bien que je l'avais en mémoire quelque part. Okay, ta bécane est branchée ? Essaie le NA/SEA/3206 (34-8075). Ça doit être ça.» |
| 3+ | «Ouaip, c'est le NA/SEA/3206 (34-8075). J'y ai fait une passe rapide, une fois. Rien d'intéressant, vraiment le truc de base - même pas de CI. C'était du temps perdu.» |

KING'S GLEN

Informations publiques

King's Glen possède un petit aéroport desservi par Native America Airways. Il est situé dans la région de North Cove en territoire Salish-Shidhe, au sud-ouest de Seattle. De taille modeste, il se compose simplement de deux pistes et d'un petit terminal d'embarquement.

Des vols à destination de King's Glen partent du terminal de Native America Airways à l'aéroport de Seattle-Tacoma.

Note : Si par hasard les Shadowrunners se rendent effectivement à King's Glen, vous n'avez qu'à décider qu'un des habitants de Shoalwater travaille à l'aéroport et peut les renvoyer sur la bonne piste.

MARTHA NEWBLOOD (MARTI VANN)

Informations publiques

Aucune.

Contacts appropriés

Tout contact tribal ou elfe.

Succès Résultat

- | | |
|----|--|
| 1 | «Newblood ? Je crois qu'elle dirige une des communautés près de North Cove. C'est pas Shoalwater ?» |
| 2 | «Ouais, c'est ça. Martha, c'est une maligne. C'est de famille. J'ai cru comprendre qu'elle avait une frangine qui s'est fait descendre il y a quelques années. Elle courrait les ombres ou un truc dans ce goût-là.» |
| 3+ | «Martha ? Ah, tu veux dire Marti, Marti Vann. J'ignore pourquoi elle a changé de nom, mais quand elle a fait son apparition à Shoalwater, elle s'appelait tout d'un coup Martha Newblood. Elle avait une petite fille avec elle, qui devait avoir cinq |

ans. Elle disait que c'était la gosse de sa frangine. Mais, eh, c'était il y a plus de dix ans, bonhomme !»

LA COMMUNAUTÉ TRIBALE DE SHOALWATER

Informations publiques

Shoalwater, à North Cove, était autrefois une réserve indienne. Maintenant que les Américains d'Origine contrôlent l'essentiel du Nord-Ouest, la plupart des Indiens qui vivaient dans la réserve ont émigré vers des terres plus accueillantes, laissant Shoalwater aux nouveaux venus. Parmi d'autres, un groupe de visages-pâles elfes y ont fondé une communauté. Ils croient à une vie en harmonie avec la nature nourricière. Ils ne sont pas opposés à la technologie mais ne l'utilisent que pour soulager l'environnement.

Contacts appropriés

Activiste des droits des métahumains, chaman, decker elfe, tout contact tribal.

Succès

Résultat

- 1 «Une femme nommée Martha Newblood parle pour les elfes de Shoalwater. Ils mènent une vie paisible et retirée.»
- 2 «Shoalwater assure sa subsistance en exploitant les ressources renouvelables et en vendant l'énergie générée. Ai-je détecté un ricanement ? Et bien, ça ne me semble pas très lucratif à moi non plus, mais l'un dans l'autre, Martha est parvenue à ramasser une fortune.»
- 3+ «Martha aurait eu avantage à exploiter ailleurs ses remarquables talents, mais elle a agi dans l'intérêt de sa famille. J'ai cru comprendre que Newblood n'est pas son véritable nom mais un pseudonyme qu'elle s'est choisi. On raconte que sa sœur était une Shadowrunner de premier plan, une decker qui aurait été tuée dans une affaire de mégacorporation impliquant une magie particulièrement dangereuse.»

NICK VOIGT

Informations publiques

Aucune.

Contacts appropriés

Tout contact issu d'un gang ou des rues.

Succès

Résultat

- 1 «Nick Voigt ? Nick le Dingue ? Ouais, il est pas avec les Double Devils ?»
- 2 «Nick le Dingue, ouais. On m'a raconté qu'il en pinçait pour une humaine et qu'il s'est taillé avec elle. J'ai toujours pensé que c'était un cave.»
- 3+ «À ce qu'on m'a dit, Nick et sa copine humaine seraient partis vers le sud en territoire indien. Vers North Cove, je crois.»

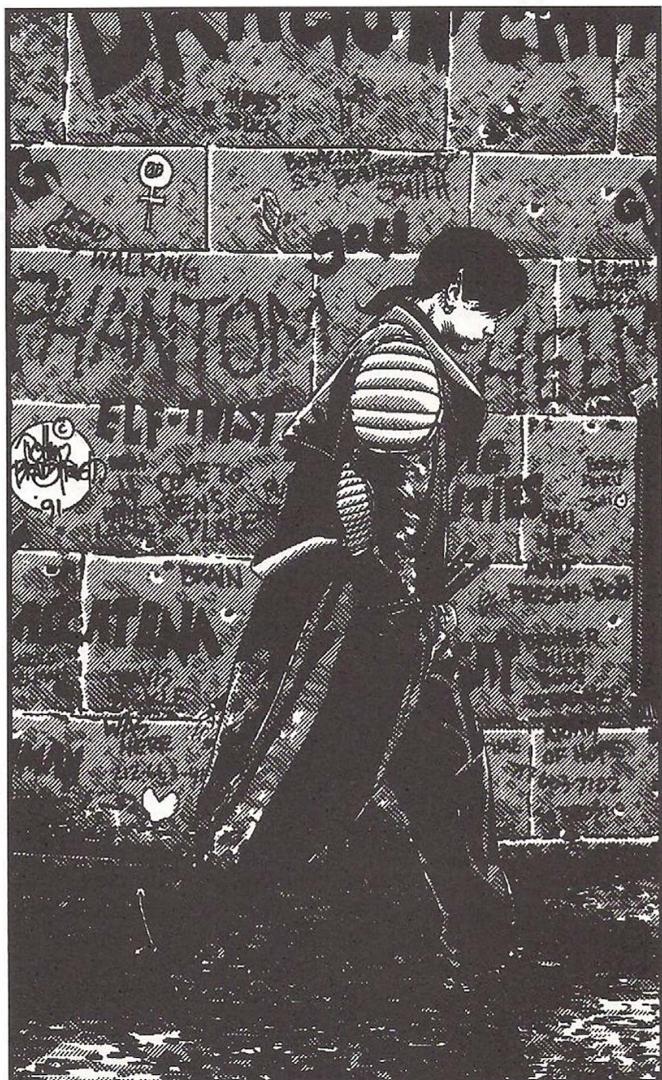
RUMEURS

Les rumeurs suivantes ont toutes un lien avec l'aventure, quoique ce ne soit pas forcément immédiatement évident. Les Shadowrunners entendent au moins une de ces rumeurs à chaque fois qu'ils discutent avec un de leurs contacts et réussissent un test d'Étiquette. S'ils posent des questions sur un sujet qui se rapporte à une des rumeurs, c'est automatiquement celle-là qu'ils entendent. Sinon, choisissez celle qui semble présenter le plus d'intérêt pour les Shadowrunners.

- «J'ai eu des nouvelles de Cratchit, le mec qui dirige ce bastinque, tu sais ? C'est un type important, dans son policlub, et il lance une nouvelle croisade. Des gars de chez lui sont en train de faire tous les bars métahumains à la recherche d'une fille humaine.»

- «Tu connais cette boîte métahumaine, l'Elby's Bar ? Il doit se passer un drôle de truc là-bas. Quand tu passes devant, tu vois de la lumière et tout, mais ça fait presque vingt-quatre heures que personne en est sorti. Vraiment bizarre, moi j'te l'dis.»

- «Tu projettes pas une petite balade à travers les Barrens, non ? Parce que, si oui, tu ferais mieux d'y réfléchir. Y a un genre de gang de motards dans la décharge à côté de la route 12, ils sont comme dingues. Je sais pas ce qui les a foutu en rogne, mais faut pas compter sur moi pour aller leur demander.»



OMBRES PORTÉES

FAYETTE

Aussi à l'aise dans les rues que dans les salons, Fayette est bien plus à même de se débrouiller par elle-même que ne l'imaginent ses gardiens. Si les Shadowrunners s'en rendent compte, ils peuvent en faire une alliée utile. Elle a accumulé 10 points de Karma au cours de ses multiples escapades hors du conservatoire, et ils pourraient lui enseigner les bases de quelque Compétence importante en attendant l'attaque d'Anton.

Le regard généralement fixé au sol, Fayette est une jeune fille à l'air timide et solitaire, qui paraît d'abord assez ordinaire. En compagnie d'amis, pourtant, elle s'anime et révèle des yeux d'un bleu étincelant, un sourire enjôleur et un rire léger et malicieux. Elle laisse flotter librement ses cheveux blond cendré, qui bouclent par temps de pluie. Elle porte des jeans et un sweater ou, pour les occasions spéciales, une jupe en jean.

Fayette peut se montrer très sage quand elle le veut, mais elle a l'esprit vif et une attirance pour les choses excitantes. Ses amies les plus proches savent qu'elle a passé de nombreuses nuits dans des boîtes underworld de Seattle, à s'encanaller avec des métahumains et à boire des cocktails de toutes les couleurs (elle a une préférence pour les Strawberry Spurs).

Note : Un des Shadowrunners se souviendra peut-être l'avoir aperçue un soir dans un de ses bars habituels.

Fayette est amoureuse de Nick et le proclame à tout bout de champ à qui veut l'entendre. Quoiqu'il soit difficile de s'en rendre compte, elle est très attachée à sa tante Marti et à la communauté de Shoalwater. Si quelqu'un insinue qu'elle attire le désastre sur les elfes, elle réplique par une insulte et se détourne pour cacher ses larmes.

Attributs

Constitution : 3
Rapidité : 4
Force : 2
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 5
Essence : 6
Réaction : 4

Réserves de Dés

Combat : 6

Cyberware

Aucun

Équipement

Créditube de 1.000 ¥
Streetline Special |6 (chargeur), plus 1 chargeur, 4L|
Placements d'une valeur totale de 1,5 million de nuyens, actuellement gérés par Marti et investis dans les projets de la communauté de Shoalwater, en bourse et dans d'autres comptes rémunérés. Ces placements rapportent 10 % de leur valeur chaque année mais ne peuvent pas être convertis en liquide.

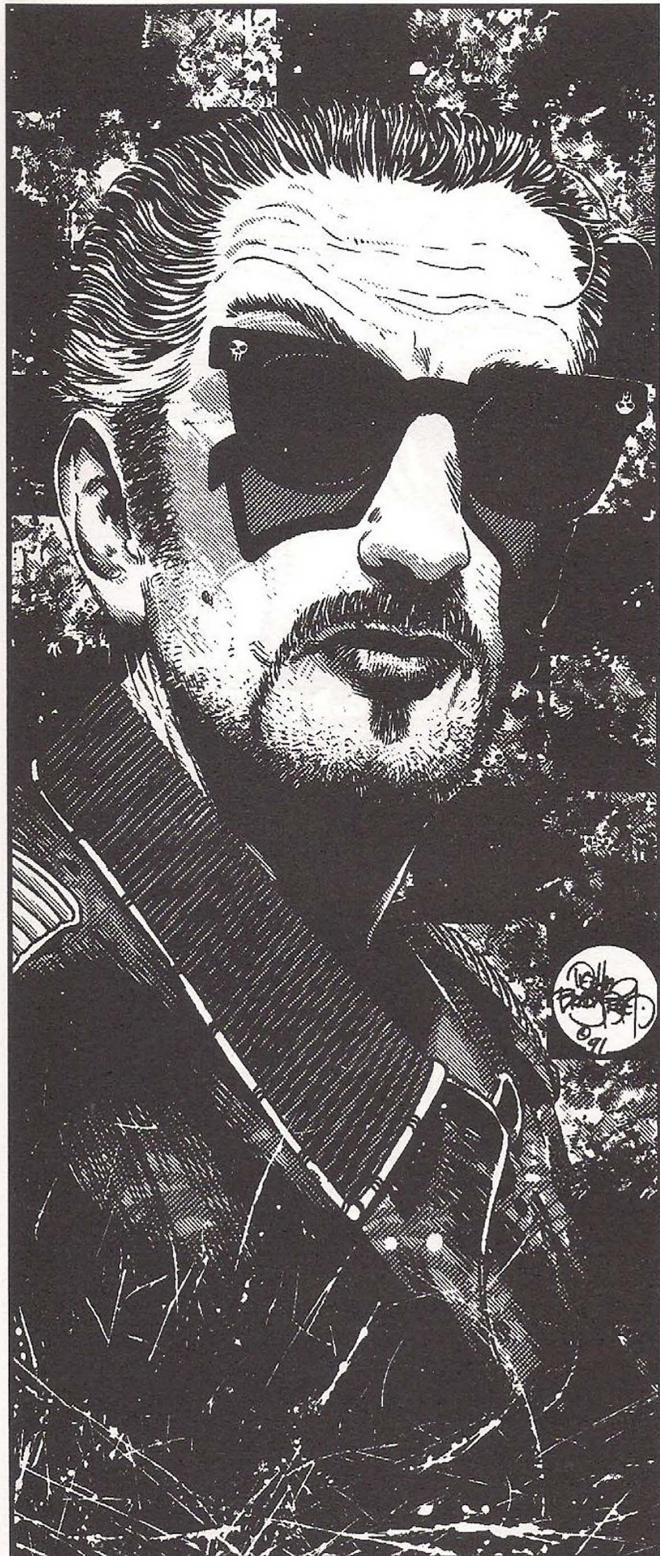
Compétences

Armes à Feu : 1
Combat à Mains Nues : 2
Étiquette (Bonne société) : 1
Étiquette (Elfes) : 4
Étiquette (la Rue) : 3
Furtivité : 4
Motos : 2



ANTON D'Venescu

Anton d'Venescu était clairement destiné à progresser jusque dans les hautes sphères d'Aztechnology. C'était le mage corporatiste idéal, capable de réduire les puissances astrales en esclavage avec l'impartialité professionnelle d'un avocat faisant observer une clause mineure d'un contrat. Bien qu'étant extrêmement orgueilleux, son charme compensait son arrogance. Quand il a décidé de rechercher les drogues de magie des Aztèques, ses supérieurs, loin de vouloir l'en empêcher, se sont précipités pour le financer.



Anton avait épousé une decker de haute volée, sachant qu'un tel arrangement serait profitable à sa carrière. Sous l'influence des drogues et du rituel grâce auquel il espérait entrer en contact avec les anciens dieux aztèques, il a commencé à penser que sa carrière profiterait encore davantage du meurtre de sa femme et de sa fille. Il a tenté le sacrifice, mais n'a pas réussi à le mener jusqu'à son terme. Sa femme était parvenue à cacher leur fille en sécurité, avant de perdre sa propre vie au cours du rituel.

Anton est convaincu qu'il lui faut sacrifier sa fille aux esprits aztèques. S'il n'y parvient pas, il sait que ses rêves auront le pouvoir de le tuer. Après l'avortement du rituel, il a perdu toute capacité de recourir à la magie. Il prétend qu'il s'agit là d'une preuve de sa réussite à contacter les esprits aztèques, mais les psychologues d'ATC estiment que cette perte de capacité provient plutôt d'un blocage psychologique auto induit. Anton est incapable de prouver que son rituel a eu d'autres effets que le décès de Suzanne Vann-d'Venescu.

Depuis plusieurs années, Anton vit dans une chambre souterraine de la Juzu Clinic, sous la protection d'élémentaires liés, de focus d'esprits et de barrières physiques. Il n'ose en sortir que pour capturer Fayette, convaincu de devoir mourir s'il échoue.

Son physique autrefois avantageux accuse désormais les longs mois passés en chambre d'isolation. Ses muscles se sont ramollis, sa mâchoire volontaire s'affaisse, sans énergie. Sa peau olivâtre est terreuse sous la lumière artificielle. Il entretenait un bouc noir, mais une barbe négligée envahit désormais le reste de son menton. Il porte un long manteau renforcé sur un costume-cravate conventionnel.

Anton s'exprime sur le ton suave d'un homme habitué à commander. Clairement conscient de son état, il évalue rapidement toute situation en fonction de sa poursuite de Fayette. Chaque parole qu'il prononce a un but : engager un homme de main, abuser ses ennemis ou découvrir ce que les autres connaissent au sujet de sa fille.

Anton sait qu'il ne faut pas prendre les divinités aztèques à la légère. En dehors de ce principe, il ne possède aucun honneur ou sens du devoir. L'idée qu'il puisse regretter d'avoir tué sa femme ou pourchassé sa fille n'a aucune signification pour lui. Confronté à ce concept, il le rejette avec un rire incrédule.

Sa magie relevait de la tradition chamanique.
Il a accès à toutes les ressources d'Aztechnology.

Attributs

Constitution : 3
Rapidité : 3
Force : 1
Charisme : 6
Intelligence : 6
Volonté : 3
Essence : 6
Magie : (6)
Réaction : 4

Réserves de Dés

Astrale : Aucune
Combat : 6
Magie : Aucune

Cyberware

Aucun

Équipement

Vêtements Pare-balles (3/0)
Shotgun Mossberg CMDT |8 (chargeur), balles APDS, 9G, avec lance-grenades monté sous le canon 6 (magasin)
(6) Grenades défensives (10G)
Focus sorciers (indice 2)
Lentille de diamant ciselée (Illusion)
Réplique en or d'un calendrier aztèque (Manipulation)
Focus d'esprits (indice 2)
Couteau sacrificiel aztèque en obsidienne

LE DOCTEUR ARHILL

Le docteur Arhill s'est pris d'amitié pour Anton d'Venescu, enfreignant ainsi ses propres règles qui lui interdisent de s'impliquer émotionnellement auprès de ses patients. Peut-être a-t-il perçu en cet homme quelque chose de lui-même, car lui aussi sacrifierait père et mère à sa quête de la magie ; peut-être a-t-il simplement souhaité avoir quelqu'un à qui parler après des années de pratique en solitaire. Quelles que soient ses raisons, maintenant qu'Anton est confiné dans sa chambre d'isolation à la Juzu Clinic, le docteur Arhill en profite pour avoir de longues conversations sur la pathologie clinique. C'est ce qu'il appelle une profonde implication émotionnelle.

C'est pourquoi, quand il vu Fayette pour la première fois, le docteur Arhill en a aussitôt informé Aztechnology. La compagnie a proposé de financer ses tentatives pour compléter le sacrifice et sauver Anton. Il poursuit ce but avec opiniâtré, espérant sauver la vie de ce patient en échange du pardon des années de froide indifférence qu'il a témoignée envers d'autres. Le fait que le traitement nécessite le meurtre d'une jeune fille ne revêt aucune importance à ses yeux.

Le docteur Arhill a une peau luisante, en particulier sur son front dégarni. Il porte d'épaisses lunettes sur un nez long et fin.

Semblant perpétuellement distrait, il suit rarement une conversation jusqu'au bout sans couler des regards furtifs en direction de quelque graphique ou autre écran vidéo sans rapport avec le sujet. Il le fait sciemment, pour décourager son interlocuteur de continuer à l'ennuyer. Individu glacial et sans humour, il désire étudier la magie et les maladies et ne s'intéresse donc qu'aux magiciens et aux malades.

Le docteur Arhill travaille sans relâche sur le cas d'Venescu, servant ainsi indirectement les intérêts d'Aztechnology.

Il a accès aux ressources de la Juzu Clinic et d'Aztechnology.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 2
Intelligence : 5
Volonté : 6
Essence : 6
Magie : 8
Réaction : 4

Réserves de Dés

Astrale : 7 (13)
Combat : 7
Magie : 5 (11)

Cyberware

Aucun

Grade d'initiation

2 (auto initiation, aucun geas)

Équipement

Focus de Pouvoir (6)
Vêtements Pare-balles (3/0)
Walther Palm Pistol [2 (barillet), 4L]

Sorts

Combat

Sommeil : 9

Détection

Analyse Psychique : 7

Santé

Antidote aux Toxines M : 3

Désintoxication Toxine M : 3

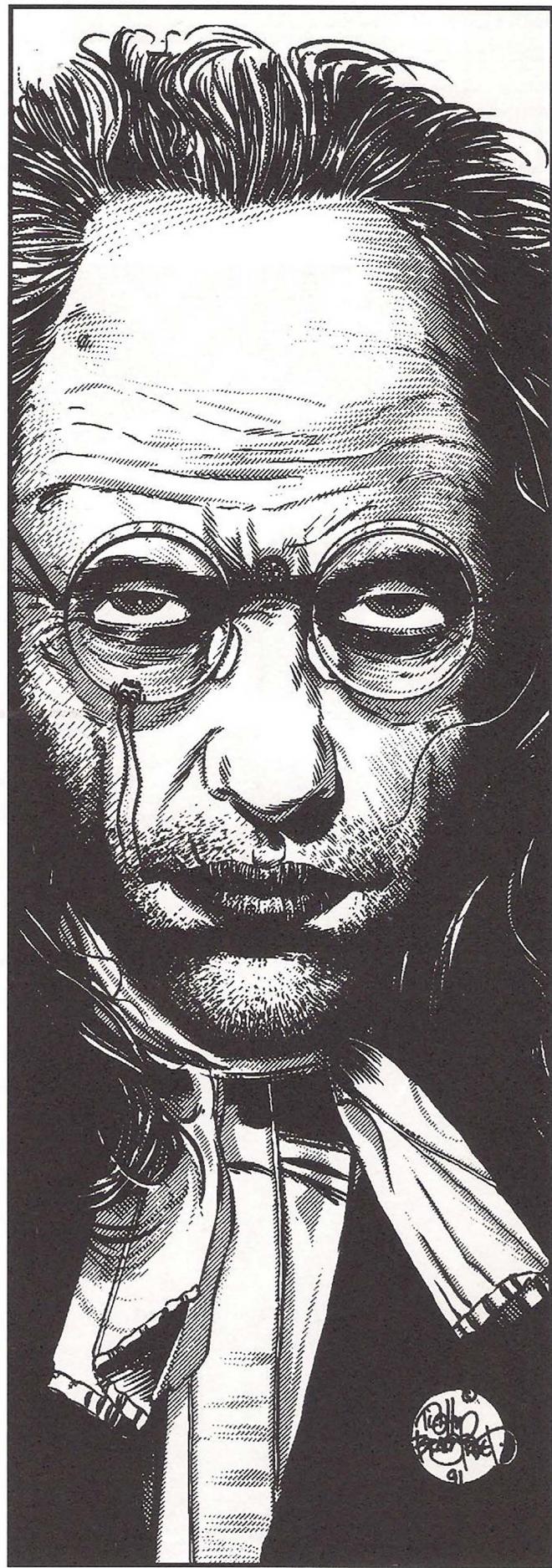
Guérir une Maladie M : 4

Prophylaxie Agents Pathogènes F : 4

Soins : 5

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 4
Biologie : 6
Biotech : 5
Cybertechnologie : 6
Enchantement : 46
Étiquette (Aztechnology) : 6
Sorcellerie : 5
Théorie Magique : 5



LES INTERNES (HORTENSE ET FARNWELL)

Ces jeunes apprentis-médecins souhaitent pénétrer dans le nouveau domaine en développement de la médecine mystique. Le docteur Arhill leur enseigne les mêmes sorts à tous les deux.

Les internes sont jeunes et maigres, et leurs yeux sont injectés de sang à cause des drogues qu'ils prennent en assistant le docteur Arhill dans ses travaux.

Quand Arhill n'est pas là pour leur donner des ordres, Hortense et Farnwell se regardent en chiens de faïence, en s'appliquant à ne rien faire qui puisse leur attirer des ennuis.

Tous deux obéissent aveuglément au docteur Arhill.

Attributs

Constitution : 4

Rapidité : 4

Force : 1

Charisme : 1

Intelligence : 6

Volonté : 4

Essence : 6

Magie : 6

Réaction : 5

Réserves de Dés

Astrale : 5 (8)

Combat : 7

Magie : 4 (7)

Compétences

Armes à Feu : 2

Biologie : 3

Biotech : 6

Cybertechnologie : 2

Invocation : 3

Sciences Physiques : 4

Sorcellerie : 4

Théorie Magique : 3

Cyberware

Aucun

Équipement

Ares Crusader |40 (chargeur), plus 2 chargeurs, 6L|

Focus de Pouvoir (3)

Gilet Pare-balles (2/1)

Sorts

Combat

Sommeil : 5

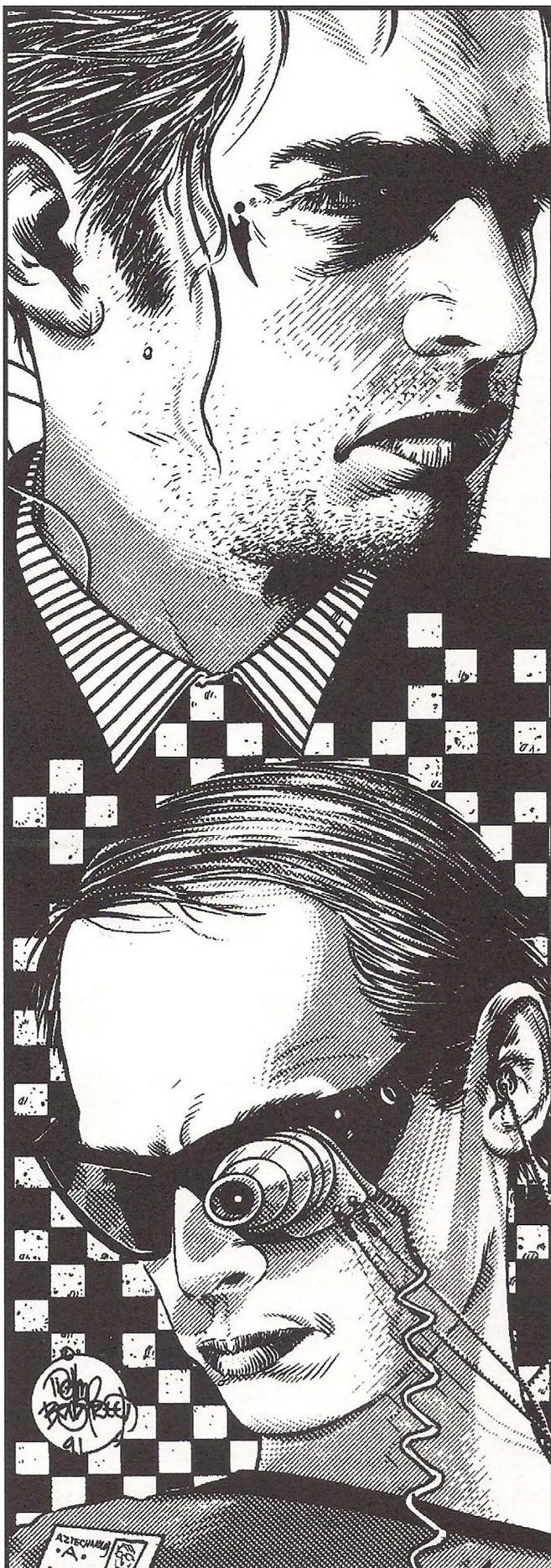
Santé

Soins : 3

Illusion

Confusion : 4

Monde Chaotique : 4



MARTI VANN

Marti a rejoint la communauté elfique de Shoalwater peu de temps après sa puberté. Sans être une idéaliste, elle a des opinions fortement ancrées à propos de l'écologie et de la corruption de la société et se sent davantage chez elle parmi les elfes qu'entre les tours de Seattle. Elle s'est rapidement imposée au sein de la communauté, gagnant son prestige en revendant des programmes informatiques pour ramener de l'argent à la tribu. Elle est finalement devenue le porte-parole de la communauté.

Pendant ce temps, sa jeune sœur, Suzanne, épousait Anton d'Venescu. Après son assassinat entre les mains d'Anton trois ans plus tard, Marti a dissimulé Fayette en profitant du brouillage électronique créé par Suzanne avant sa mort. Avec les numéros de code fournis par sa sœur, Marti a obtenu accès à plusieurs millions de nuyens dérobés dans les comptes attribués à Anton par Aztechnology. Elle a consacré cet argent à l'éducation de sa nièce. Elle a tenté de lui offrir une vie stable, tout en sachant qu'un jour ou l'autre elle verrait ressurgir Anton.

Marti est une elfe à la silhouette élancée. Elle ramène sa somptueuse chevelure brune en chignon et semble avoir environ vingt-cinq ans.

Les années passées à la tête de la communauté l'ont rendue déterminée et légèrement autoritaire. Elle reconnaît la compétence des Shadowrunners dans leur domaine d'expérience mais ne se gêne pas pour les corriger sur d'autres sujets. Ses idées sur la morale peuvent sembler désuètes en 2053, surtout quand on est un jeune homme qui conduit une moto. Malgré tout, le fait que Nick soit un elfe peut jouer en sa faveur.

Marti se fait un devoir de protéger Fayette contre Anton mais également contre Nick.

Attributs

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

Réserves de Dés

Combat : 7
Matricielle : 11

Cyberware

Datajack
Mémoire (30 Mp)

Équipement

Toutes les ressources de Shoalwater sous réserve de l'approbation de la communauté

Placements d'une valeur totale de 1,5 million de nuyens, gérés au nom de Fayette. Cet argent est investi et ne peut pas être converti en liquide.

Atelier de micro-électronique

Équivalent d'un Fuchi Cyber-4 avec Accroissement de Réponse 2

Persona

Évasion : 6
Masque : 6
Senseurs : 7
Solidité : 6

Pouvoirs

Vision nocturne

Faiblesses

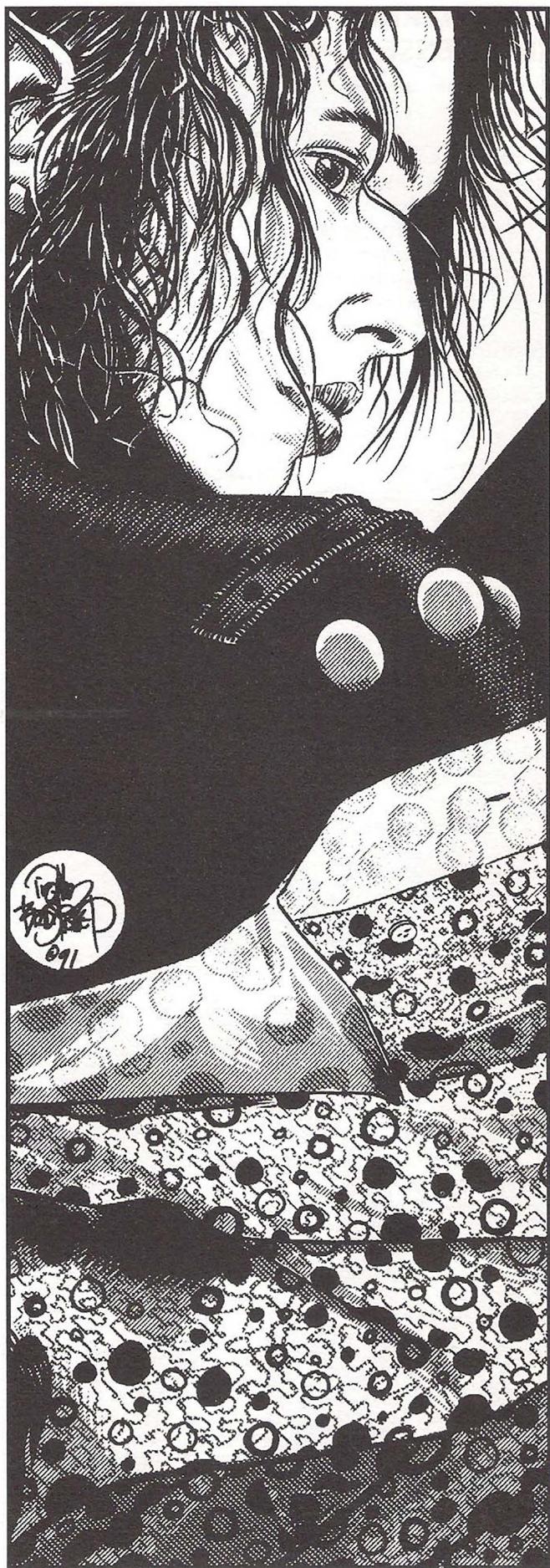
Allergie (fer, légère)

Compétences

Armes de Trait (Arc) : 4
Étiquette (Corporations) : 2
Étiquette (Elfes) : 6
Étiquette (la Rue) : 2
Étiquette (Tribus) : 6
Informatique : 2
Leadership : 2
Négociation : 3
Théorie Informatique : 1

Utilitaires

Attaque : 3
Évaluation : 5
Invisibilité : 5



NICK VOIGT

La vie de Nick a mal tourné depuis le début. Quand il a eu quatorze ans, il passait déjà le plus clair de temps dans la rue. Il a aujourd'hui dix-huit ans et les bas-fonds sont le seul foyer qu'il connaisse. Il traîne avec les Double Devils, un gang de motards semi-organisé. Comme lui, la plupart d'entre eux ont perdu leur famille et leurs amis en même temps que leur humanité. Ils se méfient des humains et, en retour, les gangs humains font de leur vie un enfer.

Nick a rencontré Fayette pour la première fois à l'Elbys. Voyant qu'elle était humaine, il s'est amené en roulant des mécaniques et s'est assis juste à côté d'elle, en la défiant presque de faire une remarque insultante sur les elfes. Au contraire, la jeune fille a semblé parfaitement à l'aise. Nick s'est aperçu qu'elle comprenait très bien les elfes : Fayette, de son côté, a découvert en lui un merveilleux compagnon de virée.

Petit elfe sec et nerveux d'un mètre quatre-vingt-trois, Nick porte les vêtements de cuir synthétique de son gang. Ses cheveux taillés courts se dressent tout droit, soutenus par un bandana crasseux. Il jette sur le monde un regard ironique à travers ses paupières mi-closes mais gratifie quelque fois Fayette d'un sourire canaille.

C'est un garçon spirituel à la langue bien pendue, et d'une irrésistible impertinence. Il aime que les choses se déroulent à sa façon, et lorsque ce n'est pas le cas, il se bagarre ou part bouder. Les Shadowrunners seraient bien avisés de lui témoigner la courtoisie de la rue qu'ils réserveraient à n'importe quel gangster à l'humeur belliqueuse. Nick fait des efforts pour se concilier les bonnes grâces de la tante de Fayette, mais ne peut dissimuler ni ses habitudes ni son argot. Lui et Marti finiront bien par s'accommoder l'un de l'autre, mais ce n'est pas encore gagné.

Les Shadowrunners devront faire très attention avec Nick. Si l'un d'entre eux se permet quoi que ce soit qui puisse passer pour une avance auprès de Fayette, Nick explose. À moins qu'une bagarre ne lui paraisse suicidaire, il attaque aussitôt. Il tente de s'enfuir avec Fayette, sans se soucier des plans d'Anton ni de la protection qu'ils rendent nécessaire. Même si Fayette a perçu, elle aussi, le geste du Shadowrunner comme une proposition, elle part avec Nick.

Nick se montre loyal envers Fayette et ses copains métahumains du plexe, mais c'est à peu près tout.

Attributs

Constitution : 5

Rapidité : 6

Force : 6

Charisme : 6

Intelligence : 5

Volonté : 4

Essence : 6

Réaction : 5

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 6

Combat à Mains Nues : 6

Combat Armé : 5

Étiquette (Elfes) : 1

Étiquette (la Rue) : 4

Motos : 4

Cyberware

Aucun

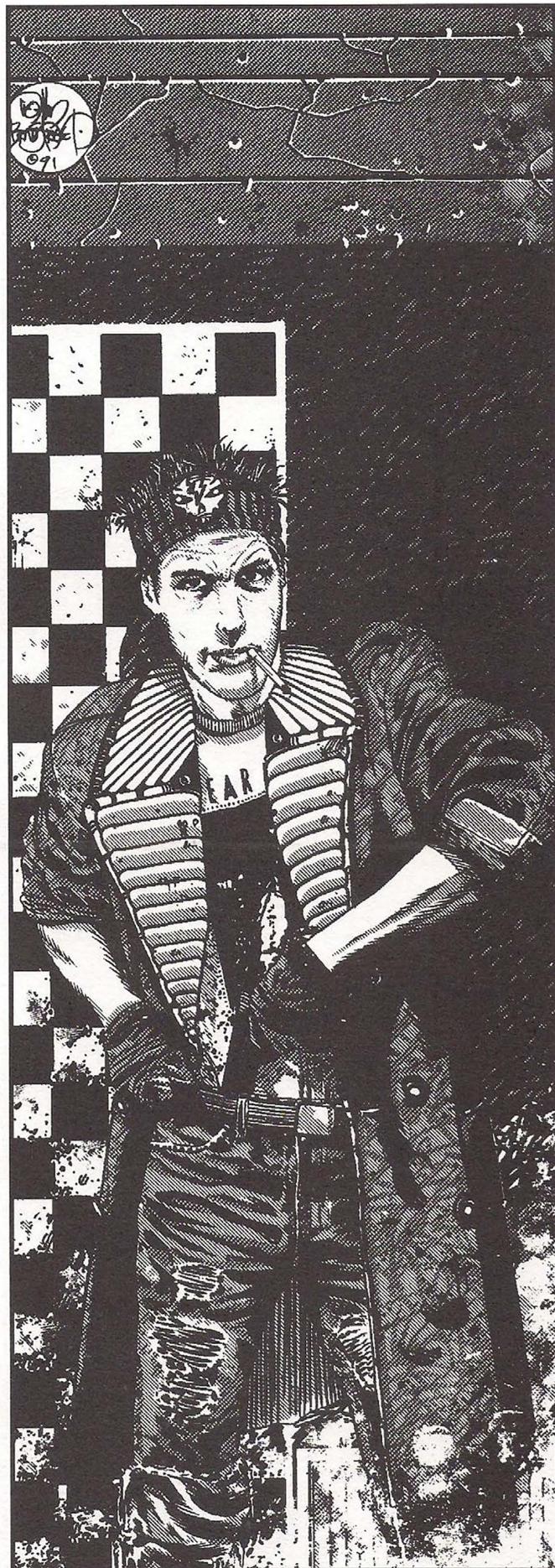
Équipement

Colt America I.36 |11 (chargeur), 6L|

Couteau de survie (8L)

Gilet Pare-balles (2/1)

Yamaha Rapier



LES MERCENAIRES ORKS

Ces guerriers sont de la tribu des orks de la Cascade, attirés en ville par la possibilité de gagner beaucoup d'argent. Tous les cinq ont les mêmes caractéristiques. Ils portent des vestes pare-balles Leather-Look™ par-dessus leurs T-shirts crasseux et leurs pantalons de camouflage.

Leur vie au camp de la Cascade entraîne chez eux une totale absence d'inhibition sociale, ce dont ils sont très fiers.

Les orks trouvent le docteur Arhill ridicule, mais restent loyaux envers lui aussi longtemps que leur fidélité n'a pas trouvé d'autre acquéreur. Livrés à eux-mêmes, ils retourneraient volontiers leur veste pour 10.000 nuyens. Cependant, leur chef, Rat Mash Dancer, n'autorise pas la traîtrise si elle peut l'empêcher.

Les orks respectent et obéissent à leur chef à cause de son statut au sein de la tribu, de son habileté à leur décrocher des contrats et parce qu'elle peut leur asséner un Poing de Force s'ils la contrarient.

Attributs

Constitution : 7
Rapidité : 5
Force : 6
Charisme : 1
Intelligence : 3
Volonté : 2
Essence : 6
Réaction : 3

Réserves de Dé

Combat : 5

Cyberware

Aucun

Équipement

AK-97 |30 (chargeur), plus 2 chargeurs, 6M|
Épée gravée de motifs orks de la Cascade (Allonge +1, 8M)
(2) Grenades à gaz diffusant un nuage de gaz Neuro-Étourdissant VIII (**Shadowrun**, page 186) dans un rayon de 3 mètres
Veste Pare-balles (5/3)

Compétences

Armes à Feu : 8
Combat à Mains Nues : 8
Combat Armé : 8
Étiquette (Corporations) : 2
Étiquette (la Rue) : 3
Explosifs : 4
Furtivité : 6
Hélicoptères : 3



RAT MASH DANCER, CHEF ORK

Rat Mash Dancer est une chaman Coyote des orks de la Cascade. Elle dirige une équipe de mercenaires. Elle a un visage allongé et poilu et une morphologie trapue. Elle porte une chemise grossière de tissu noir sous sa veste pare-balles de camouflage. La natte qui pend dans son dos est ornée de plumes et de douilles.

Rat Mash Dancer méprise presque tout le monde en ville. Comme elle le dit souvent : «Les éleveurs, les cadres, les corps... Qu'ils aillent bouffer d'la m... !» Par contre, elle apprécie l'argent et sait comment gagner sa vie dans la rue. Elle éprouve un sentiment quasi-maternel pour ses mercenaires mais les mène à la baguette, sachant qu'ils ont besoin d'une discipline stricte pour survivre à Seattle. Des Shadowrunners orks peuvent également faire vibrer sa fibre maternelle, à moins qu'elle ne les reconnaisse comme ses ennemis.

La seule loyauté qu'éprouve Rat Mash est envers elle-même et ses mercenaires, mais elle a suffisamment d'expérience pour ne jamais doubler un employeur.

Attributs

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

Réserves de Dés

Astrale : 7
Combat : 6
Magie : 6 (10)

Compétences

Armes à Feu : 8
Combat à Mains Nues : 6
Combat Armé : 4
Enchantement : 4
Étiquette (Corporations) : 2
Étiquette (la Rue) : 3
Étiquette (Tribus) : 4
Furtivité : 6
Hélicoptères : 3
Invocation : 6
Sorcellerie : 6
Théorie Magique : 3

Cyberware

Aucun

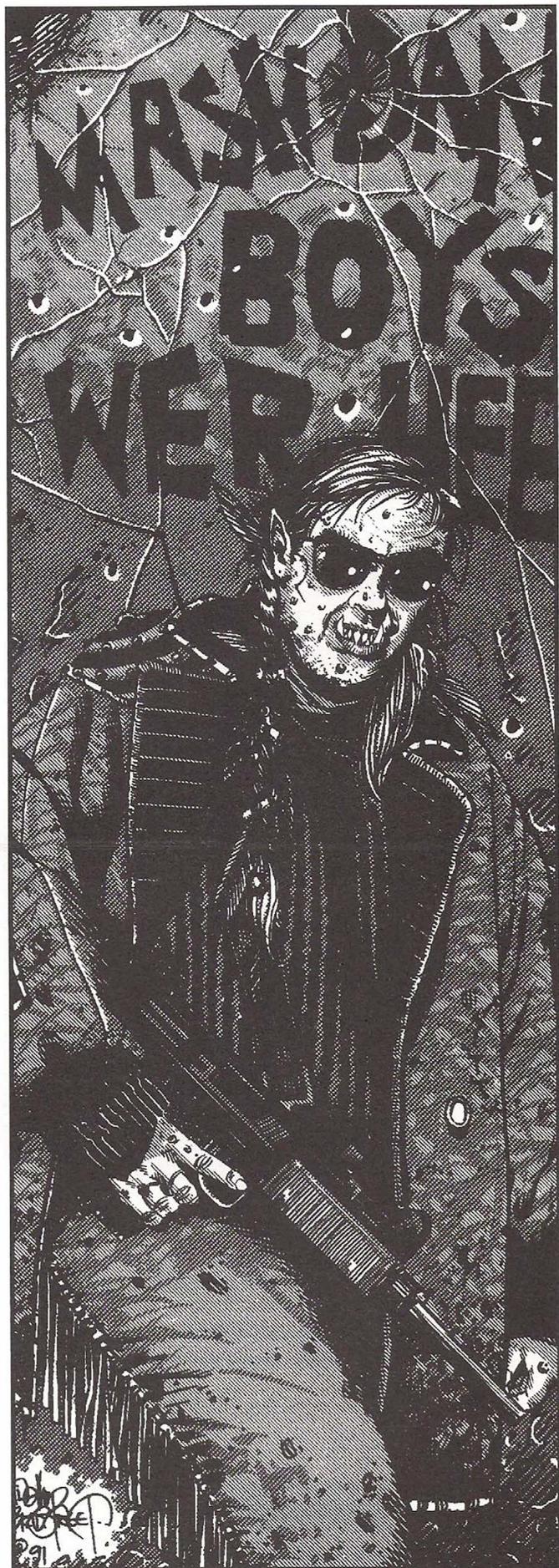
Équipement

AK-97 |30 (chargeur), plus 2 chargeurs, 6M|
Épée gravée de motifs orks de la Cascade (Focus d'Arme (3),
Allonge +1, 8M)
Focus de Pouvoir (4)
(2) Grenades à gaz diffusant un nuage de gaz Neuro-Étourdissant VIII (**Shadowrun**, page 186) dans un rayon de 3 mètres
Veste Pare-balles (5/3)

Sorts

Combat

Éclair Mana : 4
Poing de Force : 6
Sommeil : 7



LES TECHNICIENS D'AZTECHNOLOGY

Un rang au-dessous de l'agent corporatiste, les techniciens sont les gros bras du département d'Anton d'Venescu.

Attributs

Constitution : 6
Rapidité : 5
Force : 6
Charisme : 2
Intelligence : 4
Volonté : 5
Essence : 3,65
Réaction : 4

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

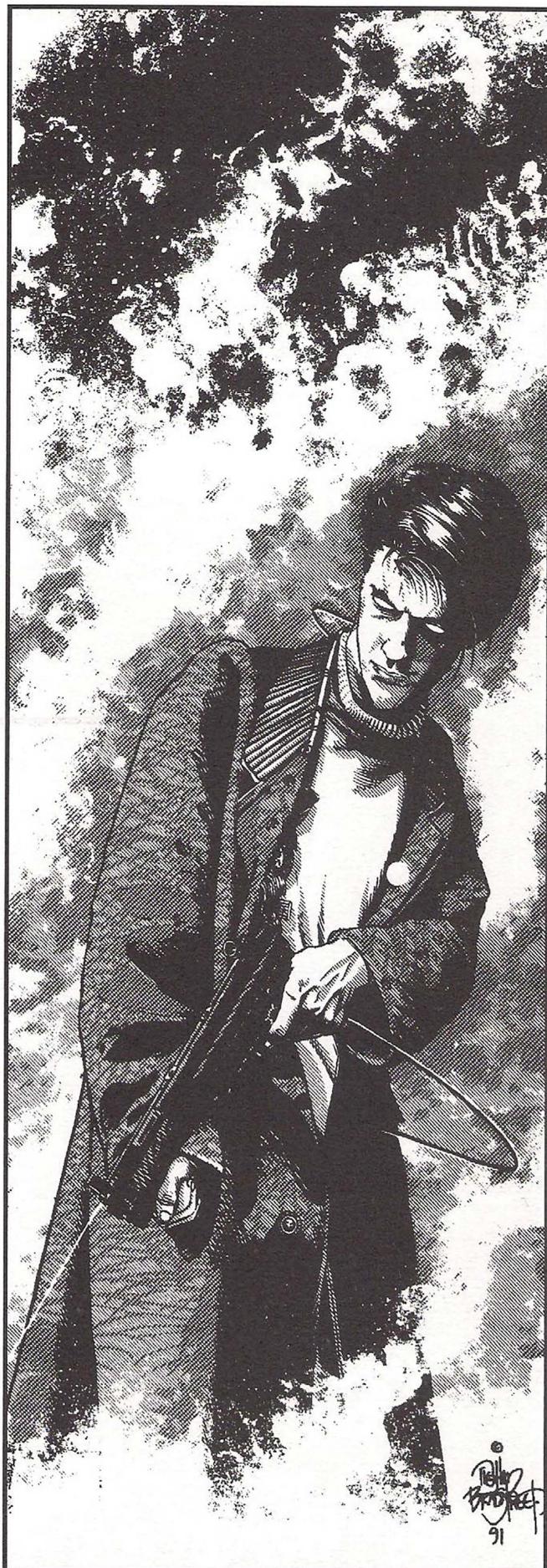
Armes à Feu : 8
Biotech : 5
Combat à Mains Nues : 6
Électronique : 2
Étiquette (Corporations) : 3
Informatique : 3

Cyberware

Interface d'armes
Radio
Yeux cybernétiques (vision thermographique et anti-flash)

Équipement

Uzi III (24 (chargeur), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 7M)
Veste Pare-balles (5/3)



NOTES

SUJET : Fayette Myers

RÉFÉRENCE CONTACT : Rhododendron
Conservatory

POIDS CORPOREL : 53,6 kg

TAILLE : 1,6 m

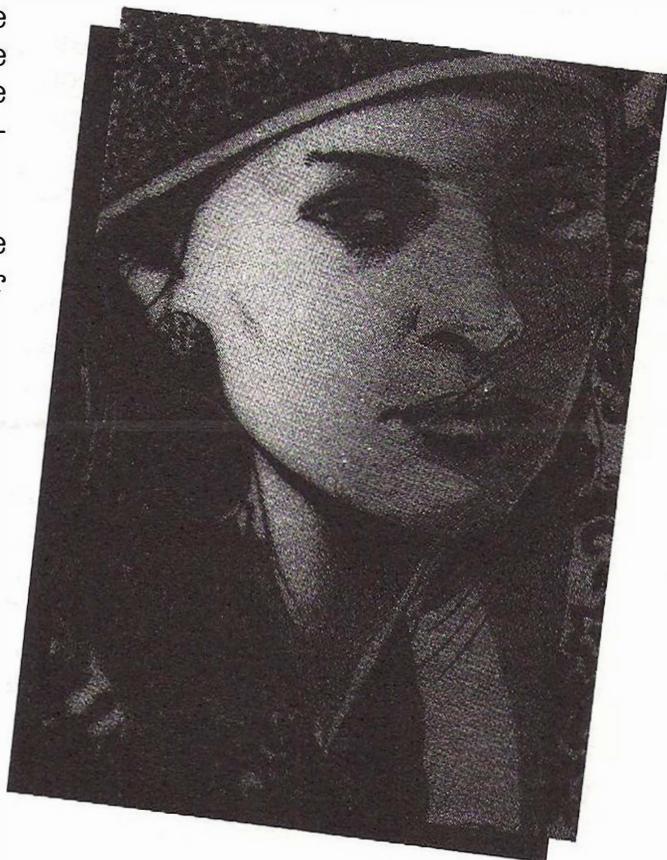
CHEVEUX : Blonds **YEUX :** Bleus

CONSULTATION :

La patiente a grandi hors du cadre familial naturel. Elle déclare que sa mère est morte de causes non-naturelles. Elle refuse de parler de son père. La ressemblance est frappante.

RECOMMANDATIONS :

Tous les signes sont excellents pour le cas d'Venescu. Notifier ATC et commencer les préparatifs de l'opération.



SUJET : Anton d'Venescu

ADRESSE PAR : Aztechnology Branche 45-Tlaoc

SYMPTÔMES :

Angoisse physique et émotionnelle de nature supranaturelle. Les complications incluent un désordre hallucinatoire induit par des drogues psychoactives ingérées à des fins rituelles.

DIAGNOSTIC :

Anton d'Venescu souffre du SEDC (Syndrome d'Échéance de Dette envers Cacodémon).

PRONOSTIC :

L'état du patient a pour origine l'échec dans l'exécution d'un service qu'il doit rendre à certaines entités de nature immatérielle. À défaut de parvenir à satisfaire leurs exigences, une dégradation de sa santé mentale se développera, accompagnée de manifestations des esprits courroucés, pour se terminer par la mort du patient.

TRAITEMENT :

Une complète isolation contre les agents des esprits courroucés peut retarder la progression du syndrome. Cependant, le patient doit apaiser ses ennemis spirituels ou connaître une dégradation rapide de son état.

Le traitement nécessite la localisation de sa fille et l'achèvement du sacrifice.

ÉTILOGIE :

L'état du patient découle directement d'un projet de recherche entamé en 2034 et impliquant les applications du cactus peyotl en invocation. Cette recherche impliquait notamment l'ocapatli, un extrait utilisé par les Américains d'origine de la région d'Aztlan.

Le patient prétend être parvenu, sous l'influence de l'ocapatli, à entrer en contact avec Patecatl, un esprit immensément puissant d'origine archaïque. Comme condition à son initiation aux mystères de Patecatl, le patient a dû s'engager au sacrifice d'une duade mère-fille. Il a mené à bien la première partie du rituel, avec sa femme comme sujet. Cependant, le sujet en question, Mme Vann-d'Venescu, a réussi à éloigner son enfant, rendant l'offrande incomplète.

Voir mémo 2 ci-joint

Voir mémo 3 ci-joint

Référence mémo 2
Mode d'entrée manuel

De : Docteur Arhill, Juzu Clinic
À : Bureau d'Aztechnology Branche 45-Tlaoc
Objet : Les recherches de Mr d'Venescu

J'ai peut-être trouvé une solution au problème d'Venescu. Depuis plusieurs années, je suis une élève de l'une des écoles privées de Seattle qui pourrait constituer une candidate possible pour notre projet. Elle se nomme Fayette Myers et répond à tous les critères que vous avez établis. Je l'ai examinée aujourd'hui et je puis vous assurer qu'elle est bien celle qu'il nous faut. Il s'agit, sans aucun doute, de la fille de Mr d'Venescu. J'ai demandé à revoir Fayette dans quatre mois. Si tout va bien, nous pourrons compléter le rituel à ce moment-là.

Référence mémo 3
Mode d'entrée manuel

MAUVAISES NOUVELLES
MES SOURCES N'APPRENNENT
QUE FAYETTE A DISPARU.
SA LOCALISATION EST INCONNUE.
MR D'Venescu ET MOI
AURONT BESOIN DES RESSOURCES
DE LA COMPAGNIE POUR LA RETROUVER.

LES TITRES DU JOUR

INTERNATIONAL

La réunion du sommet économique des dirigeants des États nord-américains s'ouvre demain, au milieu de la polémique dénonçant le gaspillage de temps et d'argent que représentent de tels sommets.

NATIONAL

Les recruteurs du corps des Marines des UCAS enrôleraient de préférence des orks et des trolls. Différents groupes à l'intérieur, comme à l'extérieur du corps des Marines, ont commencé à dénoncer cette politique qu'ils jugent discriminatoire. «Pas besoin de mesurer 2,50 mètres et d'être couvert de verrues pour faire un bon Marine !» a déclaré le Major des Marines Feanor Oldtree.

LOCAL

Des douzaines de personnes ont été blessées hier à la Renraku Arcology, suite à trois incendies d'origine magique. D'après des témoins, des mages du service de sécurité de Renraku auraient banni trois élémentaires de feu saisis d'une frénésie incontrôlable. On ne possède aucune indication sur la provenance de ces élémentaires et Renraku n'a pas fait de commentaires sur ce sujet.

AFFAIRES

Les actions Fuchi Cyber grimpent de 35 points après les rumeurs, non corroborées, annonçant une découverte révolutionnaire dans le domaine de la technologie par une filiale de Fuchi.

LOISIRS

Une émeute s'est déclenchée dans la boîte de nuit le Me' n' My Shadow quand la direction a voulu interdire l'accès aux clients portant sur eux «toute forme de vie animale vivante» en guise de bijoux.

SPORTS

Le commissaire de la fédération de base-ball Michael Mount McKinley a annoncé qu'il conserverait la règle du «nain sur un plateau». Cette règle restreint grandement le remplacement du frappeur par un joueur de taille inférieure à 1,50 mètre.

UNE ARÈTE QUI BLOQUE DANS LA GORGE DU CONSEIL

«Je ne sais pas pourquoi on en fait tout un plat,» aurait déclaré le gouverneur Marylin Schultz. «Nous avons accompli davantage de travail lors de cette séance qu'au cours d'aucune autre dont je me souviens. Il se pourrait même que toutes les séances du Conseil se tiennent désormais de cette façon.»

La séance en question s'est déroulée à 13 h au Seattle Aquarium. Seul un petit nombre de membres du Conseil y ont participé, mais ils ont approuvé à l'unanimité l'ordonnance, pourtant controversée, de l'Honorable Mme Schultz concernant l'impôt sur l'autopropriété.

Les adversaires du gouvernement de Marylin Schultz ont déclaré que, bien que ce genre de séance ne soit pas expressément interdit par les lois de la ville, il demeure hautement irrégulier.

L'Honorable Mme Schultz a rejeté ces critiques. «Le poste de gouverneur réclame des prises de décisions fermes. Il y aura toujours des mécontents.»

UNE CLINIQUE PUBLIQUE PERD SON MÉCÈNE

Invoquant des raisons de réduction budgétaire, Aztechnology Inc. a brusquement annulé ses subventions à la Juzu Clinic de Seattle. Le conseil d'administration de la clinique a annoncé la création d'un plan de financement d'urgence pour compenser cette perte de revenus.

FUTISAMA TOMBE DANS L'OUBLI

Les sondages indiquent que l'opinion publique se désintéresse de l'incident entre Fuchi Industrial Electronics et l'ancienne société indépendante Futisama Research Ventures Institute. À la lumière de cette information, les dirigeants de Fuchi ont demandé aux agents des UCAS de mettre un terme à leur enquête.

Des comités de surveillance ont soutenu que la corporation Fuchi avait eu recours à la force pour prendre certains laboratoires clefs en otages et peser ainsi sur les conditions du rachat de la petite firme de recherche.

«Il s'agit d'une procédure commerciale standard,» a déclaré Mr San de chez Fuchi. «Je ne crois pas qu'il faille en faire une affaire d'état.»

«Tout ce que nous avons entrepris était à la fois justifié et nécessaire,» a ajouté un cadre anonyme de Fuchi en faisant référence à la fusillade qui aurait éclatée autour des installations Futisama. «Nous avons dû prendre certaines mesures pour assurer la sécurité de nos investissements.»

Quoiqu'il en soit, les enquêteurs des UCAS maintiennent toujours que les troupes de sécurité employées par Fuchi ont utilisé des procédures illégales au cours de la récente absorption de la Futisama Research Ventures. «Nous ne pouvons pas laisser ces gens sortir leur flingue et s'emparer de ce qu'ils veulent,» a commenté un des enquêteurs. «Si nous tolérons ce genre de choses, les corporations dirigeront bientôt ce pays.»

Depuis, Fuchi Industrial est devenu actionnaire majoritaire de la Futisama. Interrogé à ce sujet, Mr Kama, l'ex-président de la Futisama, est resté sur sa réserve. «Je pense qu'il n'est pas encore temps de faire des commentaires,» a-t-il dit.

Nos sources indiquent que Mr Kama projette maintenant de prendre de longues vacances en Arizona.

LES CONCRETE DREAMS TOUJOURS ENSEMBLE

Le mégagroupe Concrete Dreams a encore frappé la nuit dernière, avec une apparition inattendue au bar populaire connu par les habitués sous le nom de «Club Zor». Interrogé sur les rumeurs de leur séparation imminente, le chanteur/leader a déclaré : «Aucune chance, bonhomme. C'est pas notre genre.»

L'apparition surprise du groupe a immédiatement attiré un public de plusieurs centaines de personnes, malgré l'absence désormais habituelle de publicité. La Lone Star a été appelée en renfort pour contrôler la foule.

«Ils ont réglé toutes ces histoires personnelles depuis longtemps,» a déclaré un des ingénieurs du son. «Maintenant, tout ce qu'ils veulent, c'est faire de la musique.» Quoiqu'il en soit, les bruits qui courent continuent de se répandre selon lesquels un ou plusieurs des C-Dreams pourraient quitter le groupe suite à une violente dispute au sujet de l'accord de licence de leur dernière ligne de T-shirts.

«Il n'y a vraiment rien à en dire. Je ne ferai aucun commentaire là-dessus» était tout ce que les autres membres du groupe ont bien voulu déclarer à propos de ces rumeurs.

LES NATIONS DES AMÉRICAINS D'ORIGINE

DISPONIBLE DANS
VOTRE BOUTIQUE

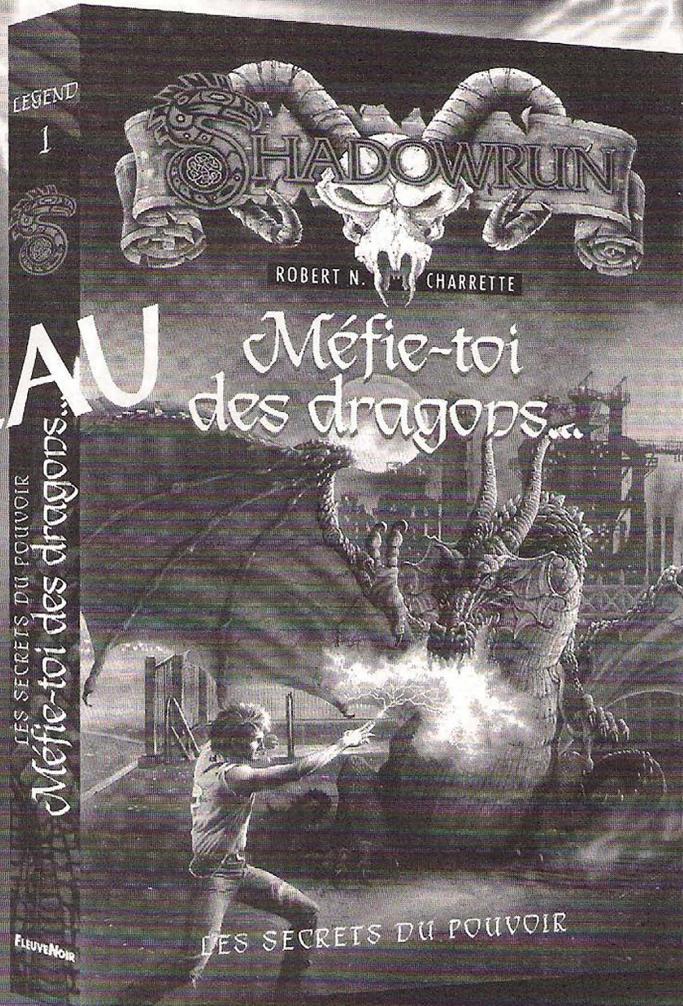
UN SUPPLEMENT SHADOWRUN





Les secrets du pouvoir

NOUVEAU
32F



"Tu lis SHADOWRUN
ou tu vas en enfer. Salutations."

FLEUVE NOIR

Z'avez déjà essayé de retrouver quelqu'un dans la conurb ? C'est un peu comme chercher un coin lisse sur la peau d'un troll. Il y a pourtant quelqu'un qui a besoin d'être retrouvé, et vite ! Fouiner, fouiller, trouver et récupérer. Vous pensez que c'est dans vos cordes ?

FASA
CORPORATION

84 F - S 510



9 782740 801031
ISBN : 2-7408-0103-3



SHADOWRUN® et LA MATRICE® sont des marques déposées de FASA Corporation.
© 1990 et 1994 FASA Corporation. Tous droits réservés.

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