

# Les Voleurs de NARCOPUCES



JAMES D. LONG



**F959**  
CORPORATION





# *Les Voleurs de* **NARCOPUCES**



## VERSION AMÉRICAINE

### Rédaction

James D. Long

### Développement

Sam Lewis

### Édition

*Éditeur principal*

Donna Ippolito

*Éditeur*

Jim Musser

*Assistant de recherche*

Ken Stolt

### Production

*Directeur artistique*

Dana Knutson

*Illustration de couverture*

Dave Dorman

*Maquette de couverture*

Joel Biske

*Illustration*

Jim Nelson

Jeff Laubenstein

Joel Biske

Earl Geier

'Street

Alex Ross

*Plans*

Dana Knutson

*Maquette*

Tara Gallagher

## VERSION FRANÇAISE

### Traduction

Guillaume Fournier

### Directeur de collection

Henri Balczesak

### Rewriting & adaptation

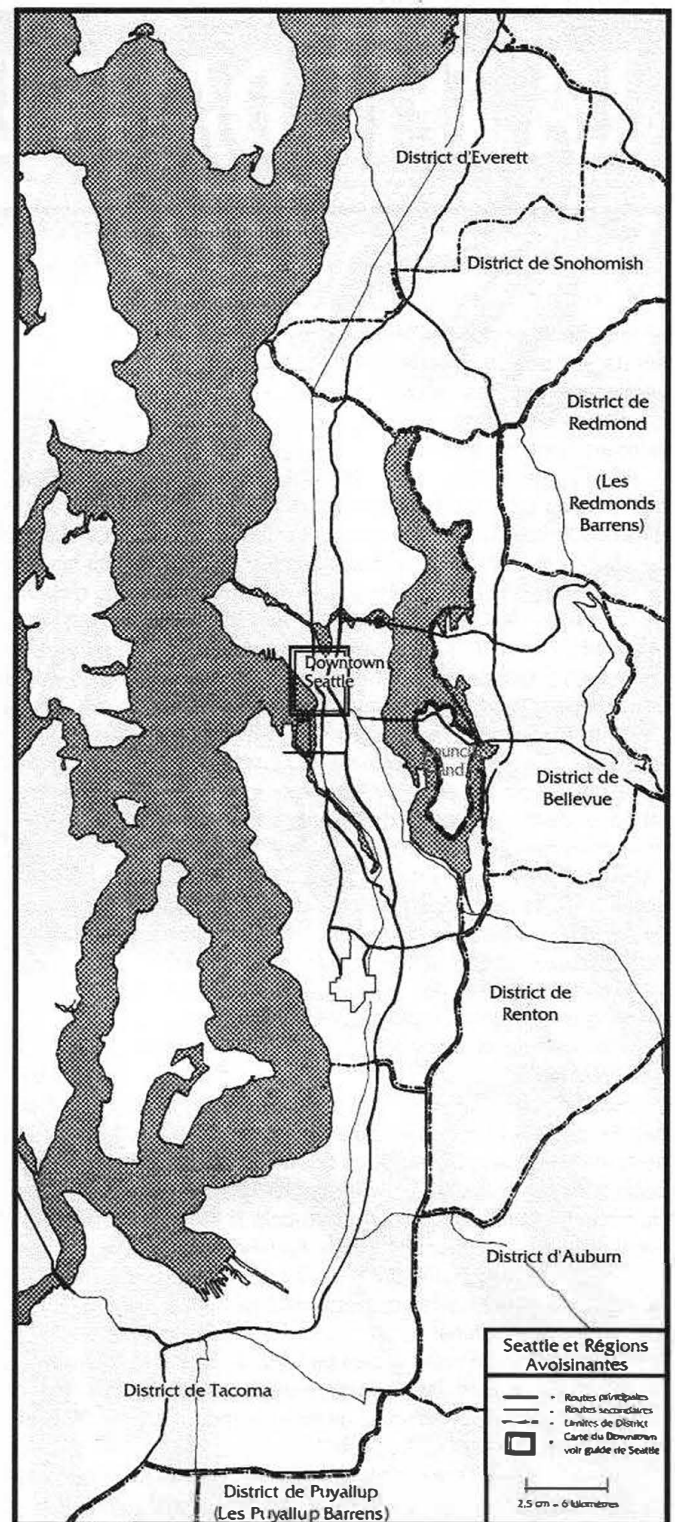
Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

### Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration  
de la SARL InEdit

## SOMMAIRE

<b>LA TÊTE DANS LE SAC (Prologue)</b>	<b>4</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>7</b>
Notes au Maître de Jeu	7
Comment utiliser ce supplément	7
Synopsis	8
<b>L'AVENTURE</b>	
J'ai une proposition à vous faire	12
Rat d'égout	14
Le Banshee	16
Le Mec Manes	18
Visite de courtoisie	21
Hee est parti par là	22
Rue de la Débine	24
Faites comme chez vous	26
Clinique des Ombres	29
Freya Goldenhair	31
C'est Junior qui régale	33
C'est une petite sauterie	38
Mais tenez-lui les jambes !	41
Le ca mpdu Khan	45
Stranger in the night	49
<b>RASSEMBLER LES MORCEAUX</b>	<b>51</b>
Dites-le avec des mots	51
L'envers du décor	51
Attribuer le Karma	51
Conclusion	51
<b>CONTACTS</b>	<b>53</b>
Les Redmond Barrens	53
Les corporations	55
Les protagonistes	58
Les infos	63
Les narcopuces	64
<b>OMBRES PORTÉES</b>	<b>66</b>
Personnages prêts à jouer	66
Personnages non joueurs	70
<b>NOTES</b>	<b>72</b>
Les puces BTL	72
Les narcopuces Global	73
News Intelligencer	75





# LA TÊTE DANS LE SAC (Prologue)

Les lumières de la ville défilaient sous eux comme des diamants sur une lourde tenture noire. La plupart des gens n'y auraient vu que des lumières. Cette nuit, pour eux qui fendaient les airs au-dessus de la ville, certaines devenaient de véritables gemmes, bonnes à saisir.

Freya plaça une main en coupe contre son écouteur et s'agrippa de l'autre au montant de la portière de l'hélicoptère. La brise nocturne tiède soufflait à travers ses longs cheveux tandis qu'elle se penchait pour apercevoir leur destination. Elle n'avait pas besoin qu'on lui dise que l'interfacée, à l'avant, n'avait pas rempli de plan de vol auprès des gars du contrôle aérien. Elle se demanda, pour la troisième fois en quelques minutes, quel pouvait bien être le but de cette course. Sa méditation fut interrompue quand Mr. Face se pencha sur son micro et alluma l'intercom.

"Nous y sommes presque." La voix rocailleuse lui parvint avec toute la chaleur d'un grincement métallique. "Je ne veux aucun dérapage. Suis-je assez clair ? Vous êtes ici à cause de votre réputation, et c'est tout. Pas d'extravagances. Freya et Griffin, vous êtes de simples muscles. Compris ?"

"Ouais, ouais, ouais. J'ai pigé." Freya pouvait sentir ses entrailles faire des nœuds à l'idée de travailler avec Griffin. Elle coula un regard vers son "partenaire" dont une embarquée soudaine de l'hélicoptère amena le visage dans la lumière.

"Je déteste les rasoirs," ronchonna-t-elle pour elle-même. Elle savait que ce type était sur la corde raide. Yeux de cristal fixés dans le vide, mains conservant une immobilité absolue. Son écouteur grésilla.

"Nous sommes ici pour trois logiciels de compétences," reprenait Face. "Ils sont conservés dans les bureaux d'étude de la corpo, au troisième étage. Quand nous serons à l'intérieur, Freya et moi nous grimperons. Griffin couvrira le hall d'accueil. Je m'occuperai du reste. Et de la discrétion, surtout, hein ?" Face se retourna vers Freya et Griffin, mais aucun d'eux ne lui rendit son regard.

"Les puces m'appartiennent, compris ? C'est moi qui les récupère. Vous n'êtes ici qu'en couverture." Face sourit, tâchant de briser la tension soudaine.

"Ce sera un jeu d'enfants, rien du tout." L'interfacée interrompit les tentatives de Face dans un grésillement d'électricité statique.

"En bas dans deux minutes, retour dans huit, les gars. Prêts au largage. L'entame l'approche finale."

C'était l'heure des dernières prières silencieuses, des chants ou de quoi que ce soit qui puisse vous porter chance pendant une course. Freya se concentra, recherchant la sérénité intérieure qui donnerait force à ses sorts. Le pas des rotors bascula et son estomac lui remonta dans la gorge.

"On y est, les campeurs," persifla l'interfacée. "Soyez sur le pont dans huit minutes ou vous rentrerez à pied."

Freya ouvrit les paupières et regarda par la portière. Elle fut impressionnée par le style de leur pilote : pile au beau milieu du croisement ! Pas exactement une entrée discrète, mais c'était censé être une course facile.

"C'est là," indiqua Face. "L'enseigne au néon bleue avec les portes en acrylique Armolite. Allons-y !"

Le logo sur la porte indiquait Global Technologies, mais Freya doutait que la firme traite la moindre affaire en dehors de Seattle.

Elle se coula hors de l'hélicoptère au moment où l'interfacée relançait le moteur. La poussée de l'appareil la propulsa en avant, à travers la portière. Face et Griffin entraient déjà en action, couvrant les 15 mètres d'un pas précipité. Curieux spectacle que celui du tueur fin et racé au côté du petit arrangeur sautillant.

"Comme au conseil d'administration, hein, Face ?" lança Freya.

L'arrangeur grogna quelque chose par-dessus son épaule, sans ralentir le pas. *Ces puces doivent être vachement importantes pour que ce type veuille participer directement à la course, songea Freya. Je me demande si je saurai jamais ce que je suis en train de voler.*

Le temps qu'elle parvienne devant la porte à double battant, les deux hommes s'étaient postés de part et d'autre, Face désigna le poste de garde. L'hélicoptère avait fait beaucoup de bruit, mais la Lone Star ne semblait pas s'en être aperçu.

"S'il vous plaît ? Il est temps de mériter votre salaire."

Freya se hérissa en remontant ses manches. *Quelque chose de subtil,* se dit-elle. Elle commença à faire appel à ses réserves d'énergie, ses mains ondulant comme des plumes dans le vent. Elle se mit à les joindre, ses doigts semblant s'entrelacer et former des nœuds. Puis, dans un dernier spasme des poignets, ses mains s'ouvrirent, doigts écartés, à l'instant même où Face et Griffin écartaient les battants. Elle observa l'énergie invisible se ruer vers le garde. Son sort prit effet instantanément. La tête du garde se renversa en arrière, ses yeux déjà fermés. Bras ballants, il bascula sur le dos. Sa tête rebondit deux fois sur le sol de marbre. Il n'avait pas laissé échapper un son.

Face ne parut pas impressionné.

"Nous sommes dans la place," chuchota-t-il dans son micro-transmetteur.

Griffin fut le premier à l'intérieur, comme toujours. Il bondit par-dessus le garde prostré et examina le hall. Personne. Face et Freya le suivaient de près. Face se rendit droit à l'ascenseur et pressa un pouce moite sur les commandes. Les portes s'écartèrent vivement. Freya et Face se glissèrent à l'intérieur et appuyèrent sur le bouton vert du quatrième. Alors que l'ascenseur s'élevait lentement, Freya sentit la transpiration de Face. L'odeur de la peur et de l'appréhension emplissait l'espace confiné.

"Tu n'es pas habitué à tout ça, hein, Face ?"

"Occupe-toi de tes affaires, bouffreuse de sorts !" Il passa un doigt dans son col et consulta sa montre pour la centième fois depuis le début de la course.

"Sainte Dame, préservez-nous des amateurs," entonna-t-elle vers le plafond, la pensée de son foyer elfique lui paraissant tout à coup plus attirante que l'excitation d'une course.

Face lui adressa un regard rapide, mais les portes s'ouvrirent sur un jeune decker qui les attendait.

"Reste ici," dit Face à Freya. "Viens, mon garçon." Face poussa le garçon en avant. Freya les regarda se dépêcher le long du couloir. Elle s'appuya contre le chambranle de l'ascenseur pour empêcher les portes de se refermer.

La clef du succès dans ce genre de course consiste à se préparer à n'importe quoi, n'importe quand. N'importe quoi. C'est pourquoi la première détonation qui résonna le long des couloirs ne la surprit pas vraiment mais déclencha plutôt son entrée en action. Elle se décolla du chambranle tandis qu'une porte au fond du couloir



s'ouvrait à l'arrachée. Le jeune decker en déboucha à fond de train, rebondit contre le mur, et s'élança en aveugle dans sa direction.

Malgré un champ de vision réduit par le decker en train de fuir, elle aperçut Face se replier dans le couloir, tirant sur un adversaire invisible. Freya plonge la main dans sa manche et agrippa le L36 qu'elle conservait pour ce genre de situation. Il semblait qu'elle allait mériter ses nuyens, après tout.

"À terre !" Elle bondit dans le couloir, s'accroupit légèrement et brandit le pistolet à deux mains. Les yeux du decker devinrent immenses et il plonge sur le carrelage, entamant une glissade dont Freya savait qu'elle l'enverrait dans ses jambes. Face se plaqua contre le mur opposé sans regarder la magicienne.

Elle lâcha trois coups rapides avant que le garçon ne déboule contre ses jambes. Quoique de calibre modeste, les balles explosives arrachèrent au mur d'énormes morceaux de plâtre et percèrent dans la porte un trou de la taille du poing.

Freya se plia et fit une roulade avant comme le garçon la heurtait aux tibias. Elle se redressait en position accroupie quand Face parvint à sa hauteur.

"Trois flics à louer de Knight Errant," fit-il en cherchant son souffle. "J'ignore ce qu'ils fabriquent ici." Il adressa un regard accusateur au garçon. Freya considéra les portes closes de l'ascenseur.

"Prenez l'escalier," aboya-t-elle. "Je vous donne une minute, après je vous suis en bas." Elle se tassa sur le palier de l'ascenseur, espérant qu'il lui offrirait une certaine protection. Elle regarda Face attraper le garçon par le col et le traîner le long du couloir. Ensuite, elle prépara une petite surprise magique à l'intention des visiteurs qu'elle attendait.

Il ne s'écoula que quelques secondes avant qu'un profil ne s'encadre dans l'embrasure de la porte. Elle envisagea de lâcher un coup pour lui faire peur, mais elle était trop occupée. Quand le flic aperçut ses gestes, il retira la tête, au moment précis où elle achevait son sort. Un moment passa, et Freya commença à envisager les options dont elle disposait.

Puis deux flics bondirent dans le couloir. L'un se tenait courbé près du sol, l'autre restait contre le mur opposé. Tous deux avaient leur pistolet sorti et prêt à tirer. C'étaient des bons, et qui formaient une bonne équipe.

"Le couloir est dégagé, sergent," cria le flic au sol.

Freya poursuivit son chant léger dans un murmure, tout en s'éloignant de l'ascenseur et en commençant à se replier.

"Vérifiez, Barnes. Thomas ? l'en ai trois dans l'escalier, qui arrivent à toute berzingue. Thomas ?"

Freya était à deux mètres de la porte quand le sergent nain déboucha à l'angle, parlant toujours dans son micro.

"Thom... Magicienne dans le couloir ! Feu à volonté !"

Freya pivota et se rua vers la porte, posant la main sur la poignée pendant qu'une grêle de projectiles commençait à s'abattre autour d'elle.

"Putain de vision thermographique," jura-t-elle en elle-même comme la porte cédait sous son poids. Elle s'engouffra à l'intérieur juste au moment où le sergent tirait son unique coup de feu.

La balle de 9 mm s'enfonça dans son épaule et la projeta contre la rambarde de l'escalier. Elle se sentit perdre l'équilibre tandis que son élan menaçait de la faire basculer dans le vide. Elle lâcha son Colt et agrippa la rampe avec sa main valide. Puis la douleur la submergea. Elle entendit le Colt rebondir au bas des marches de métal, mais son attention était fixée sur la porte qui se refermait lentement. Les balles avaient cessé de pleuvoir pour le moment, mais Freya pouvait entendre le nain charger à travers le couloir, ses grosses bottes martelant le sol.

"Pas deux fois, courtes-bottes." Les doigts pâles et blafards de Freya dansèrent en direction du couloir, et un champ de force crépitant d'énergie vint renforcer la porte.

Le sergent l'atteignit et ses poumons se vidèrent d'un coup. Ne s'attendant pas à une quelconque résistance, il s'était lancé de





tout son poids contre la barrière magique. Il s'écrasa dessus avec un craquement sec dont Freya supposa qu'il provenait de cartilage. Les hommes du sergent firent halte, puis commencèrent à tirer à travers la barrière. Fatiguée par le sort et par sa blessure, Freya poursuivit son chant en se plaquant contre le mur. Les balles mordaient le mur et traversaient sa barrière, mais elle était en sécurité pour le moment. Elle pouvait sentir une vague nauséuse rouler sur elle.

Au fond d'elle-même, elle savait que la barrière lui avait coûté trop cher. Sans s'arrêter de chanter, elle porta la main à son épaule. Tout le devant de sa chemise était déjà trempé de sang.

Elle poursuivit son chant silencieux, se remémorant les longues heures consacrées à l'apprentissage de ce talent. Pour la première fois de sa vie, elle fut heureuse d'avoir dû sacrifier tout ce temps à ses études. Progressant péniblement dans l'escalier, elle gagna le palier du deuxième étage. Son Colt l'y attendait. Elle décida de changer de chargeur en poursuivant son chemin. Le temps qu'elle parvienne au premier étage, et il lui fallait s'aider du mur pour se déplacer. Elle laissait ainsi une belle piste rouge aux flics, mais elle se dit qu'ils devaient bien savoir où elle allait.

Freya glissa le long du mur jusqu'au rez-de-chaussée, où Face était en train de regarder par une fente dans la porte. Le decker martelait doucement le mur de l'arrière de son crâne en attendant avec impatience.

"Où étais-tu ? Qu'est-ce qui s'est passé ?"

Freya interrompit son chant et contempla l'arrangeur avec dégoût.

"T'es pas très malin, hein, Face ? Qu'est-ce qui s'est passé d'après toi ? Les flics du troisième ont fait un peu de tir aux pigeons. Ils descendent. Enfin, deux d'entre eux, en tout cas."

"Je crois que je vais être malade." Cette remarque inattendue capta l'attention de Freya, et elle accorda au decker un regard ennuyé. Elle pensa qu'il avait peut-être l'air encore plus mal en point qu'elle. Naturellement, elle ne pouvait pas l'affirmer sans un miroir.

"Griffin en a eu deux," dit Face, "mais un autre bloque le couloir et le hall. Aucune chance de passer avec lui dans le chemin."

Freya envisagea les différentes options, mais un lourd bruit de bottes se rapprochant dans l'escalier accéléra son processus de décision.

"C'est le moment de vérité, Face. Fais descendre ton interfacée fissa. Je m'occupe de notre petit copain du couloir." Freya s'avança au-delà de Face dans le coin du hall. Elle pouvait voir Griffin plaqué contre le mur, de l'autre côté de l'arche du couloir. Il souriait.



"J'imagine qu'il s'amuse comme un petit fou." Elle remarqua les cadavres de deux gardes un peu plus loin. "Je déteste vraiment ce mec." Griffin leva un doigt vers l'elfe et indiqua le bout du couloir sans rien dire. Freya acquiesça impatiemment.

"C'est la dernière fois," se promet-elle. Jambes tendues, elle s'écarta du mur.

"Maintenant !" Freya pointa la main en direction du couloir. L'énergie mystique crépita et fila de ses doigts. Griffin se dégagea du mur d'un coup d'épaule et s'élança vers la porte d'entrée. Derrière elle, elle pouvait entendre la porte de la cage d'escalier s'ouvrir à la volée devant Face et le garçon sortant à découvert.

L'énergie jaillit sur le seuil, dissimulant l'ouverture sous une barrière de feu électrique. Freya fit un pas vers la sortie, mais s'aperçut que ses pieds ne suivaient plus. Elle s'écroula lourdement, parvenant de justesse à se rattraper au bord du bureau du réceptionniste. Faiblement, elle esquissa un autre pas et découvrit qu'elle pouvait à peine se déplacer. La pression à l'intérieur de son crâne était presque insoutenable. Elle lutta pour continuer son chant et tâcha de gagner la porte.

Il lui fallut une éternité pour atteindre les battants. L'air frais fouetta ses sens tandis qu'elle s'appliquait à retrouver ses marques. Gorge serrée par la surprise, elle vit que la rue était brillamment éclairée. Elle entendait l'hélicoptère au loin.

Les yeux baignés de larmes, elle tituba vers la lumière. L'interfacée détourna le projecteur et Freya put voir à nouveau. L'Airstar reposait légèrement sur le bitume tandis que Face et Griffin grimpaient à bord, ses rotors montant en régime. Griffin était déjà sanglé à l'intérieur, sans problème. Freya s'approcha en chancelant, s'appuyant lourdement sur un van garé le long du trottoir. Elle s'arrêta pour reprendre son souffle et regarda l'hélicoptère qui l'attendait. Ses yeux lui confirmèrent ce que ses oreilles avaient tâché de lui dire.

Face pressait l'interfacée de décoller. Soit cette dernière ignorait que Freya était encore au sol, soit elle s'en fichait. Freya se jeta vers l'hélicoptère mais comprit qu'elle n'y parviendrait pas. Rassemblant une force dont elle ne se serait jamais cru capable, elle s'élança au petit trot. À la seconde où elle pensait y arriver, l'interfacée s'arracha au sol. Freya continua sa course, fixant la portière et Face qui s'y encadrait. Il lui adressa un sourire et lui fit au revoir de la main. Des gardes sortirent de Global, tirant dans le mouvement. Elle se courba sans s'arrêter, se faufilant entre deux voitures.

"Ce n'est pas terminé, Face. Tu es à moi, maintenant. Tu m'entends ? Tu es à moi." Freya fit appel à ses dernières forces et accéléra l'allure. Passant directement sous l'hélicoptère en train de fuir, elle se dirigea vers une rangée de poubelles dans un terrain face à l'immeuble de Global. En hâte, elle se laissa tomber dans la plus proche et rabattit le couvercle sur sa tête. Avec de la chance, pensa-t-elle, l'hélicoptère et les voitures me dissimuleront aux flics. Et ensuite, Face, ce sera entre toi et moi.

Elle souleva le couvercle juste assez pour observer la rue. Les flics à louer tiraient sur l'hélicoptère qui s'éloignait rapidement. Personne ne semblait s'intéresser à elle. Avec reconnaissance, elle se laissa retomber au milieu des ordures.

"Attendre une heure ou deux," murmura-t-elle pour elle-même. "Laisser les choses se calmer. Faire examiner cette épaule. J'ai encore un certain crédit chez Docteur Bob. Et ensuite, Face, je viendrai réclamer mon salaire. Avec les intérêts."



# INTRODUCTION

**Les Voleurs de Narcopuces** 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 ?

Cette aventure se déroule dans les ruelles sordides du métroplexe de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée couvrant plus de 4 000 kilomètres carrés. Le mégaplexe n'est qu'une enclave au milieu d'une portion de l'Amérique du Nord dirigée par une coalition de tribus amérindiennes, où différentes nations de métahumains et autres créatures éveillées ont également creusé leur trou.

## NOTES AU MAÎTRE DE JEU

À l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de Jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, lui et les joueurs doivent être familiarisés avec les règles de **Shadowrun**. Il doit en outre bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

Les joueurs peuvent choisir comme personnage n'importe quel archétype présenté dans les règles de **Shadowrun**. Quatre personnages pré-tirés sont également fournis au chapitre **Ombres Portées**, page 66. Les Compétences d'investigation, d'étiquette et de combat seront très importantes pour le bon déroulement de l'aventure. Les Shadowrunners rencontreront une opposition magique, aussi est-il souhaitable qu'ils aient au moins un magicien dans leurs rangs. Enfin, des indices précieux risquent de leur échapper s'ils ne peuvent pas compter sur la présence d'un decker.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détails, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le Maître de Jeu trouvera des indications sur la façon d'exploiter chacun des chapitres qui composent **L'Aventure**.

## 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, **Les Voleurs de Narcopuces** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Le scénario essaie de couvrir toutes les actions les plus probables des personnages, comme celles qui le sont moins. Mais il est impossible de tout prévoir. Le Maître de Jeu doit parfois savoir improviser pour faire face aux situations inattendues. Il est bon quelque fois de laisser un événement imprévu suivre son cours, quand bien même cela devrait déboucher sur la mort de l'équipe au grand complet. Après tout, les Shadowrunners connaissent les risques de leur travail ! D'un autre côté, si les joueurs trouvent une





## INTRODUCTION

astuce qui leur permet d'emporter la partie sans passer par les étapes prévues, le Maître de Jeu peut les maintenir en haleine en arrangeant un combat de grande envergure où les méchants reviennent pour se venger.

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

L'**Aventure** commence par le chapitre **J'ai une proposition à vous faire**, page 12, qui présente différentes façons de mettre la machine en branle et de prendre les personnages dans ses filets. Elle est ensuite divisée en courts chapitres exposant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Les premiers chapitres sont présentés par ordre chronologique jusqu'à **Faites comme chez vous**, mais ceux qui suivent peuvent être pris dans n'importe quel ordre en fonction des actions de l'équipe. Chacun 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.

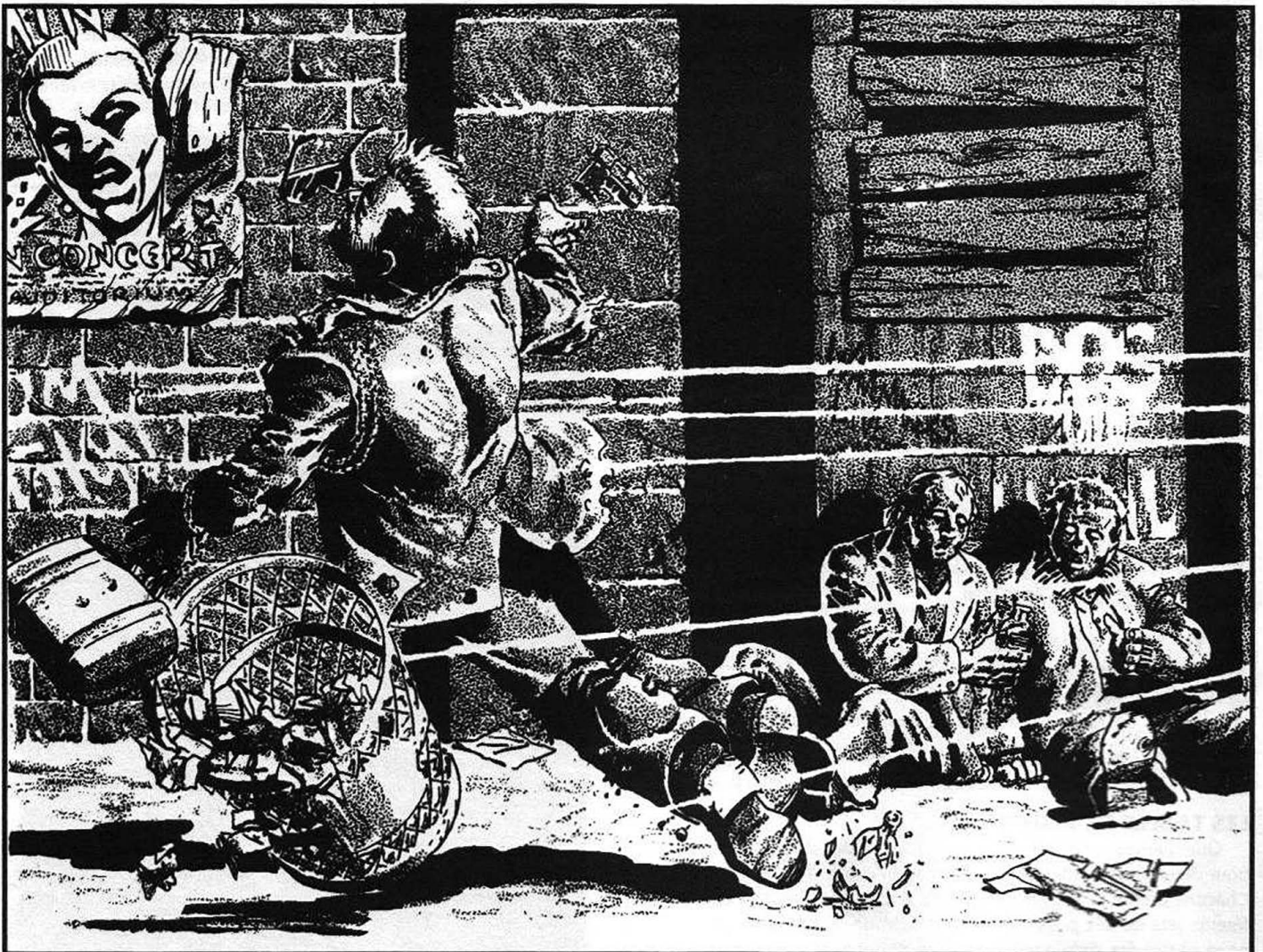
Le chapitre **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, **Ombres Portées** fournit les statistiques des principaux PNJ. Thomas Martelli et Roxanne Wunter. Les autres PNJ marquants, tels que Griffin, Marcus Cooperman, Freya ou Ferret, sont présentés dans le chapitre où ils apparaissent. Ombres Portées contient également les statistiques et la présentation de quatre personnages pouvant être incarnés par les joueurs.

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

## SYNOPSIS

Global Technologies est une modeste société de production de logiciels de compétence et de simsens, installée à Seattle dans le district de Bellevue. Malgré ses quinze ans d'existence, ce n'est que récemment que la compagnie a commencé à faire du bruit dans ce milieu hautement compétitif. Sous la direction d'un decer de talent nommé Tee Hee, Global a produit trois nouvelles puces qui combinent la technologie standard des logiciels de



compétences avec celle des narcopuces. Une fois insérées dans un datajack, ces puces confèrent à leur utilisateur les compétences, le savoir et les réactions d'une personnalité programmée. Global avait choisi de les lancer sur le marché des applications militaires, en programmant les personnalités de Gengis Khan, Cléopâtre et Jack l'Éventreur sur ses trois puces de démonstration. La mise au point se déroulait sans accroc, malgré des dépassements de budget et quelques défauts techniques "mineurs", lorsqu'un employé mécontent décida de s'approprier ces puces uniques.

Thomas Martelli, plus connu sous le nom de "Junior", est le seul fils du défunt fondateur de la compagnie. En mourant, Thomas Senior laissa l'essentiel de ses parts à son meilleur ami et associé de toujours, Urlan Manes. Son testament fut rédigé peu de temps après la gobelinisation de son fils, dix ans auparavant. Plein de rancœur contre Urlan et contre son père, Junior entra en contact avec Booker Pengrave, un des cadres montants d'une société rivale, Hollywood Simsense Entertainment (HSE). Junior et Pengrave élaborèrent un plan selon lequel Pengrave devait dérober les puces prototypes, entraînant ainsi la ruine de Global, trop dispersée financièrement. Quand la compagnie s'effondrerait, très probablement à la fin de la semaine, lors de la réunion annuelle du conseil d'administration, Pengrave et HSE entreraient en action, rachèteraient Global pour une bouchée de pain, conserveraient la nouvelle technologie développée par Global et placeraient Junior à la tête du département simsens.

Pour mettre sur pied la course requise, Pengrave engagea un arrangeur des rues appelé Marcus Cooperman, alias "l'Historien". Homme de ressources, Cooperman avait déjà accompli plusieurs courses pour HSE par le passé et avait suffisamment de relations pour former une équipe adéquate. Il monta donc son groupe et déclencha sa passe sur Global. Junior lui procura un agent dans la place, Tee Hee, et la course fut un succès. Tee Hee transféra les données techniques pour la production des puces dans l'ordinateur de bureau de Junior avant d'en effacer toutes les copies dans le système. L'équipe de Cooperman parvint à faire main basse sur les trois puces prototypes et à prendre la tangente, bien qu'un de ses membres ait dû être laissé en arrière. Sans les données techniques ou à défaut d'une puce en état de marche, Global se trouvait dans l'incapacité de reproduire les prototypes.

Cooperman paya les deux membres restants de son équipe avec les puces volées. Il conserva le Khan pour lui-même et donna Jack l'Éventreur à un samouraï du nom de Griffin. Il fit cadeau de Cléopâtre à son interfacée. Pengrave n'émit pas d'objection, convaincu qu'il était d'obtenir par Junior la technologie nécessaire pour produire ces puces par milliers. Malheureusement pour lui, son plan commence à battre de l'aile.

Urlan Manes engage une équipe de Shadowrunners pour récupérer les puces avant le début de la réunion annuelle. Avec les prototypes et plusieurs acquéreurs potentiels dans sa manche, il serait en mesure d'essuyer l'orage et de sauver Global.

Pour compliquer les choses, la puce de l'Éventreur a ôté la raison à Griffin, qui multiplie depuis les assassinats dans le brouillard de Seattle. Pengrave est tombé sous le charme de l'interfacée qui détient la puce de Cléopâtre, et Cooperman se perd dans l'univers de fiction de sa puce, se prenant pour le futur Grand Khan de l'Amérique. Les personnages des joueurs sont les Shadowrunners engagés pour retrouver les puces et sauver Global Technologies.

### DÉROULEMENT PROBABLE DE L'AVENTURE

Les Shadowrunners sont contactés initialement par le bras droit d'Urlan Manes, Roxanne Wunter. Elle les réunit et leur fixe rendez-vous dans un bar appelé le Banshee, pour y entendre tous les détails de leur mission. Après son départ, ils remarquent qu'elle est filée. Ils suivent le suiveur et, après une poursuite





## INTRODUCTION

endiablée, le persuadent d'avouer qu'il a été engagé par téléphone pour faire un rapport sur toute personne entrant en contact avec Roxanne Wunter. Il connaît simplement le numéro de téléphone de son client, qu'il est trop heureux de leur donner en échange de sa vie.

Les Shadowrunners se rendent au Banshee où, si ce n'est pas déjà fait, ils peuvent remarquer le suiveur de Roxanne. Ils rencontrent ensuite leur futur employeur, Mr. Manes. Une fois leur salaire fixé, ils se mettent en piste pour découvrir l'identité des voleurs. Manes et Roxanne refusent de leur révéler la nature exacte des puces, ou ce qui les rend aussi importantes. Ils les chargent simplement de les leur rapporter. Mais avant même qu'ils ne commencent leur enquête, Junior et deux de ses gars interrompent la réunion. L'ork veut voir les Shadowrunners et tâche de les impressionner. Il les examine attentivement avant de quitter les lieux avec ses gorilles. Urian s'en va à son tour peu de temps après, les laissant en compagnie de Roxanne. Celle-ci les renseigne sur Tee Hee, le complice des voleurs dans la place. Le premier travail des Shadowrunners sera donc de le retrouver.

En consultant leurs contacts, ils apprennent qu'un vieux professeur de Tee Hee, appelé Flair, saurait peut-être où le trouver. Ils remontent donc la piste du vieil homme et découvrent que Tee Hee se cache dans son appartement. Lorsqu'ils ont déployé une certaine persuasion, Tee Hee leur révèle qu'il a d'abord traité avec Junior, puis avec Cooperman, qui est de mèche avec lui. Il leur parle également de la femme qui a été laissée en arrière. Si les Shadowrunners savent se montrer exceptionnellement convaincants, il leur apprend en outre la nature générale des puces volées.

Pendant tout ce temps, ils commencent à entendre parler aux infos d'un tueur fou qui écume les rues, un maniaque qui s'en prend aux prostituées et dissèque ses victimes. La férocité de ces meurtres a poussé la Lone Star à envoyer des patrouilles jusque dans les Barrens. En travaillant un peu leurs contacts, les Shadowrunners découvrent suffisamment d'indices pour comprendre que Griffin est le meurtrier.

D'autres infos intéressantes font état d'une guerre des gangs entre les Blood Rumlbers, une bande locale de motards, et les principaux gangs des Redmond Barrens. Ce qui la distingue des autres guerres des gangs est que les Blood Rumlbers passent des alliances avec d'autres bandes et semblent vouloir revendiquer la totalité des Redmond Barrens pour territoire, au lieu de s'accrocher à un simple tronçon de voie rapide. Le cerveau qui les manipule est Cooperman, dans son rôle de Gengis Khan.

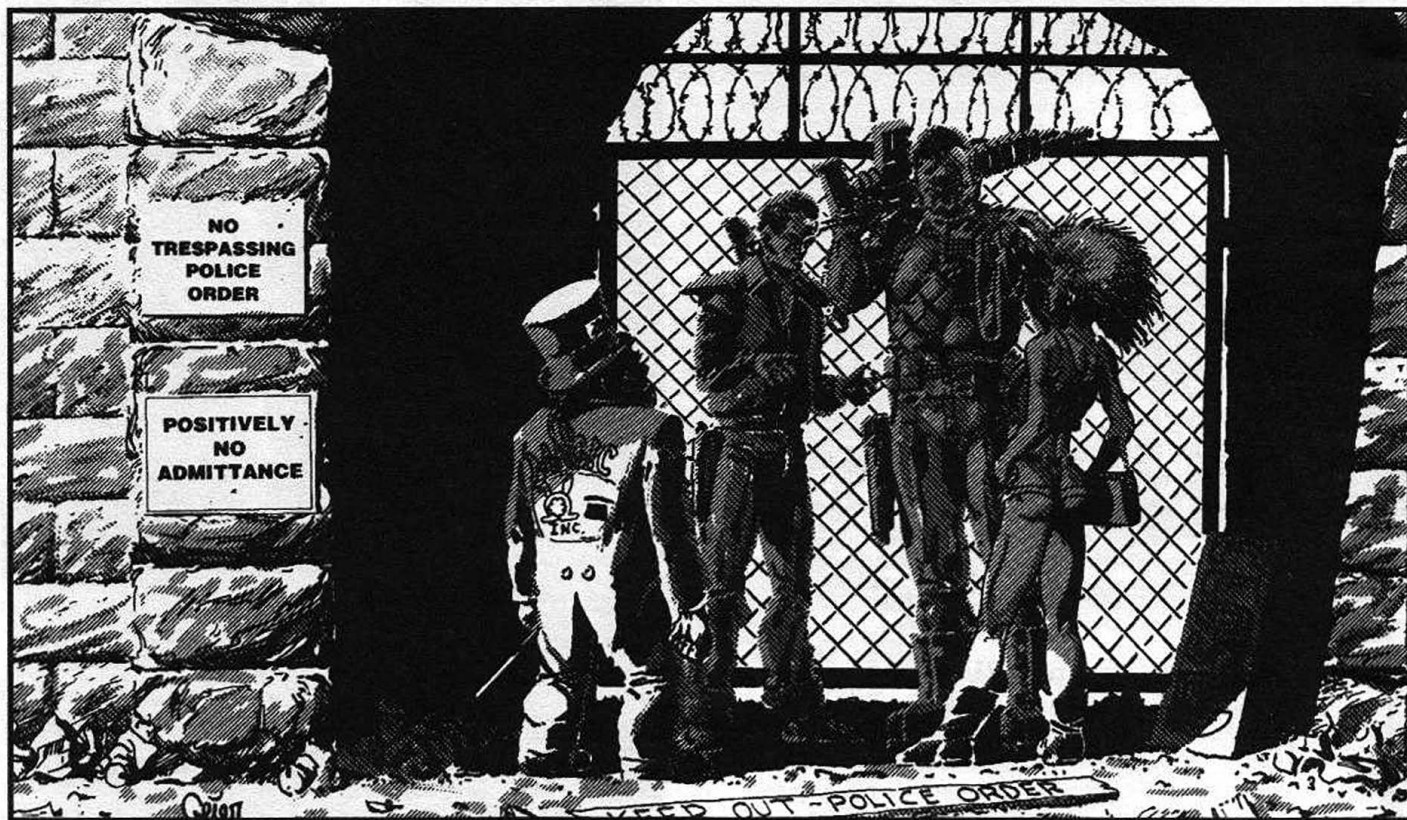
À ce stade, l'équipe peut s'intéresser à Freya (la femme Shadowrunner abandonnée par ses complices), à Junior ou tâcher de capturer Griffin.

Tendre un piège à ce dernier ne devrait pas être compliqué. Les Shadowrunners habillent l'une des leurs en prostituée et l'envoient arpenter le territoire de l'Éventreur. Une fois appâté, Griffin passe à l'attaque et les autres membres de l'équipe n'ont plus qu'à voler au secours de leur collègue pour maîtriser le forcené. Ils récupèrent alors la puce de Griffin.

S'ils recherchent Freya, ils finissent par la retrouver au Dr. Bob's Quickstitch, où elle soigne ses blessures. Elle est tout disposée à les aider à mettre la main sur Cooperman, qui l'a abandonnée. Elle leur fournit une idée plus précise du lien exact entre Cooperman, Griffin, Tee Hee et elle-même. Elle ignore cependant ce qu'il y a sur les puces et pourquoi Cooperman les voulait à ce point.

Si les Shadowrunners rapportent à Roxanne que Junior est mêlé au vol, elle les retrouve au Banshee, où ils peuvent discuter plus librement. C'est là que Junior et ses gorilles passent à l'attaque. Dans l'affrontement qui s'ensuit, les Shadowrunners dévastent le bar mais mettent également un point final à la carrière et aux manigances de Junior. Certaines preuves trouvées sur son cadavre mettent en lumière ses liens avec Pengrave et HSE.

Grâce à leurs contacts, et après quelques accrochages avec les Blood Rumlbers, en grande discussion avec les autres bandes de Redmond, les Shadowrunners apprennent que Pengrave donne une soirée pour célébrer la sortie d'un nouveau disque simsens HSE. Espérant profiter de l'occasion pour surprendre Pengrave en



## INTRODUCTION



compagnie de Cooperman, ils se rendent à son appartement de Queen Anne's Hill.

Ils arrivent à la soirée et en forcent la porte au bluff et aux biscuits. Ils ont ainsi l'occasion de rencontrer Pengrave et Val, son nouveau flirt. Celle-ci se trouve être l'interfacée qui détient la puce de Cléopâtre. Quand elle quitte la soirée, les Shadowrunners parviennent, non sans difficultés, à s'emparer d'elle et à lui arracher sa puce.

Avec les informations soutirées à Val, ils découvrent le repaire de Cooperman, lequel tient une ultime réunion avec les chefs des principaux gangs avant l'assaut final sur les Barrens. Complètement

dérangé, il lance ses hordes d'assassins motorisés dans une bataille épique contre les Shadowrunners. Ces derniers l'abattent et récupèrent sa puce.

Quoique leur contrat soit rempli, les Shadowrunners sont placés face à un dilemme. S'ils rendent les puces à Global avant le début de la réunion du conseil d'administration, ils sauvent la compagnie et perçoivent leur salaire. Mais la compagnie va alors se lancer dans la production de narcopuces à usage militaire. En détruisant les prototypes, ils privent l'armée de cette technologie, mais doivent aussi renoncer à leur salaire.



## J'AI UNE PROPOSITION À VOUS FAIRE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Si les personnages se connaissent tous, lisez ce qui suit :**

Vous êtes venus au Reno's de bonne heure ce soir, vêtus de vos meilleures fringues "de course", quoique vous ayez dû laisser le gros matériel à la maison. Vous pouvez sentir la musique presque aussitôt que vous l'entendez. Une basse profonde et sourde, et le son incisif d'une synthéguitare. Bien qu'il soit encore tôt, les rockerboys enflamment la salle. Vous glissez quelques nuyens froissés dans l'énorme paluche du videur ork et pénétrez à l'intérieur. Tout est question de style. Vous avez les fringues et suffisamment de liquide pour vous offrir un verre ou deux, mais vous êtes ici pour trouver du boulot, pas vrai ? Vous commencez à vous disperser en approchant du bar, histoire de couvrir davantage de terrain. Il semble que tous les runners de Seattle aient eu la même idée. La concurrence va être féroce, ce soir. L'un de vous se penche pour glisser - ou hurler - un mot à l'oreille de son partenaire, quand il sent une pression légère sur son avant-bras. Les lumières multicolores dansent sur le dos d'une délicate main

féminine. Votre regard suspicieux remonte le long du bras, jusqu'au costard corporatiste qui y est rattaché et qui se tient à vos côtés.

"Avant que vous ne vous sépariez, j'aimerais avoir un petit entretien avec vous," crie-t-elle par-dessus la musique. Vous la regardez de haut en bas, une fois, puis une deuxième pour faire bonne mesure. Difficile de la manquer, avec tous ses bijoux clinquants et son costume corpo de coupe militaire. Il est évident qu'elle a tout compris au style, même si elle est en dehors de son élément. Elle commande le respect et n'a probablement pas dû hausser la voix depuis des années. Vous échangez tous un hochement de tête significatif. Vous êtes conscients que, en un clin d'œil, vous pourriez la tuer, ainsi que n'importe quel garde du corps qu'elle aurait pu engager.

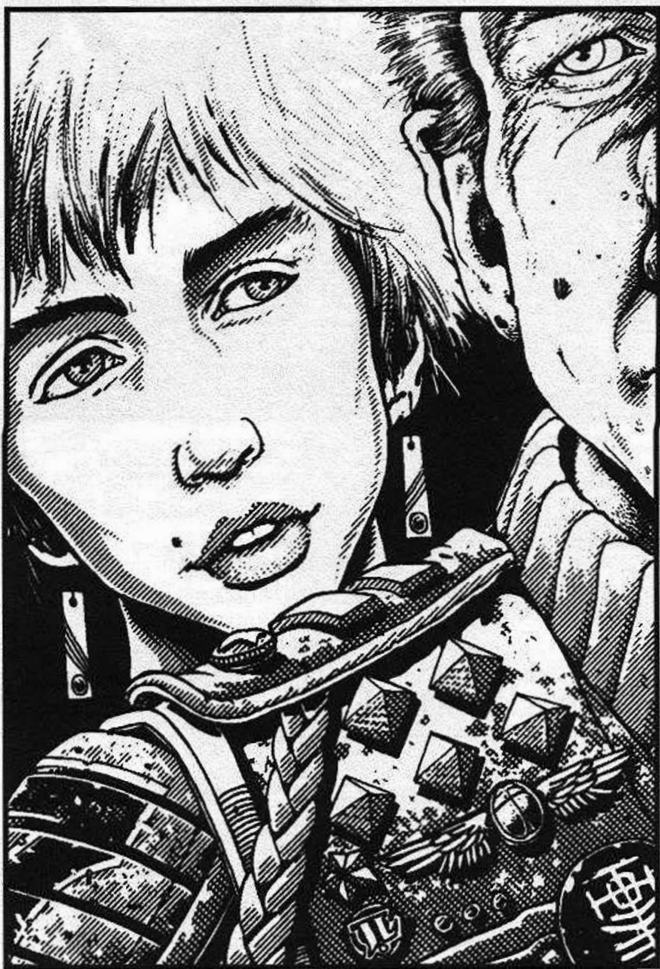
"Parfait. Suivez-moi." Elle pivote et se dirige vers une table libre, dans un renforcement quelque peu abrité de la musique assourdissante qui se déverse de la scène. La boîte sera en ébullition d'ici une heure. C'est déjà la folie sur la piste, où les danseurs se tamponnent et tourbillonnent au rythme insistant des seize enceintes MaxMaster. La femme s'installe et vous déballe son boniment avant même que vous soyez assis.

"Bonsoir, je m'appelle, heu... Johnson. Je recherche des professionnels pour aider mes employeurs à rentrer en possession d'objets volés. Le travail doit être exécuté par un groupe au profil bas, capable de mener à bien la récupération en toute discrétion. Cette occasion peut s'avérer extrêmement fructueuse, à la fois en termes de nuyens et de statut. Malheureusement, le temps presse et je ne peux guère vous accorder de délai de réflexion. Ma question est simple : êtes-vous les personnes qu'il me faut ?"

**Si les personnages ne se connaissent pas, lisez ce qui suit :**

Vous êtes venu au Reno's de bonne heure ce soir, histoire d'éviter la cohue. Vous portez vos meilleures fringues "de course" et vous cherchez de l'action ! Vous pouvez sentir la musique presque aussitôt que vous l'entendez. Une basse profonde et sourde, et le son incisif d'une synthéguitare. Bien qu'il soit encore tôt, les rockerboys enflamment la salle. Naturellement, le Reno's est plein de runners qui ont eu la même idée. Il faut vous faire remarquer, trouver quelque chose qui attire l'attention sur vous. Les fringues peuvent aider, mais c'est avant tout une question de classe. Vous suez littéralement le style, la prestance et l'assurance. Tandis que vous commencez à vous ouvrir un chemin musclé vers le bar, vous sentez une légère pression sur votre bras. Vous pivotez pour faire face à une jeune femme costard qui se tient là.

"Bonsoir, mon nom est, heu... Johnson. Pourriez-vous m'accorder un petit peu de votre temps ?" Le temps est la seule chose que vous ayez en abondance. Pourquoi pas, pensez-vous. Ce petit rat corpo doit avoir des relations intéressantes, et il est évident qu'elle a tout compris au style, même si elle est en dehors de son élément. Rien que ses boucles d'oreilles coûtent probablement davantage que ce que vous avez ramassé au cours des six derniers mois.



Vous hochez la tête. Elle pivote et fend la foule houleuse. La boîte sera en ébullition d'ici une heure. C'est déjà la folie sur la piste, où les danseurs se tamponnent et tourbillonnent au rythme insistant des seize enceintes MaxMaster. La femme tourne brusquement dans un petit renforcement où plusieurs autres gars sont déjà installés. Vous les reconnaissez pour ce qu'ils sont, des runners au chômage en quête d'un plus gros créditube et d'une meilleure réputation. Alors que vous prenez place à leur table, votre nouveau Mr. Johnson prend la parole.

«Parfait. Maintenant que vous êtes tous là, je peux commencer. Je vous ai réunis pour vous offrir l'occasion de gagner quelques nuyens, une somme conséquente. J'ai besoin d'une équipe de professionnels pour récupérer plusieurs objets qui ont été volés à ma compagnie. Je dois conserver à cette course un profil bas, c'est pourquoi je cherche plutôt à travailler avec des débutants. Si vous réussissez, votre carrière et votre créditube auront fait un grand pas en avant. Malheureusement, chaque minute est précieuse et je ne peux guère vous accorder de délai de réflexion. Ma question est simple : êtes-vous les personnes qu'il me faut ?»

## Une fois les membres de l'équipe réunis, lisez ce qui suit :

«Excellent. Je suis certaine que vous comprendrez que ça n'est pas l'endroit idéal pour une discussion d'affaires. Retrouvons-nous au Banshee à 1 h du matin. Ne soyez pas en retard. En arrivant, demandez Ulan. On vous indiquera le lieu de réunion. Des questions à ce sujet ? Non ? Dans ce cas, je suggère que nous partions. N'essayez pas de me suivre, cela risquerait de compromettre notre amitié naissante.»

## L'ENVERS DU DÉCOR

Informez les joueurs dès le départ que le Reno's, en plein cœur de Downtown, est un endroit privilégié pour rencontrer des employeurs potentiels. Le port d'un équipement lourd n'y est pas autorisé. Toute arme dont l'indice de Dissimulation est inférieur à 8 ou toute armure plus épaisse qu'un simple cuir interdit aux personnages l'accès à la boîte et attire l'attention d'une patrouille de la Lone Star.

Roxanne Wunter, décrite en détails au chapitre Ombres Portées, page 71, recherche une petite équipe de Shadowrunners afin de rentrer en possession des puces prototypes volées la nuit dernière à Global Technologies. Le temps lui est compté, même si elle refuse de dire pourquoi ou de préciser la date limite. Elle semble opérer seule, bien qu'elle jette de temps à autre un regard par-dessus son épaule en direction du bar, où le samouraï des rues chargé de la protéger s'efforce de passer inaperçu. Dès les premiers instants, Roxanne tente d'imposer le ton et le tempo de l'entretien.

Au cours de cette prise de contact, Roxanne se montre sèche, efficace et professionnelle. Elle élude toute question éventuelle des personnages, à moins qu'elle ne se sente obligée d'y répondre. Si les Shadowrunners se montrent aimables, Roxanne poursuit de l'avant.

S'ils la questionnent sur le Banshee, elle leur apprend que c'est un petit bar des Redmond Barrens. Au besoin, elle peut leur indiquer le chemin, mais cela risque de faire mauvaise impression. Une simple recherche dans le réseau des données publiques fournit l'adresse. À défaut d'être un lieu "branché", le Banshee est un établissement à la fois discret et tranquille. Roxanne ne fournit pas davantage d'informations.

Avec un léger signe de tête à leur adresse, elle se dirige vers la porte. Demandez aux joueurs de faire un test d'Intelligence (5) pour leurs personnages, et reportez-vous à la table suivante :

## ET UNE FILATURE QUI MARCHE, UNE !

Succès	Résultats
1	Un samouraï des rues sort immédiatement après Roxanne. Il porte un katana et un pistolet de gros calibre, tous deux dans leur étui.
2	Un petit homme en synthécutir miteux coule un regard en direction des personnages avant de sortir après Roxanne.
3 +	Le petit homme regarde sortir Roxanne, jette un œil vers les personnages et glisse quelques mots dans son téléphone-bracelet avant de suivre la jeune femme.

À ce stade, les personnages sont livrés à eux-mêmes. Ils ont le choix entre tuer le temps jusqu'à l'heure du rendez-vous, se renseigner sur l'adresse du Banshee ou repasser chez eux pour sortir le matériel lourd (les Barrens sont un coin dangereux). Il ne leur arrive rien de particulier durant ce temps. Rendez-vous au chapitre **Le Banshee**, page 16.

S'ils décident de filer Roxanne, ils la suivent sur trois blocs et la voient embarquer avec son garde du corps à bord d'un hélicoptère privé. Le pilote décolle presque aussitôt, ôtant toute chance aux personnages de regagner leurs véhicules à temps pour continuer la filature. L'appareil prend la direction du nord-ouest et se trouve bientôt hors de vue. Un test d'Étiquette (Corpos) (9) réussi révèle aux personnages que le logo inscrit sur son flanc est celui de Global Technologies, une petite société de logiciels installée à Bellevue. Si les personnages décident d'en parler à leurs contacts, reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 53. Un test d'Intelligence (8) réussi permet de remarquer un petit homme en cuir graisseux qui suit également Roxanne. Il s'arrête à un demi bloc de l'hélicoptère. Une fois l'appareil en l'air, le petit homme parle dans son téléphone-bracelet et se dirige vers l'est à pas pressés. Si les personnages choisissent de s'intéresser à lui d'un peu plus près, allez au chapitre suivant, **Rat d'égout**.

## ANTIVIRUS

Si les personnages ne veulent pas de ce travail, c'est que vous leur faites probablement mener une vie trop facile. Ils devraient, au contraire, se réjouir d'avoir une occasion de rentrer en fonds. Tenez compte de leur attitude lorsqu'ils se rendent au rendez-vous au Banshee. S'ils se montrent polis, mais réticents, Roxanne peut éventuellement être amenée à leur proposer un salaire plus avantageux (mais ne les prévenez pas !). S'ils affichent au contraire une impolitesse et une arrogance insupportables, ils décrochent probablement le contrat malgré tout, mais avec un soutien et un salaire légèrement inférieurs. Rappelez-leur qu'ils sont censés être polis à l'égard des personnes suffisamment riches pour employer une équipe de Shadowrunners.



# RAT D'ÉGOUT

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Si l'équipe commence la filature à la sortie du Reno's, lisez ce qui suit :

Vous vous frayez un chemin au milieu de la foule des clients qui cherchent à pénétrer dans l'établissement. C'est à l'entrée que la cohue est à son comble : plusieurs adolescentes tentent de passer au charme devant l'ork qui vérifie les ID. Vous cherchez à repérer le petit homme quand un troll débouche brusquement du Reno's. Il dépose une brassée d'ados à vos pieds et regagne le bar en se frottant les mains, comme pour en chasser la poussière. Vous apercevez une silhouette familière se dirigeant vers le nord. Enjambant quelques corps menus, vous commencez à trotter à sa suite.

Évitant les zones éclairées, vous filez l'homme sur presque deux blocs, en restant à distance. Vous êtes certains qu'il est après Roxanne, mais vous êtes trop loin pour la voir. Devant vous, l'homme semble s'être arrêté pour s'accroupir derrière plusieurs poubelles. Vous entendez au loin un petit hélicoptère en train de décoller.

Alors que le sifflement de l'appareil s'amplifie, l'homme commence à discuter dans son téléphone-bracelet. Il attend un moment, puis referme son téléphone. Il coupe le contact et se dirige vers l'est, restant toujours dans l'ombre.

### Si l'équipe commence la filature à l'hélicoptère, lisez ce qui suit :

Sur le côté, vous apercevez un petit homme, accroupi derrière plusieurs poubelles. Alors que le sifflement de l'hélicoptère s'amplifie, l'homme commence à discuter dans son téléphone-bracelet. Il attend un moment, puis referme son téléphone. Il coupe le contact et se dirige vers l'est, restant toujours dans l'ombre.

### Si l'équipe remarque Ferret au Banshee, lisez ce qui suit :

Vous n'êtes pas né de la dernière pluie. Vous savez reconnaître un mouchard quand il vous colle aux basques. Vous vous détournez légèrement de votre employeur potentiel et débusquez la petite souris dissimulée dans son coin. Même sans voir ses mains, vous comprenez tout de suite que c'est du petit gibier. Vous lui adressez votre plus beau sourire et ses yeux s'écrouillent lorsqu'il comprend qu'il est repéré. Il balaye la salle d'un regard terrorisé et décampe vers la sortie.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le petit homme s'appelle Ferret. Ses statistiques sont indiquées plus bas. C'est un informateur à la petite semaine qui loue ses services au plus offrant. Il a été engagé pour filer Roxanne et faire un rapport sur ses activités au Reno's. Une fois sa mission accomplie, il retourne chez lui.

Ferret est du genre nerveux. Dès qu'on s'avance vers lui, il prend la fuite. Il faut réussir un test de Furtivité (5) pour l'approcher, en prenant en compte l'indice de Compétence du personnage qui a obtenu le moins de succès. Si aucun succès n'est obtenu,

Ferret les remarque à dix mètres : chaque succès retranche deux mètres à cette distance initiale. Dès qu'ils sont repérés, la poursuite s'engage. Ferret ne s'arrête de courir que s'il est acculé. Reportez-vous aux règles de *Shadowrun*, La course, page 83, et Maîtriser un adversaire, page 103.

Pendant la poursuite, Ferret entraîne les personnages sur un terrain particulièrement glissant. À la fin de chaque tour, faites un test de Rapidité (4) pour chacun d'eux, y compris Ferret. Ceux qui n'obtiennent aucun succès s'étalent sur le trottoir et perdent de précieuses secondes à se relever. Ceux qui n'obtiennent qu'un seul succès s'empêchent dans un obstacle quelconque qui les ralentit. Leur Rapidité est diminuée de 1 pendant le prochain tour. Celui qui parvient à moins de deux mètres de Ferret peut tenter de lui crocher le pied. Il doit réussir pour cela un test de Combat au Contact normal, avec un modificateur de -2 s'il se trouve à deux mètres et de -1 s'il se trouve à un mètre.

Une fois Ferret entre leurs mains, les personnages peuvent le convaincre, grâce à un test d'Interrogation (7) réussi, de leur raconter tout ce qu'il sait. Lisez le texte entre guillemets si la scène se déroule à l'extérieur du Reno's. « J'ai reçu ce coup de fil, okay ? Un p'tit truc, simplement suivre la blonde et téléphoner pour le rapport. C'est tout. Pas de contact ni rien, okay ? La voix m'a même filé le point de départ, le Reno's (et la ligne d'arrivée, le Banshee). Je connais même pas son nom, je savais juste qu'elle allait porter comme fringues. Quand elle est sortie du Reno's, j'ai suivie et j'ai fait mon rapport à la voix. Aussi simple que ça, 100 nuyens. Okay ? » Si les personnages obtiennent deux succès ou plus, Ferret ajoute : « Le numéro ? Ah ouais. C'est le 567-2384. »

C'est le numéro de téléphone de Junior. En l'appelant, les personnages obtiennent un « Ouais ? » guttural, puis le silence. Quoiqu'ils puissent dire ensuite, leur interlocuteur répond : « Vous vous trompez de numéro » et raccroche. Au XXI<sup>ème</sup> siècle, effectuer une passe sur un des petits-enfants de grand-maman Bell est pour le moins dangereux. Un decker doit en être bien conscient avant de tenter le coup. S'il décide malgré tout de risquer sa chance, laissez-le faire.

Pour abrégé, demandez au joueur qui incarne le decker trois tests de Réussite. Le premier oppose son meilleur utilitaire de masquage à une CI d'indice 8. Le decker doit obtenir au moins trois succès nets (déduction faite de ceux obtenus par la CI) pour pénétrer dans le système. Il doit ensuite opposer son programme Catalogue à un Indice de Sécurité 8. Là encore, il a besoin de trois succès nets. À ce stade, il entre en possession des données recherchées. Il lui reste à opposer son programme Décryptage à une CI d'indice 8. S'il obtient moins de trois succès à son dernier test, les données sont illisibles. En cas de réussite, les joueurs savent désormais que le 567-2384 est le numéro personnel de Thomas Martelli. Si le decker échoue à une étape quelconque du processus, il déclenche l'activation d'une CI Trace et éjecte d'indice 8 (voir *Shadowrun*, page 171). S'il ne parvient pas à la planter ni à la leurrer, il se fait éjecter du système. Cinq minutes plus tard, une équipe de huit agents de la compagnie RTL parvient sur les lieux. Elle se compose d'un agent corporatiste, d'un samouraï des rues, de cinq gardes de sécurité corporatistes et d'un mage urbain. Dotez-les de la puissance de feu nécessaire pour flanquer une

## RAT D'ÉGOUT



bonne frousse aux Shadowrunners. Il faut qu'ils comprennent que craquer les fichiers de la liste rouge n'est pas une chose à faire.

S'ils ne sont pas encore allés au rendez-vous de Roxanne, allez au chapitre suivant, **Le Banshee**. S'ils veulent appeler leurs contacts pour suivre d'autres pistes, rendez-vous au chapitre **Contacts**.

### FERRET

Homme aux qualités rares, voire inexistantes, Ferret vit dans les égouts de Seattle. Discret et anodin, il constitue le suiveur idéal. Il se fonde à merveille dans les bas-fonds du métroplex.

Il porte généralement des vêtements miteux et une barbe de trois jours. Ses joues ravagées par l'acné et ses traits irréguliers lui donnent une apparence parfaitement disgracieuse. Il s'habille habituellement en noir, ses longs cheveux gras ramenés en queue de cheval.

#### Attributs

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

#### Réserves de Dés

Combat : 7

#### Compétences

Armes à Feu : 2  
Combat Armé : 4  
Combat à Mains Nues : 4

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

Étiquette (La Rue) : 4  
Furtivité (Environnement Urbain) : 5  
Motos : 2

#### Cyberware

Aucun

#### Contacts

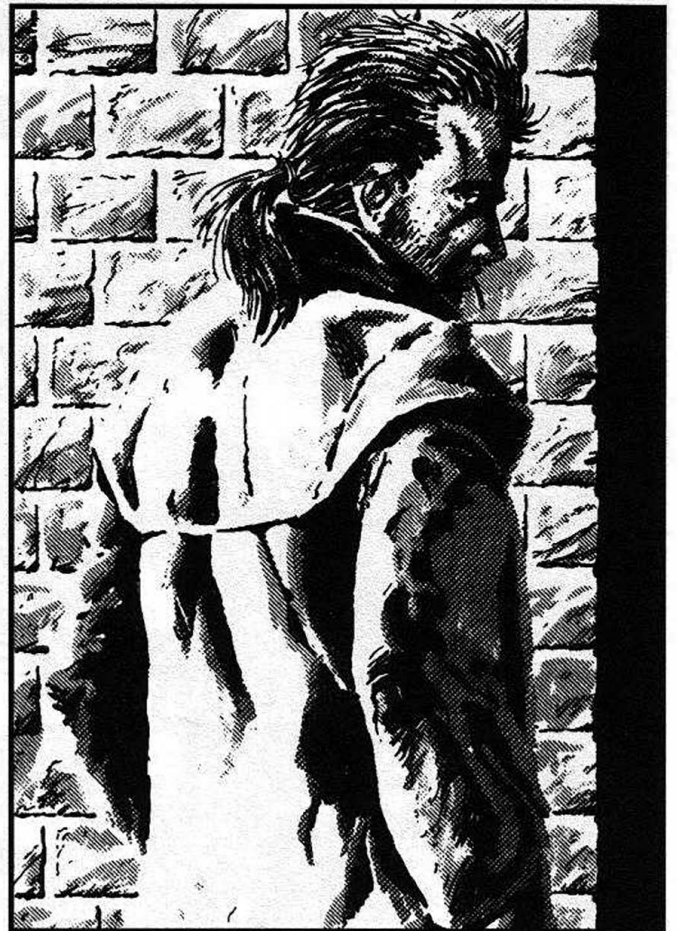
Arrangeuse  
Barman  
Chaman des rues  
Gangster  
Mage désabusé  
Squatter  
Videur troll

#### Équipement

Synthécutir noir graisseux (0/1)  
Couteau (2L)  
Jumelles amplificatrices de lumière  
Pistolet Streetline Special {6 (chargeur), plus 1 chargeur, 4L}  
Téléphone-bracelet

### ANTIVIRUS

Il importe peu que Ferret parvienne ou non à s'échapper. Les personnages auront d'autres occasions d'obtenir l'information qu'il détient. Il ne souhaite pas se battre, mais si ses poursuivants ne lui laissent pas le choix, il leur lâche quelques coups de feu pendant la poursuite. Bien que, d'une manière générale, il ne soit pas très apprécié, il compte quelques rares "amis" parmi les Trog (un gang d'orks et de trolls), qui risquent de faire passer un mauvais quart d'heure aux personnages s'ils apprennent ce qui s'est passé. Ferret est du menu fretin et doit être joué comme tel.





# LE BANSHEE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Banshee correspond tout à fait à ce que vous imaginiez. Sa façade de briques passe totalement inaperçue, avec une enseigne au néon défectueuse annonçant que le "Ba sh e" est ouvert. La lourde porte d'acier s'ouvre vers l'extérieur, un trait caractéristique des établissements davantage préoccupés par la sortie des clients que par leur entrée. Il n'y a pas de fenêtres. Une musique étouffée filtre de sous la porte.

L'intérieur vous fait déjà meilleure impression. Bien que les tubes de l'année dernière jaillissent d'une paire de haut-parleurs défoncés, la musique est nette et forte. La porte donne sur un couloir étroit comportant une vitre unique sur votre gauche. Au fond du couloir, à près de quatre mètres de là, une porte grillagée est bloquée par une barre transversale qui ne s'enlève que de l'intérieur. Un unique videur humain vous demande de laisser

vos armes au nain derrière la vitre. Il n'est pas armé, sauf si vous comptez ses yeux cybernétiques et les griffes qui sortent au dos de ses mains. Vous vous exécutez, passant votre matériel lourd à un nain buté qui le dépose sur des étagères rouillées. Naturellement, vous pouvez conserver vos armes de poing. Le nain adresse un signe, pouce levé, au videur, qui vous ouvre la porte.

Le Banshee est de toute évidence un lieu de réunion. Il n'y a pas de piste de danse à proprement parler, et il n'y aurait pas la place d'installer une scène. La musique provient d'une chaîne et sert surtout à camoufler les conversations des clients. Plusieurs grandes tables occupent le centre de la salle, entourées de chaises en vinyle au rembourrage épais. Le bar se trouve directement en face de vous. Tout en examinant les lieux, vous remarquez plusieurs serveuses à peine vêtues s'affairant sans hâte au milieu d'une clientèle clairsemée.



## Quand les personnages ont achevé d'examiner les lieux et s'approchent du barman, lisez ce qui suit :

Le barman continue d'essuyer le comptoir humide avec un torchon détrempé. Lorsque vous demandez Urgan, il relève tranquillement la tête et détaille votre groupe. Avec une lenteur exagérée, il vous indique la porte opposée, adresse un signe au troll qui s'y tient et retourne à son travail. Vous traversez la salle au carrelage humide, et le portier vous introduit dans la pièce suivante.

A votre grand étonnement, il ne s'agit pas d'une salle de réunion mais d'une autre partie du bar. Plusieurs tables, d'une qualité légèrement supérieure, sont rassemblées au centre de la salle et un grand comptoir en cèdre rouge se dresse contre le mur du fond. La musique est plus douce dans cette salle. Le portier sort, referme la porte derrière vous et le brouhaha s'estompé. Assise au bar, sirotant quelque breuvage bleuté moussant, se trouve votre adorable Mr. Johnson.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le Banshee est un bar d'affaires. Les clients sont encouragés à venir mener leurs diverses tractations dans ce cadre informel. Arrangeurs et autres cadres de bas étage utilisent fréquemment ce genre d'établissement pour échapper aux oreilles indiscretes qui traînent dans les bureaux. À l'occasion, ces repaires accueillent aussi des grosses légumes.



Le Banshee est divisé en deux parties. La majorité des clients ne connaissent que la première. Seuls les habitués ou les nouveaux clients cousus d'or peuvent s'offrir l'accès à l'arrière-salle. La plupart d'entre eux considèrent que le renforcement des mesures de sécurité vaut bien ce prix supplémentaire.

La première salle est à peine entretenue. Le sol est presque constamment mouillé. Une odeur de bière éventée imprègne l'atmosphère. L'essentiel du mobilier est vieux et largement rafistolé, quoiqu'il soit difficile de s'en rendre compte en raison de l'éclairage médiocre. Chaque table comporte un petit générateur de bruit de fond (3) fixé en son centre. Le secret des discussions est ainsi raisonnablement assuré, tout en restant à la merci d'une personne capable de lire sur les lèvres ou d'une machine défectueuse. Le personnel de salle se compose de trois serveuses, d'un barman et de quatre videurs (un nain, un troll et deux humains).

Si les personnages examinent la salle, demandez pour chacun d'eux un test d'Intelligence (6). Au cas où Ferret serait encore en vie et à condition qu'un personnage obtienne au moins trois succès, reportez-vous au chapitre **Rat d'égout**, page 14. S'il est mort, utilisez un autre indicateur du même acabit, pour fournir aux Shadowrunners une chance de parvenir à ses informations.

L'arrière-salle est bien plus agréable et beaucoup plus sûre. Son ambiance se rapproche davantage de celle qui règne dans un salon. Les tarifs y sont naturellement plus élevés et les mesures de sécurité plus complètes. Chaque table est équipée d'un petit générateur de bruit de fond (5) fixé en son centre et les murs sont insonorisés. L'atmosphère est un peu plus légère et le comportement des clients plus raffiné. Le personnel de salle est constitué d'une serveuse, d'un barman et d'un videur. Voir **C'est Junior qui régale**, page 33, pour le plan du bar et les statistiques des employés.

Lorsque les personnages parviennent à l'arrière-salle, Roxanne se lève pour les accueillir. Tandis qu'ils se dirigent vers elle, chaque joueur peut faire un test d'Intelligence (6), avec les résultats suivants :

### Succès

### Résultats

- |     |   |
|-----|---|
| 1   | Le garde du corps aperçu au Reno's est accoudé à un coin du bar. Une de ses mains tient un verre, mais l'autre est dissimulée à la vue.                                     |
| 2 + | Roxanne s'est changée et semble légèrement essoufflée. Ses cheveux sont ébouriffés et elle a un petit bleu sur le cou (elle s'est cognée pendant le trajet en hélicoptère). |

Rendez-vous ensuite au chapitre suivant, **Le mec Manes**.

## ANTIVIRUS

Si les personnages commencent à rudoyer Ferret ou n'importe quel employé du Banshee, le personnel ne leur adresse qu'un seul avertissement. S'ils sont assez stupides pour sortir leurs armes, ils ont probablement l'honneur d'ouvrir le feu avant que le barman ne réplique sur le même mode. Le personnel tire d'abord et ne pose aucune question. Si les personnages s'obstinent à vouloir faire du grabuge, submergez-les mais ne les tuez pas. Les dégâts seront simplement déduits de leur salaire au chapitre suivant, **Le mec Manes**. Si les personnages veulent commencer immédiatement à suivre la piste du numéro de téléphone ou de n'importe quel autre indice, Roxanne leur rappelle qu'ils ont, pour le moment, un rendez-vous avec leur employeur et qu'elle peut toujours trouver une autre équipe de Shadowrunners au Reno's.



# LE MEC MANES

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Mr. Johnson vous introduit dans un petit salon, au fond du Ban-shee. S'y trouvent un canapé de vinyle sans pieds et une table à jouer entourée de cinq chaises en bois au dossier droit. Le seul éclairage provient d'une ampoule nue suspendue au plafond de plâtre. Assis sur un des accoudoirs du canapé, à côté d'un appareil électronique, se tient un gigantesque Indien. Il est vêtu d'une veste en daim avec un pantalon à franges et un pagne assortis. Il ne porte pas de chemise ; sa vaste poitrine disparaît sous un gilet d'os, magnifiquement décoré de perles de couleurs et de petites plumes. Ses pieds sont enfoncés dans des mocassins aux semelles épaisses, ornés de motifs faits de milliers de perles cousues à la main. Son pied gauche porte le dessin d'un serpent, qui apparaît comme coincé sous son talon. Le droit est décoré d'un petit oiseau vert, sur le point de s'envoler le long de sa cheville. En vous voyant entrer, il bascule un interrupteur sur le devant de l'appareil et se lève pour vous accueillir. Un bourdonnement discret, relaxant, emplit la pièce.

"Mesdames et messieurs, bonsoir. Mon nom est Urlan Manes, fils d'Isheer Many-Manes et président de Global Technologies. La femme qui vous a conduit ici est Roxanne Wunter. Nous aimerions vous offrir vos services."

### Une fois les personnages confortablement installés, lisez ce qui suit :

"Ce travail est simple. La nuit dernière, un membre de mon personnel a aidé plusieurs voleurs à s'emparer de trois puces de données appartenant à ma compagnie. Malgré l'efficacité de notre service de sécurité, tous les voleurs sont parvenus à prendre la fuite. Celui qui m'a trahi était pour moi comme un fils. Mais ce n'est plus le cas désormais. Je dois récupérer ces puces. Les voleurs m'importent peu ; ce sont les marchandises volées qui sont vitales.

"Chaque minute est précieuse. N'allez pas pour autant vous lancer dans la bataille en levant haut la bannière et en sonnant la charge. Cette course doit s'effectuer le plus silencieusement possible. Suis-je assez clair ? Le plus petit écho de vos activités pourrait avoir des conséquences désastreuses.

"Je sais comment tourne le monde. Tout travail mérite sa récompense. En conséquence, je suis disposé à vous payer un salaire substantiel. Mais attention, les puces devront être remises ici même à Roxanne au plus tard vendredi, à 9 heures du matin. Nous sommes aujourd'hui lundi ; vous avez donc quatre jours et demi pour accomplir ce travail."

**Note au Maître de Jeu : négociez maintenant le prix de la course avec vos joueurs en suivant les indications fournies dans L'ENVERS DU DÉCOR.**

### Une fois le travail accepté par les personnages et le salaire fixé, lisez ce qui suit :

"Je suis heureux que nous soyons parvenus à un arrangement. En raison des soucis qui m'accablent, je ne pourrai pas consacrer toute l'attention nécessaire à ce projet. Je passe donc le contrôle

intégral de l'opération à Roxanne. Traitez avec elle comme vous le feriez avec moi. Nous nous comprenons bien ?

"Il me peine de dire que vos recherches devraient commencer par un jeune homme du nom de Tee Hee. C'est un coureur de la Matrice qui travaillait dans ma compagnie. Un garçon très intelligent, mais qui, pour des raisons inconnues, s'est fait le complice des voleurs. Je suppose qu'il s'est enfui avec eux. Une fouille exhaustive de son appartement n'a rien donné, de même que l'examen de son bureau. J'ai peur qu'il ne se terre. Roxanne vous fournira à son sujet toutes les informations complémentaires dont vous pourriez avoir besoin.

"Laissez-moi insister sur deux points avant que vous ne commenciez. D'abord, et le plus important, n'essayez pas d'utiliser les puces une fois que vous les aurez trouvées. Il s'agit de prototypes, qui n'ont pas été suffisamment testés. Leur utilisation risquerait d'entraîner des dommages neuraux graves et permanents. Ensuite, ces puces sont uniques. Il n'en existe aucune copie, les voleurs ayant bousillé la banque de données qui a conduit à leur mise au point. Elles ne doivent pas être endommagées, sauf nécessité absolue. Je vous rappelle que votre salaire pour la récupération de puces endommagées est plutôt mince."



## L'ENVERS DU DÉCOR

Urlan est le président de Global Technologies. Indien Ute de pure souche, il a choisi la vie urbaine après l'Éveil. Malgré sa hâte de conclure cette affaire et de rentrer chez lui, il se montre courtois tout au long de la rencontre. Par la suite, il n'apparaît plus avant le moment de passer à la caisse. Les personnages ne traitent plus qu'avec Roxanne, le principal souci d'Urlan étant la réunion du conseil d'administration qui doit commencer vendredi matin à 9h30. Reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 55, pour connaître la situation actuelle de Global.

Quand l'équipe pénètre dans la pièce, Roxanne vient se placer à côté d'Urlan, légèrement en retrait. Elle reste silencieuse durant toute la rencontre à moins qu'on ne s'adresse directement à elle. C'est incontestablement Urlan le patron. Une fois son boniment servi aux personnages, il attend leur réponse. Il sait bien que les tarifs substantiels varient d'une heure à l'autre. Il commence par leur proposer 30.000 ¥ chacun (pour quatre Shadowrunners au maximum) par puce récupérée intacte. Autre condition tout aussi importante, les personnages doivent ignorer ce qui se trouve sur les puces. Urlan diminue ou augmente son offre de la manière suivante :

- 1.000 ¥ si l'équipe s'est montrée impolie envers Roxanne, au Reno's ;
- 1.000 ¥ si l'équipe a dû se faire indiquer le chemin du Banshee ;
- 2.000 ¥ s'il apprend que l'équipe a laissé échapper Ferret ;
- 5.000 ¥ si l'équipe a déclenché une fusillade au Banshee ;
- +1.000 ¥ si l'équipe s'est montrée intéressée, mais hésitante, au Reno's ;
- +1.500 ¥ si l'équipe a arraché à Ferret le numéro de son contact.

Une fois l'offre initiale établie selon le barème précédent, le négociateur de l'équipe doit faire un test d'opposition de Négociation contre Urlan. Chaque succès net obtenu par l'un ou l'autre parti augmente (pour l'équipe) ou diminue (pour Urlan) l'offre de 500 ¥. Si l'équipe obtient au moins un succès, Urlan accepte d'introduire dans leur accord une clause spécifiant que chaque membre de l'équipe touchera 1.000 ¥ par puce détruite. Il est également disposé à leur donner une avance de 2.000 ¥ chacun pour leurs frais éventuels. Roxanne leur verse cette somme tandis qu'Urlan poursuit la discussion.

Rien n'incitera Urlan à parler du contenu des puces. Une question directe ne sert qu'à l'agacer. Roxanne élude de même toutes les interrogations à ce sujet, affirmant simplement qu'il s'agit de logiciels de compétences particulièrement complexes.

Urlan est très préoccupé par l'idée que les Shadowrunners puissent découvrir la véritable nature des puces. Bien qu'il n'escompte aucunement les distribuer sur le marché, les narcopuces Global restent un produit illégal, même sous forme de prototypes. Dans cette affaire, la moindre fuite peut lui coûter sa société et l'envoyer derrière les barreaux. D'un autre côté, s'il parvient à les vendre à l'armée des UCAS, il empochera une fortune avec la bénédiction du gouvernement.

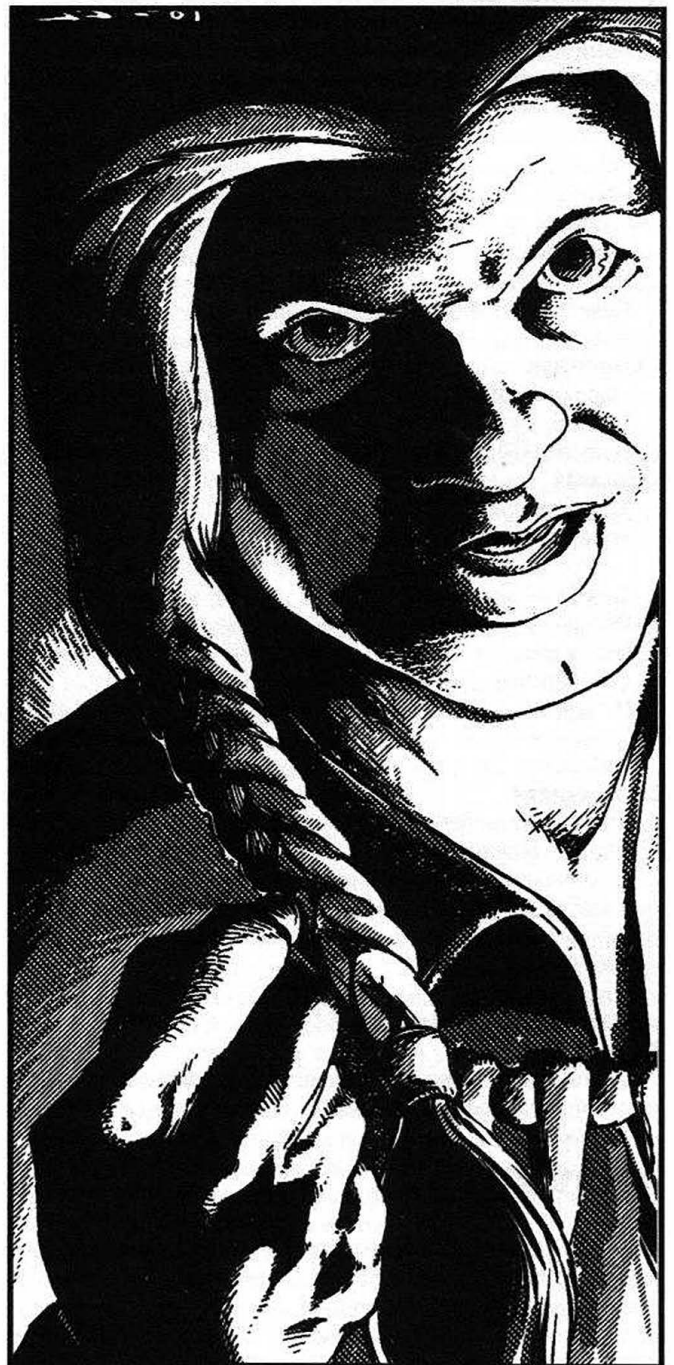
En raison du secret qui entoure ce projet, son développement s'est fait à petite échelle. Les trois prototypes volés sont le résultat de milliers d'heures de travail. Avant de prendre la fuite, Tee Hee a effectué une passe rapide dans le système de la compagnie pour effacer toutes les données d'étude et de recherche concernant les puces. Si Urlan ne parvient pas à les récupérer, Junior forcera le conseil d'administration à la révoquer et à vendre la firme à Hollywood Simsense Entertainment. L'avenir de la compagnie se ramène finalement à ses plus modestes composants.

Une fois Urlan et les personnages parvenus à un accord, rendez-vous au chapitre suivant, **Visite de courtoisie**.

## URLAN MANES

Urlan Manes s'est intéressé aux ordinateurs dès qu'il a été en âge d'atteindre le clavier. Élevé dans ce qui fut autrefois l'Utah, il a quitté sa famille pour suivre des cours à l'UCLA. Son premier emploi l'a conduit à Seattle, où il s'est établi. Urlan et Thomas Martelli Senior ont fondé Global Technologies voilà 15 ans. La compagnie ne s'est jamais développée selon leurs espérances, mais elle procurait un revenu stable à ses patrons et employés. Lorsqu'il est mort, il y a de ça deux ans, Martelli a cédé dans son testament l'essentiel de ses parts à Urlan. Un malaise s'est aussitôt installé entre Urlan et Junior. La direction d'Urlan a attiré de meilleurs deckers et a grandement amélioré la position de Global sur le marché. Il se pourrait bien que la compagnie soit enfin sur la voie de la croissance tant attendue.

Urlan porte constamment des éléments de costume indien pour rappeler à tous son origine. Il garde toujours le contrôle de ses





émotions. Son visage est un masque impassible. Il se montre courtois et poli, même face à un interlocuteur hostile.

Il fait preuve de loyauté à l'égard de ses employés et les soutient quelles que soient leurs erreurs. Renvoyer une personne est pour lui une décision très douloureuse. Il travaille dur pour sa compagnie et souhaite la voir prospérer, mais pas au dépend de ceux qui la font tourner.

## Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 3  
Force : 5  
Charisme : 4  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 4,7  
Réaction : 4

## Réserves de Dés

Combat : 6  
Matricielle : 9

## Compétences

Armes à Feu : 4  
Combat à Mains Nues : 4  
Étiquette (Corporations) : 5  
Informatique : 5  
Informatique (C/R) : 3  
Leadership : 4  
Négociation : 5  
Théorie Informatique : 7  
Voitures : 3

## Cyberware

Compartiment digital  
Datajack  
Mémoire (100 Mp)

## Contacts

Agent corporatiste  
Brave  
Cadre corporatiste  
Chef de tribu  
Decker  
Decker elfe  
Élu municipal  
Mr. Johnson  
Technicien  
Technicien nain

## Équipement

Aztech Nightrunner  
Manteau renforcé (4/2)  
Ordinateur de poche (200 Mp)  
Ruger Super Warhawk [6 (chargeur), plus 3 chargeurs, balles explosives, 11M]  
Secrétaire de poche  
Toyota Elite  
Vêtements en cuir véritable (0/2)

## Notes

Urlan peut se procurer pratiquement n'importe quel équipement par l'intermédiaire de Global.

## ANTIVIRUS

Les Shadowrunners ne devraient pas commettre ici d'impairs majeurs, à moins de se montrer grossiers envers Urlan. Dans ce cas, réduisez son offre du montant qui vous semble approprié. Comme on dit dans la rue, "L'argent roule, les grandes gueules marchent".

Néanmoins, il est très important que les personnages découvrent le contenu des puces au cours de l'aventure, et non pas avant qu'elle ait commencée.

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



# VISITE DE COURTOISIE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

"Eh bien, mesdames et messieurs, je pense que tout est dit..."

Soudain, la seule porte de la pièce s'ouvre à la volée, interrompant Urlan au milieu de sa phrase. Vous vous tournez vers l'entrée, mais il n'y a personne. De là où vous êtes, vous ne voyez pas la salle. Urlan se lève lentement en lissant sa veste.

Alors que vous vous dirigez prudemment vers la porte, deux orks passent le seuil. Tous deux sont vêtus d'un costume trois-pièces avec une cape de marche jetée sur l'épaule. Des Ares Slivergun reposent dans leurs bras croisés. Malgré l'obscurité ambiante, ils portent tous les deux des verres-miroirs. Ils se placent de part et d'autre de la porte tandis qu'un troisième ork fait son entrée.

Vêtu comme les deux premiers, il fait un bon mètre quatre-vingt-dix-huit. Il est bâti comme un demi de mêlée, muscles saillant sous son costume. Plus laid que la plupart des orks, il ne fait aucun effort pour atténuer ses traits ingrats. Un cure-dents de la taille d'un crayon est planté au coin de sa bouche.

"Junior." Urlan tente de barrer le chemin à l'ork de haute taille, mais Junior est déjà dans la pièce et se dirige vers le canapé.

"Urlan" siffle Junior, "et l'adorable Roxanne." Votre peau se hérisse en le voyant tendre la main vers votre Mr. Johnson. "Il semblerait qu'on ne m'ait pas averti de cette petite réunion impromptue." Dans un tourbillon de cape, Junior s'installe sur le canapé.

"J'ai laissé un message," sourit Urlan. "Tu devrais peut-être interroger ta machine ?"

"Bien sûr." Junior échange un regard avec ses gardes, et les trois éclatent de rire. Un sifflement malsain, comme le ricanement d'une hyène agonisante. "Je suppose que ces gens sont ton "équipe". Charmant. Nul doute qu'ils se montreront aussi efficaces et dévoués que ton petit familier, Tee Hee."

Junior se lève tandis qu'Urlan rougit. "Si tu as besoin de mon aide, eh bien, tu sais où me trouver." Urlan jette un regard à Roxanne, puis à Junior, qui s'éloigne.

"Naturellement, Junior. Je resterai en contact."

Junior le salue par-dessus son épaule en quittant la pièce. Ses gardes se retirent lentement, fermant la porte derrière eux.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Junior est le fils unique de Thomas Martelli, fondateur de Global Technologies. Voir **Ombres Portées**, page 70, pour connaître ses statistiques. Directeur d'une des branches de la compagnie, il n'a jamais vraiment accepté le fait que son père ait cédé la majeure partie de ses parts à son meilleur ami plutôt qu'à lui, son fils. Cruel et retors, il est désormais une épine dans le flanc de Global Technologies.

C'est lui qui a engagé Ferret. Si les personnages ont appelé le numéro fourni par le mouchard, un test d'Intelligence (7) réussi

leur permet de reconnaître sa voix. Junior s'attendait à ce qu'Urlan engage une assistance extérieure pour tenter de récupérer les puces, mais il ignorait comment et quand il s'y prendrait. Il a donc recruté plusieurs indépendants pour surveiller tous les cadres supérieurs d'Urlan. Ayant appris que Roxanne était envoyée au Reno's, il a engagé Ferret pour espionner son premier contact avec les personnages. Prévenu à la dernière minute, il a été contraint de donner à Ferret le numéro de sa ligne directe. Un autre de ses espions a suivi Manes jusqu'au Banshee, et Junior y a envoyé Ferret (ou un autre mouchard du même acabit si les personnages lui ont déjà réglé son compte à la sortie du Reno's). Pour empêcher qu'on remonte jusqu'à lui grâce à son numéro de téléphone, Junior a prévu d'éliminer Ferret aussitôt après cette rencontre avec Urlan.

Pour l'instant, il veut simplement connaître l'identité des personnages de façon à être en mesure de les faire surveiller. Ce geste, peu intelligent, est néanmoins supposé les impressionner par sa brutalité. Aux personnages de décider si son but est atteint ou non. S'ils ont les genoux qui tremblent, parfait. Sinon, tant pis, Junior aura l'occasion de revenir plus tard. Cette rencontre prévient aussi Urlan et Roxanne que Junior est sur leur piste et sur leur dos. Voir le chapitre **Contacts**, page 55, pour plus de précisions concernant la lutte d'influence au sein de Global Technologies.

Si les joueurs font fonctionner leur cervelle, ils comprendront qu'une personne encore liée à Global doit nécessairement être impliquée dans le vol. Ferret est arrivé au Reno's avant Roxanne, et il savait ce qu'elle porterait comme vêtements. S'il a survécu suffisamment, il est également arrivé avant elle au Banshee.

Après le départ de Junior, Urlan retrouve son sang-froid. Il s'excuse auprès des Shadowrunners, leur expliquant simplement que Junior constitue un problème ennuyeux, mais sans rapport avec l'affaire en cours. S'ils insistent, il leur fournit quelques détails mais montre des signes d'impatience et suggère que l'équipe se mette en chasse. Il quitte ensuite les lieux. Rendez-vous au chapitre suivant, **Hee est parti par là**.

## ANTIVIRUS

Le but de cette rencontre est de présenter Junior aux personnages dès le début de l'aventure. Utilisez les réactions d'Urlan et de Roxanne pour faire comprendre aux joueurs que Junior est une gêne, pas une menace. Si les personnages commencent à chercher la bagarre, Urlan et Roxanne tentent de les en dissuader. Les orks qui gardent la porte, l'arme au poing, se montrent patients à l'égard des Shadowrunners ; ils ne leur tirent dessus que s'ils commencent à dégainer. L'aventure débute à peine, et il est trop tôt pour laisser mourir Junior. Si les personnages insistent pour faire le coup de feu, arrangez-vous pour que les gardes du corps couvrent sa fuite. Reportez-vous au chapitre **C'est Junior qui régale**, page 33, avant de revenir à **Hee est parti par là**.



# HEE EST PARTI PAR LÀ

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Roxanne attend à peine que la porte se soit refermée derrière Urlan. "Mesdames et messieurs, si vous voulez bien ? J'ai ici toutes les informations que nous avons pu nous procurer concernant Tee Hee.

"Hee est entré à Global voilà près de deux ans, directement à sa sortie de la Seattle University. Il s'est révélé un collaborateur de valeur au sein de notre équipe de conception, ouvrant la voie à plusieurs percées technologiques dans le domaine du logiciel de compétences et du simsense. Decker de grand talent, il semble quelque peu désorienté lorsqu'il n'est pas branché dans la Matrice. Il est très naïf et il lui arrive d'oublier les choses les plus simples. Comme le chemin du supermarché, par exemple. Je dois admettre que je suis surprise qu'il ait vécu aussi longtemps.

"Nous avons envoyé une équipe à son appartement, ce matin à la première heure. Il semblerait qu'il ait oublié de payer son loyer et qu'il ait été fichu dehors voilà deux semaines. Nos gars sont

entrés chez lui et ont constaté que personne n'avait dû y venir depuis plusieurs jours. Aucune trace de chaleur, épaisse couche de poussière et tout le tralala. Une fouille intégrale n'a rien donné. Nous n'avons aucune idée de l'endroit où il a pu coucher ces deux dernières semaines."

"Son bureau était un peu plus intéressant. J'ai apporté ici tout ce qui s'y trouvait. Faites-en ce que vous voudrez. Bonne chance." Roxanne allonge le bras derrière le canapé et en ramène un cube en plastique d'un mètre de côté, qu'elle dépose sur la table avec un bruit sourd.

"Si vous avez d'autres questions, faites-le moi savoir. Voici mon numéro privé. Vous pouvez m'y joindre à toute heure du jour ou de la nuit. Cette pièce a été louée pour encore... (elle consulte sa montre)... 23 minutes. Restez, si vous voulez.

"Gardez le contact. Et si vous n'avez obtenu aucun résultat dans quatre jours, laissez tomber. Il sera inutile de continuer."

Sur cette remarque pessimiste, votre nouveau contact vous tend une carte plastifiée portant sa photo au recto et le numéro 567-3272 au verso. Puis elle se détourne et quitte la pièce.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le numéro au dos de la carte donne aux Shadowrunners accès au NA-2 du système informatique de Global Technologies (voir **Contacts**, page 56), quoique la seule façon de s'en apercevoir consiste à l'utiliser pour se brancher sur le système. Toute image ou voix transitant par ce nœud est automatiquement retransmise à Roxanne sans aucune des traces qu'un coup de téléphone à une société laisse habituellement.

Les seuls indices susceptibles de mener les personnages jusqu'à la planque de Tee Hee se trouvent dans la boîte en plastique. S'ils se rendent à son appartement, son propriétaire confirme qu'il l'a jeté dehors il y a trois semaines, mais il est incapable de leur apprendre quoi que ce soit d'autre.

Le cube renferme plusieurs objets dignes d'intérêt : un montage électronique, deux circuits imprimés de cyberdeck, une trousse à outils de précision, un gadget électronique qui tourne sur lui-même quand il est activé, plusieurs résistances, des billets datant de la semaine dernière pour un match de combat de rue au Kingdome, un briquet jetable, un paquet de puces de données, un lecteur simsens avec huit disques, un holocube et un sachet de tisane d'herbes.

Le montage électronique, les circuits imprimés, le gadget, les résistances, les billets, les puces de données, le lecteur simsens et les disques ne sont d'aucune utilité aux personnages dans leur recherche de Tee Hee. S'ils examinent ces objets, faites semblant de faire un test d'Intelligence (4) pour eux, prenez un air désolé et dites leur : "Je regrette, tout ça ne vous dit rien." Ainsi, ils comprendront peut-être qu'ils sont en train de passer à côté de quelque chose.

Lorsqu'ils examinent les autres objets, faites un test d'Intelligence (4) ou tout autre test qui vous semble approprié pour déterminer ce qu'ils découvrent.



## Succès Résultats

### LA TROUSSE À OUTILS

- 0 Il s'agit d'une trousse complète d'outils de précision pour l'informatique et l'électronique. Indispensable pour utiliser la Compétence Informatique (C/R).
- 1 + Elle a beaucoup servi. Une inscription sur la boîte dit : "Bonne chance pour l'avenir, Flair."

### L'HOLOCUBE

- 0 Toutes les photos montrent Tee Hee avec des amis. De toute évidence, elles remontent à l'époque où il était à l'université. Il semble être toujours le centre d'attention.
- 1 Une des huit photos se distingue des autres. C'est la seule où Tee Hee n'apparaît pas. On y voit un homme grisonnant qui sourit à l'objectif par-dessus son bureau, cyberterminal en main. L'étiquette posée sur le bureau annonce : "Dr. Hendrix".
- 2 + L'autre main du vieil homme tient une grosse tasse à café, portant le mot "Flair" imprimé sur un côté.

### LA TISANE D'HERBES

- 0 Malgré la mauvaise qualité de l'emballage, la tisane est encore très fraîche.
- 1 + L'inscription portée sur l'étiquette dit : "Orion's Special Blend, Orion's Organic Grocery, Seattle".

### LE BRIQUET

- 0 Il s'agit d'un briquet jetable à bon marché, presque vide, recouvert d'un motif de circuits imprimés.
- 1 + Le nom "Breadboard Quaff and Stuff" est intégré dans le motif.

Une fois en possession de ces indices, les personnages peuvent se mettre en chasse. Une recherche rapide leur fournit l'adresse de l'épicerie naturelle Orion et du Breadboard Quaff and Stuff. L'Orion's est un petit commerce à la papa situé à la limite entre Bellevue et les Redmond Barrens. Le Breadboard est une petite taverne, trois numéros plus loin dans le même bloc sur Cascade Road, une rue tranquille d'un quartier résidentiel.

L'homme sur la photo est un ancien professeur de la Seattle University. C'est un certain Dr. Hendrix, surnommé Flair ; vieil ami de Tee Hee, il est le seul à jamais avoir été capable de retenir son attention pendant plus de quelques jours. Tee Hee vit chez lui depuis qu'il s'est retrouvé à la rue, avant même sa passe sur Global Technologies.

En sortant du Banshee, un test d'Intelligence (5) réussi permet aux personnages de remarquer Ferret (ou son éventuel successeur). Si l'un d'eux obtient trois succès et souhaite poursuivre cette piste, reportez-vous au chapitre **Rat d'égout**, page 14.

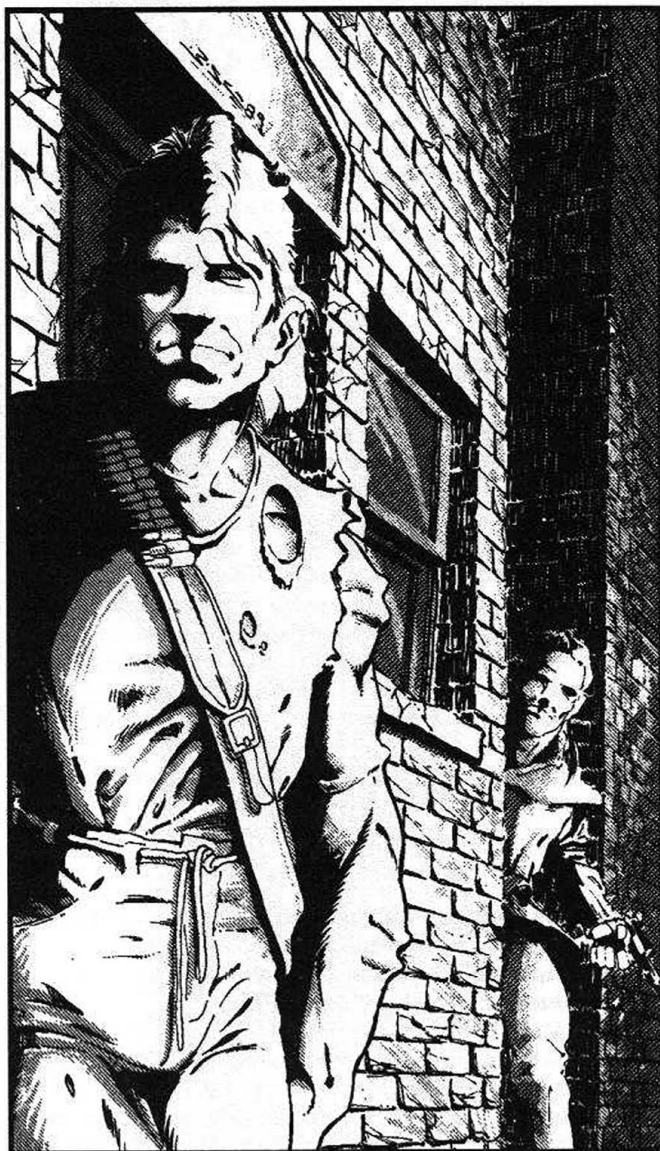
L'épicerie est fermée à cette heure, et la taverne le sera avant qu'ils n'aient le temps d'y aller. Pour se renseigner sur Hendrix, ils n'ont plus qu'à secouer un peu leurs contacts pour voir ce qui en sortira. Allez au chapitre **Contacts**, page 60. Procédez de

même si les personnages désirent se renseigner à propos de Global Technologies, de Tee Hee, de Junior, d'Urlan ou de Roxanne.

Au petit matin, les Shadowrunners peuvent se rendre au Breadboard ou à l'épicerie Orion's. Passez au chapitre suivant, **Rue de la Débîne**.

## ANTIVIRUS

Si les personnages échouent à tous les tests d'Intelligence à propos du contenu de la boîte, accordez-leur l'indice normalement associé à un succès concernant le dernier objet examiné. S'ils nagent toujours, rajoutez tout au fond de la boîte un paquet d'allumettes portant le logo du Breadboard. Soufflez aux joueurs que les personnages n'ont pas de temps à perdre et que leur travail commence à peine. Ils devraient avoir envie d'approfondir cette affaire, mais peut-être ont-ils besoin d'un petit coup de pouce au départ.





# RUE DE LA DÉBINE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Quand les personnages pénètrent dans le Breadboard, lisez ce qui suit :

Malgré l'heure matinale, le Breadboard est déjà peuplé de clients prenant leur petit déjeuner, à la fois sous forme solide et liquide. Un comptoir unique court le long du mur sur toute la longueur de la pièce. Le cuisinier retourne des soyburgers et fait frire des œufs sur une grande tôle de cuisson. Une femme obèse roule à travers la salle, versant de l'ersatz de café dans les tasses vides. Elle lève la tête vers vous, lève un sourcil et vous indique la seule table libre.

La clientèle vous dévisage avec insistance. Ceux d'entre vous qui ne portent pas de datajacks bénéficient d'une attention toute particulière. Des commentaires circulent, des doigts vous désignent. De toute évidence, les habitués n'apprécient guère les nouveaux venus. Vous êtes tombés dans un véritable repaire de dec-kers.

Vous vous faufilez jusqu'à la dernière table et, après un moment, vous êtes accueillis par une femme gargantuesque. Deux prises jumelles apparaissent clairement derrière son oreille.

"Alors les gars, qu'est-ce que ce sera ?"

### Quand les personnages pénètrent dans l'Orlon's Organic Grocery, lisez ce qui suit :

Alors que vous passez la porte étroite, une sonnerie résonne dans l'arrière-boutique. Vous défaillez presque sous l'immense variété de senteurs qui vous assaillent. Est-il possible que vous soyez réellement dans un magasin d'alimentation ?

Après la porte se trouvent deux caisses protégées par un grillage, toutes les deux vides et fermées à clef. Vous êtes décidément dans un quartier miteux. Plus loin s'étendent quatre allées de conserves et un modeste rayon de produits naturels qui justifie le nom de la boutique. Le déferlement d'odeurs provient de ce coin-là.

Vous franchissez le seuil quand une petite bonne femme aux cheveux gris débouche en trotinant de l'arrière-boutique.

"Bonjour, bonjour, bonjour. Que puis-je faire pour votre service ?"

### Si les personnages ont obtenu au moins un succès en examinant l'holocube et décident de s'embusquer à proximité d'un des deux établissements, lisez ce qui suit :

Vous patientez cinq longues heures de l'autre côté de la rue. Vous êtes certains que la personne que vous attendez finira par se montrer et que vous saurez la reconnaître. Finalement, un petit vieux grisonnant s'approche le long du trottoir. Il est mis comme un étudiant, avec des jeans, des bottines d'ingénieur et un sweat-shirt de la Seattle-University. Sa longue chevelure est ramenée sur sa nuque en queue de cheval. Il porte un sac à dos bleu clair jeté par-dessus l'épaule. Vous le reconnaissez immédiatement. C'est le vieil homme de l'holocube.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Si les personnages entrent dans l'un ou l'autre des deux établissements, ils peuvent se renseigner sur Flair par un test d'Étiquette (La Rue) ou d'Interrogation. Personne ne se souvient de Tee Hee. Au Breadboard, le seuil de difficulté est de 5, à l'Orlon's il est de 4. En essayant aux deux endroits, les personnages peuvent faire deux tests. Une "donation" de 50 ¥ minimum augmente d'un le nombre de succès obtenus.

### QUELQU'UN A VU FLAIR, CES TEMPS-CI ?

#### Succès

#### Résultats

- |    |   |
|----|---|
| 0  | "Flair ? Jamais entendu parler. 'Faut dire que je sors pas beaucoup."   |
| 1  | "Flair ? Ouais, il vient de temps en temps. Je l'ai pas vu aujourd'hui, mais faut dire que, il a pas vraiment d'horaire."   |
| 2+ | "Flair ? Vous rigolez ? Je l'ai jamais vu se lever si tôt le matin au cours des trois dernières années. C'est un habitué, mais on ne le verra probablement pas avant plusieurs heures." |

Si les personnages obtiennent au moins deux succès et attendent Flair, le propriétaire les avertit de son arrivée en le désignant d'un signe de tête discret.

Le Dr. Hendrix finit par arriver et commande des plats pour deux qu'il emporte avec lui. Il semble quelque peu nerveux, mais ne remarque pas d'emblée les personnages. Ces derniers peuvent tenter de le suivre à distance ou décider de l'aborder.

S'ils choisissent de le suivre, faites pour eux un test de Furtivité (4). En cas de succès, Flair les mène jusqu'au deuxième étage d'un modeste immeuble d'appartements. Il emprunte l'escalier et pénètre dans un minuscule studio. En cas d'échec, il lâche sa nourriture et commence à courir. Étant un vieil homme, il est facilement rattrapé par les personnages. Il n'essaye pas de se battre mais risque de se montrer difficile. Tout test d'Interrogation effectué sur lui subit en conséquence un modificateur de +2 au seuil de réussite.

Parler à Flair peut s'avérer très profitable. Il sait que Tee Hee s'est mis dans une situation qui le dépasse et veut faire de son mieux pour le garder en vie. Un test d'Étiquette (La Rue) (4) réussi l'amène à de meilleures dispositions. À partir de là, un test de Psychologie (4) réussi le rend tout à fait amical. Si l'un ou l'autre de ces test échoue, les personnages peuvent toujours tenter de le faire craquer, avec un test de Négociation (5) ou d'Interrogation (5). Une fois sa coopération acquise, le vieil homme conduit les personnages à son appartement. Il déverrouille la porte et s'efface pour les laisser entrer. Rendez-vous au chapitre suivant. **Faites comme chez vous**, page 26.

## FLAIR

### Attributs

Constitution : 2  
 Rapidité : 3  
 Force : 1  
 Charisme : 4  
 Intelligence : 5  
 Volonté : 5  
 Essence : 4,7  
 Réaction : 4

### Réserves de Dés

Combat : 6  
 Matricielle : 13

### Compétences

Armes à Feu : 4  
 Combat à Mains Nues : 4  
 Électronique : 5  
 Étiquette (La Rue) : 5  
 Informatique : 9  
 Motos : 2  
 Théorie Informatique : 8

### Cyberware

Compartiment digital  
 Datajack  
 Mémoire (100 Mp)

### Équipement

Beretta Model 101T | 12 (chargeur), plus 1 chargeur, 6L  
 Fuchi Cyber-7 (avec Accroissement de réponse niveau 3)

#### Programmes Persona

Évasion : 8  
 Masque : 8  
 Senseurs : 10  
 Solidité : 10

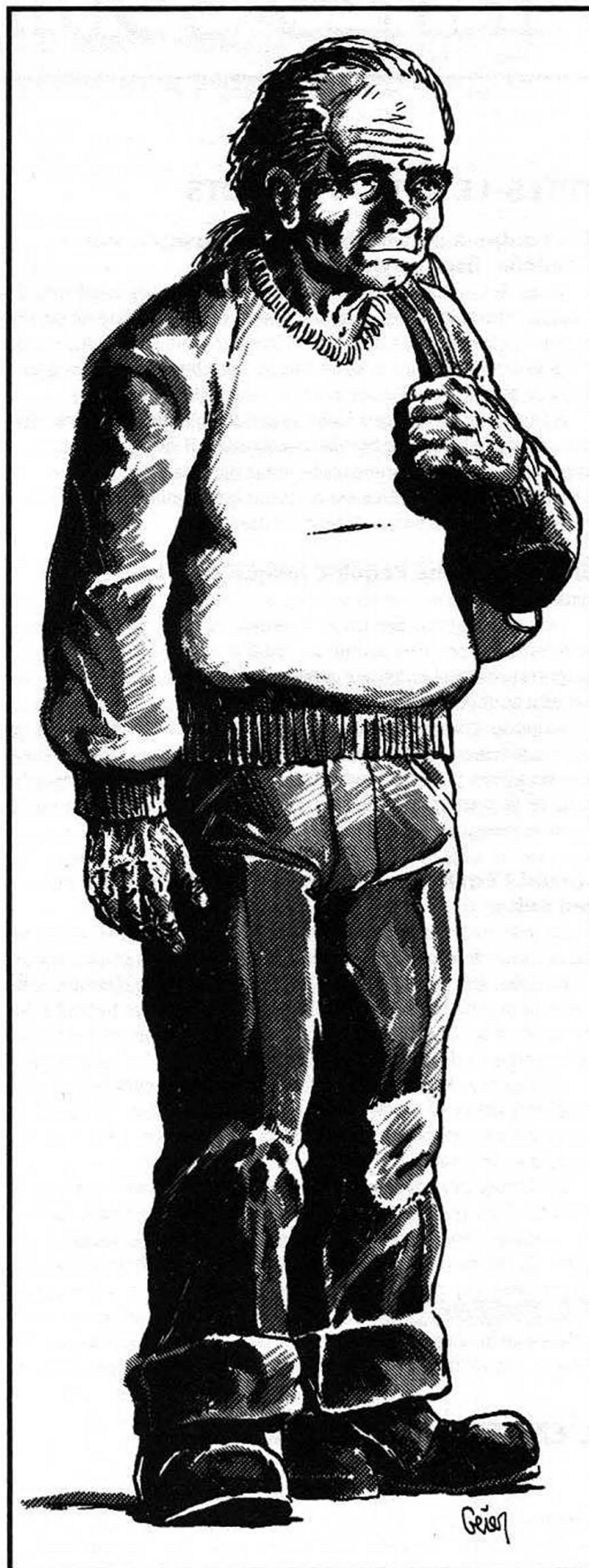
#### Utilitaires

Analyse : 7  
 Attaque : 7  
 Bouclier : 10  
 Catalogue : 8  
 Décryptage : 10  
 Leurre : 10  
 Mystification : 8  
 Ralentisseur : 7

Sweat-shirt pare-balles (2/1)  
 Yamaha Rapier d'occasion

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

peuvent leur apporter la réponse suivante : "Oh, le gosse ? C'est celui qui habite chez Flair."



## ANTIVIRUS

Si les joueurs parviennent à rater tous leurs jets de dés, Flair se rend compte malgré tout que les personnages sont susceptibles d'aider Tee Hee. Il accepte de les emmener chez lui s'ils promettent de ne pas faire de mal au garçon.

Si les personnages, cédant à un accès de violence, envoient Flair à l'hôpital ou à la morgue, ils n'ont plus qu'à recourir aux méthodes traditionnelles pour découvrir son adresse. Une enquête de voisinage dans tous les immeubles du quartier finit par les conduire à son appartement. Ils n'y parviennent qu'au soir, après une longue journée de porte-à-porte. La logeuse leur indique l'étage. Toute forme de violence risque vraisemblablement d'attirer la police et de créer précisément le genre de publicité qu'Urlan cherche à éviter. Bien qu'il soit peu probable que les personnages se fassent prendre, ils se font remonter les bretelles lors de leur rencontre suivante avec Roxanne.

Si les personnages se rendent à Cascade Road sans connaître l'existence de Flair ou du Dr. Hendrix, des questions sur Tee Hee



# FAITES COMME CHEZ VOUS

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Si l'équipe a pris Flair en filature jusqu'à son domicile, il se agit de ce qui suit :

Vous débouchez dans le couloir et vous vous déployez de chaque côté de la porte. Sa seule protection semble être un simple verrou magnétique. Ça serait probablement suffisant si les gonds n'étaient pas fixés au bois verrouillé du chambranle. Un grand coup de pied, et tout l'assemblage vole en éclats.

À l'intérieur, vous voyez Flair devant une plaque de cuisine, préparant du thé dans une bouilloire cabossée. Il se fige sur place en apercevant les outils que vous braquez dans sa direction. Au fond de la petite pièce, Tee Hee est assis par terre, branché sur la Matrice. Il ne vous a même pas entendu entrer.

### Si Flair emmène l'équipe jusque chez lui, il se agit de ce qui suit :

Flair vous fait grimper jusqu'au deuxième par l'escalier. Il s'arrête devant une porte et appuie son pouce sur l'analyseur du verrou magnétique. Vous entendez le pêne coulisser avec un déclic. Flair s'écarte pour vous laisser entrer.

La porte s'ouvre sans résistance, en produisant cependant un léger grincement. À l'intérieur, un liquide indéterminé frémit dans une bouilloire posée sur une plaque chauffée au rouge cerise. Au fond de la petite pièce, Tee Hee est assis par terre, branché sur la Matrice. Il ne vous a même pas entendu entrer.

### Quand l'équipe examine l'appartement, il se agit de ce qui suit :

La pièce est meublée dans le style de l'Amérique tardive, pleine de piles de disquettes, de journaux spécialisés et de listings. Une kitchenette est aménagée à droite de la porte d'entrée. Visiblement rajoutée après coup, elle comporte un évier, un petit réfrigérateur et un four à micro-ondes. D'autres listings recouvrent une table entourée de quatre chaises en rotin.

Un peu plus loin se trouve un petit bureau avec un fauteuil. Un cyberdeck est posé sur le bureau. En face de l'espace de travail, la salle de bains coupe la pièce en deux. Elle contient des W.C., une douche et un lavabo.

Le dernier tiers de la pièce est occupé par la chambre, où un lit individuel est placé sous la seule et unique fenêtre. Dans l'armoire, un maigre assortiment de vieux vêtements sont accrochés à une barre de fer de près de deux mètres de long. Sous la barre, plusieurs casiers en plastique contiennent d'autres habits.

La fenêtre offre une vue imprenable sur l'immeuble d'en face. Il devait y avoir autrefois un escalier de secours boulonné au mur extérieur, mais il a été enlevé depuis longtemps.)

## L'ENVERS DU DÉCOR

Tee Hee peut être brutalement arraché à son rêve matriciel en débranchant la prise. Il s'éveille en sursaut, surpris et apeuré, pour se découvrir entouré par les Shadowrunners. Il sait qu'il est dans le guano jusqu'aux oreilles, et il est plus que disposé à passer un

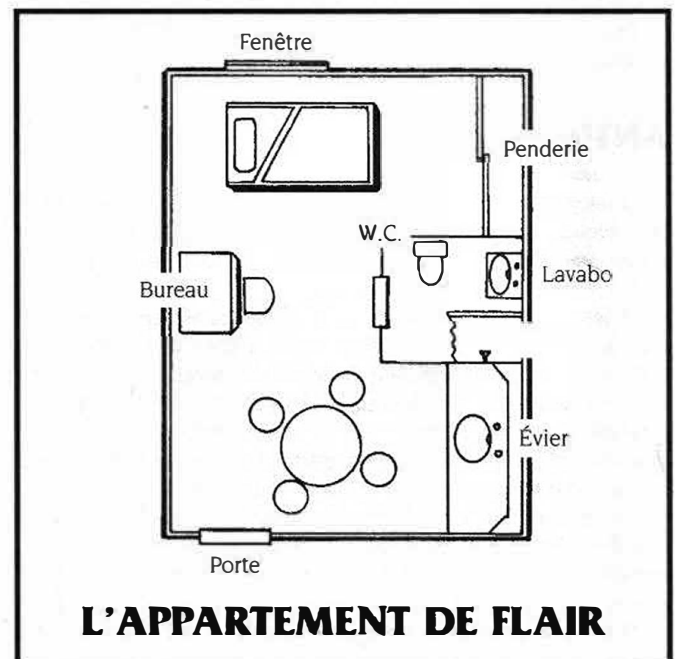
accord. Toutefois, il n'a aucune confiance envers les personnages et tente donc de marchander ses informations. Les Shadowrunners doivent choisir entre négocier avec lui ou l'interroger. Ils ne peuvent pas faire les deux. Un test réussi de Négociation (2) ou d'Interrogation (3) révèle les éléments suivants.

Nantis de ces informations, les Shadowrunners ont plusieurs options. La première consiste à se ruer sur le téléphone le plus proche pour appeler Roxanne. Si Junior est véritablement impliqué dans l'opération, il faut qu'elle en soit informée au plus tôt. Une fois contactée, quelle que soit l'heure, elle fixe un rendez-vous au Banshee, à vingt trois heures, le même soir. Elle prétend qu'il est impossible de se voir plus tôt. La rencontre est traitée au chapitre **C'est Junior qui régale**, page 33. Si les Shadowrunners commencent à lui faire part de leurs découvertes au téléphone, elle les interrompt aussitôt, expliquant que la ligne n'est peut-être pas sûre. En attendant l'heure du rendez-vous, plusieurs autres possibilités s'offrent aux personnages.

S'ils décident de se lancer sur la piste de Freya, de Cooperman ou de Junior, ils auront besoin de davantage d'informations. La seule façon de les obtenir : aller trouver leurs contacts. Reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 53.

Une fouille de l'appartement de Flair ne révèle pas grand-chose d'intéressant, à part deux invitations à la soirée organisée mardi par Hollywood Simsense Entertainment. Si les Shadowrunners choisissent de s'y rendre, reportez-vous au chapitre **C'est une petite sauterelle**, page 38. S'ils allument l'ordinateur de Flair, ils s'aperçoivent qu'il n'est pas connecté à la Matrice et ne renferme aucun programme ou fichier de valeur.

Si les Shadowrunners font mine de vouloir livrer Tee Hee à Global, Flair tente de les en dissuader. Après tout, est-ce dans leur mission d'embarquer le garçon ? Tee Hee est probablement



## EN CUISINANT TEE HEE

### Succès

### Résultats

- 1 "J'ai été engagé par un arrangeur du nom de Cooperman. Ses arguments paraissaient séduisants, voyez ce que je veux dire ? Il a monté son équipe et m'a passé un coup de fil. Vous voyez le genre, où et quand, tout ça. Bref, je l'ai juste conduit au laboratoire. On a raflé les puces tout les deux. Il les a fourrées dans sa veste, et on s'est séparé. Dans la fuite, un de ses runners, une magicienne des rues qu'il appelait Freya, a reçu deux balles de Roomsweeper d'un des gardes. Elle avait salement morflé, mais Cooperman a dit de la laisser tomber. Un rasoir que j'avais jamais vu de ma vie m'a balancé dans un hélico qui était pour ainsi dire apparu au milieu du parking, et on a décollé dans un nuage de poussière. Et depuis, je me planque."
- 2 "Imagine que vous vous doutez bien que je suis pas du genre à monter un coup pareil. Je sais pas qui a eu l'idée au départ, mais j'ai été... contacté par Junior, vous savez, Thomas Martelli fils. Il a la manière pour se montrer, comment dire, vachement convaincant, si vous voyez ce que je veux dire. Il a dit qu'il y aurait un créditube et un Fairlight Excalibur gonflé à la clef si je lui donnais un coup de main. Un coup de main ! Vous avez déjà vu un Excalibur ? Bref, il m'a donné les détails et m'a dit que Cooperman me passerait un coup de fil bientôt. Il a appelé le surlendemain, je crois. On y va, il a dit, et tout ça, enfin vous voyez, quoi."
- 3 "Les puces ? Eh bien, c'est tout ce qu'il a de confidentiel, mais vous le savez déjà. On travaille sur un nouveau modèle de narcopuce. Je sais que c'est illégal, mais il faudrait que vous voyez ça ! C'est un genre de puces de personnalité. C'est Junior qui s'est occupé de cet aspect du truc. On les enfiche, et on devient la personne programmée dessus. Seulement, elles sont instables comme pas deux. Si vous les gardez trop longtemps, vous risquez de devenir définitivement dingues."
- 4 "Enfin, c'est plus la peine de vous inquiéter de leur production, maintenant. J'ai complètement bousillé les fichiers de la R & D et j'ai planqué la seule copie de sauvegarde dans l'ordinateur de bureau de Junior. Il a promis de les utiliser seulement après la fusion avec HSE, quand je reviendrai dans l'équipe."

inoffensif. Urlan aimerait bien le récupérer, pourtant, et si les personnages l'appellent au téléphone malgré les jérémiades de Flair, il organise un ramassage. Franchir le barrage de la secrétaire d'Uran nécessite toutefois de réussir un test d'Étiquette (Corporations) (5).

Si les Shadowrunners attendent l'équipe de ramassage, il n'y a aucun problème. Une escouade d'agents de Knight Errant lourdement armés arrive environ une heure plus tard. Ils se montrent polis, mais pressés. Urlan n'en parle pas au téléphone mais, au moment de faire les comptes, il ajoute un bonus de 5.000 ¥ au salaire des personnages pour le retour de son decker vedette.

Si, en revanche, les personnages n'attendent pas les hommes de Knight Errant ou ne parviennent pas à joindre Urlan, Roxanne leur apprend à leur rencontre suivante que l'appartement de Flair a été nettoyé avant l'arrivée de Knight Errant. Le seul corps trouvé sur place est celui de Tee Hee, et on est sans nouvelles de Flair.

## TEE HEE

Tee Hee fut considéré comme le plus brillant élève de la promotion 2048 de la Seattle University. Decker de grand talent, il a été vivement sollicité par toutes les grandes corporations. Déclinant plusieurs propositions mirobolantes, il a signé chez Global Technologies après une seule visite de leurs bureaux.

Il semble parfaitement satisfait de son travail chez Global, quoique personne ne sache expliquer pourquoi. Il a été le moteur du projet de la puce Colt L36 Mark VII, malgré sa jeunesse et son manque d'expérience du monde corporatiste. Global s'attend à ce qu'il produise des miracles par le futur.

Tee Hee se rase les deux côtés du crâne et coiffe ce qui lui reste de cheveux à l'iroquoise, en crête bleue métallisée. Sa garde-robe se renouvelle chaque semaine, néo-Hun une fois, amérindienne détournée la fois suivante. Son style est souvent éclectique, mêlant les accessoires les plus coûteux aux pièces de récupération les plus étranges. Son regard vitreux et son sourire

stupide donnent l'impression qu'il évolue constamment dans un rêve. Il ne s'anime que quand il parle d'informatique.

Lorsqu'il est branché sur la Matrice, son hébétude permanente ne fait que s'accroître. Ses doigts volent sur le clavier tandis qu'il oscille d'avant en arrière sur un rythme inaudible. Son surnom provient du glossement quasiment constant qui accompagne ses plongées dans la Matrice. En dépit des deux ans qu'il a passé chez Global Technologies, il conserve une grande naïveté dans sa façon d'aborder le système corporatiste. Il connaît des quantités de choses embarrassantes sur diverses sociétés, mais demeure incapable de les transcrire en matériau négociable.

S'il fait preuve d'une certaine rectitude, c'est uniquement envers la Matrice et les ordinateurs en général. Ses sentiments ne vont pas plus loin. Toute affinité envers des personnes ou des sociétés n'est que le prolongement de leur faculté à utiliser la Matrice ou à retenir son intérêt.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 4  
Force : 2  
Charisme : 4  
Intelligence : 6  
Volonté : 2  
Essence : 3,7  
Réaction : 5

### Réserves de Dés

Combat : 6  
Matricielle : 14

### Compétences

Armes à Feu : 2  
Combat Armé : 1  
Électronique : 4  
Étiquette (Corporations) : 2  
Étiquette (La Rue) : 2  
Informatique : 9  
Informatique C/R : 6  
Théorie Informatique : 6

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Etourdissement	
Blessure Légère	<div></div>	Etourdi Léger	<div></div>
Blessure Modérée	<div></div>	Etourdi Modéré	<div></div>
Blessure Grave	<div></div>	Etourdi Grave	<div></div>
Blessure Fatale	<div></div>	Etourdi Fatale	<div></div>



## Cyberware

Compartiment digital  
Datajack  
Mémoire (200 Mp)

## Équipement

Beretta Model 101T | 12 (chargeur), plus 1 chargeur, 6L  
Fuchi Cyber-6 (avec Accroissement de réponse niveau 2 et moniteur vidéo)

### Programmes Persona

Évasion : 8  
Masque : 6  
Senseurs : 8  
Solidité : 6

### Utilitaires

Attaque : 4  
Évaluation : 6  
Fumée : 5  
Invisibilité : 6  
Leurre : 5  
Gilet Renforcé (3/2)  
Vêtements Pare-balles (3/0)

## ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners se laissent emporter et abattent Tee Hee au cours de sa capture, accordez-lui le temps d'une dernière confession sur son lit de mort. Après avoir révélé les informations correspondant à deux succès sur la table précédente, il meurt dans d'atroces souffrances. En apprenant le décès du meilleur decker de la compagnie, Roxanne est furieuse. Tous les tests effectués par la suite auprès d'Uran ou de Flair subissent un modificateur de +4 au seuil de réussite, et ce jusqu'à la fin de l'aventure. Si les Shadowrunners ouvrent le feu sur Tee Hee, Flair s'interpose pour lui donner l'occasion de fuir. Il est douteux qu'il y parvienne. Si le garçon réussit malgré tout à prendre la tangente, les Shadowrunners le retrouvent plus tard, par hasard, arpétant les rues. En aucun cas, Tee Hee ne doit mourir avant d'avoir pu fournir les informations qu'il détient. Ensuite, à moins qu'il ne soit escorté jusque chez Global, il se fait tabasser à mort par les gorilles de Junior.

Ce chapitre est le dernier à être présenté dans l'ordre chronologique. Il n'y a aucune possibilité pour les personnages de passer directement au chapitre **Clinique des Ombres**. Au contraire, ils seront vraisemblablement conduits à effectuer de nombreux allers-retours auprès de leurs **Contacts**, page 53.



# CLINIQUE DES OMBRES

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Quand les Shadowrunners arrivent à la clinique, lisez ce qui suit :

Comme vous vous y attendiez, l'odeur du désinfectant est omniprésente ici. Un établissement de cette taille n'a évidemment pas les moyens de s'équiper d'appareils désinfectants à ultra-sons comme on en utilise dans la plupart des hôpitaux et des cliniques de Seattle. Vous entrez dans une petite salle d'attente agrémentée d'un mobilier délabré et de reproductions de mauvais goût accrochées aux murs. À l'autre bout de la pièce, une infirmière débordée est assise derrière une vitre de plexiglas, entrant rapidement des données dans un terminal qui a fait son temps.

Vous avez dû éviter l'heure d'affluence, car la plupart des chaises sont libres. À l'exception d'un couple de rockers installé dans un coin, presque tous les occupants de la pièce sont des squatters. Tous espèrent bénéficier d'une consultation gratuite, qui leur est parfois accordée en fin de journée. L'infirmière continue à pianoter tandis que vous vous approchez.

### Si les Shadowrunners inspectent les lieux dans l'espace astral, lisez ce qui suit :

La clinique semble mener des opérations normales. La majeure partie du personnel se repose dans les bureaux ou le salon qui lui sont réservés. Dans la salle d'attente traîne une douzaine de squatters, espérant vaguement recevoir l'aumône d'une visite médicale gratuite. Plusieurs chambres individuelles occupent le fond de la clinique. Chacune accueille un patient, qui se repose dans son lit en regardant la tridéo. Mais une de ces chambres se révèle impénétrable. La numéro six, la dernière de la rangée, est protégée par une barrière magique.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le Dr. Bob's Quickstich est presque une institution à Seattle. Avec son personnel à peine formé, il est toujours en première ligne des affrontements perpétuels qui se livrent dans le métroplex. Travaillant dur pour un salaire de misère, ses équipes chirurgicales traitent certains des cas les plus désespérés dans les pires conditions. Néanmoins, elles ont une excellente réputation auprès des Shadowrunners de la ville en ce qui concerne la rapidité et la discrétion de leurs services.

La sécurité est draconienne au Dr. Bob's. Les cyniques font remarquer que la clinique tue presque autant de personnes qu'elle n'en sauve, mais c'est inévitable. La violence est un mode de vie dans la grande cité. L'essentiel du système de sécurité est automatisé, mais la clinique possède également un modeste détachement de gardes.

La procédure habituelle prévoit un garde pour deux patients et deux de plus pour assurer la protection du personnel pendant les heures d'ouverture. Cette règle n'est pas toujours observée, mais il y a actuellement cinq gardes à la clinique. Trois sont de simples mercenaires, le quatrième est un mage de combat et le dernier un samouraï des rues. Ils sont appuyés par tout un

ensemble de défenses passives. Chaque bureau, salle de soins, chambre individuelle et la salle d'attente, est équipé d'un PANIC-BUTTON dissimulé. Appuyer sur le bouton déclenche le verrouillage des portes et l'émission d'un gaz neuro-étourdissant modèle VIII dans la pièce. Une fois les occupants plongés dans l'inconscience, les portes sont déverrouillées et les fauteurs de troubles maîtrisés.

Le personnel médical, sans compter les gardes, s'élève à douze personnes : un médecin-chef, trois autres médecins, six infirmières et deux assistantes. Voir leurs statistiques en fin de chapitre.

Quand ils arrivent dans la clinique, les Shadowrunners sont purement et simplement ignorés, comme tous les autres clients. S'ils entreprennent d'attirer l'attention de l'infirmière à l'accueil, elle leur adresse un regard indifférent et leur indique le distributeur de numéros à côté de la vitre. Prendre un numéro et attendre son tour n'est pas une bonne idée. Ils peuvent attendre aussi longtemps qu'ils voudront sans rien voir arriver.

En revanche, s'ils produisent quelques nuyens, c'est une autre histoire. L'infirmière s'arrête de pianoter et branche l'intercom. Elle peut même adresser un sourire au plus séduisant des membres de l'équipe. Elle leur demande d'enficher un créditube dans le trou à côté de la vitre. Lorsqu'il affiche un compte positif, elle ouvre les négociations. Elle se montre aussi serviable que possible et fait de son mieux pour répondre aux questions des Shadowrunners. Malheureusement, elle ne sait pas grand-chose. Reportez-vous à la table suivante pour déterminer la réponse de la réceptionniste à chaque question. Les Compétences appropriées sont l'Étiquette (La Rue) ou l'Interrogation, avec un seuil de réussite de 5.

## SANS BLAGUE

### Succès

### Résultats

0-1	"Je suis vraiment désolée, monsieur, mais nous ne pouvons pas communiquer ce genre de renseignement sans une autorisation écrite de la personne concernée. En admettant, bien sûr, qu'elle soit effectivement soignée chez nous."
2	"Je ne saurais vous dire, monsieur. Peut-être aimeriez-vous discuter avec un de nos médecins ? Si vous voulez bien attendre, je vous en envoie un aussi vite que possible."
3+	"Il faudrait que je vérifie auprès de mon supérieur pour pouvoir vous répondre. Un instant, s'il vous plaît."

Si les Shadowrunners obtiennent trois succès ou plus à l'une de leurs questions, l'infirmière essaie de trouver un médecin disponible pour s'occuper d'eux. Avec trois succès, le médecin arrive en 1-3 heures, et en 10 minutes avec quatre succès. En surveillant le compte de leur créditube, les Shadowrunners peuvent constater que chaque question leur coûte 10 ¥, quelle que soit la réponse.



Doc Wilmoth, le médecin qui finit par les recevoir est un contact de longue date de Freya. Tous deux se font confiance et tâchent de s'entraider. Le temps qu'il met à venir s'explique par la discussion prolongée qu'il tient avec celle-ci. Elle accepte de discuter avec les Shadowrunners sous réserve qu'ils ne tentent rien contre elle. Wilmoth est supposé faire barrage puis, s'ils ne se montrent pas ouvertement hostiles, les conduire à elle. Après avoir marmonné une brève formule de politesse, le doc des rues accueille les Shadowrunners dans son cabinet, de dimension modeste mais remarquablement meublé. Il s'installe à l'autre bout de la pièce derrière son bureau en métal. Les personnages l'ignorent, mais son genou gauche est posé contre le PANICBUTTON. Il commence par annoncer ses tarifs. "Mon temps est précieux et vous coûtera 100 ¥ par tranche de dix minutes. C'est un tarif ferme et non négociable. Tout ce que je pourrais accepter de faire ou de dire vous coûtera un supplément. Puis-je voir votre créditube ? Et maintenant, en quoi puis-je vous être utile ?"

Si les Shadowrunners acceptent les conditions du docteur Wilmoth, il est en mesure de leur fournir les informations suivantes, sous réserve, naturellement, qu'on lui pose les questions adéquates. Après chaque réponse est indiqué le montant du supplément réclamé.

**Freya est-elle venue ici ?** "Oui, une elfe correspondant à cette description a bien été acceptée dans notre établissement ce matin-là." 500 ¥.

**Dans quel état était-elle ?** "Elle avait reçu une balle dans l'épaule. La blessure se compliquait d'un début d'infection et d'une importante perte de sang." 500 ¥.

**Où l'a soignée ?** "Je me suis occupée personnellement de la patiente en question." 1.000 ¥.

**A-t-elle dit où elle se trouvait lorsqu'elle fut blessée ?** "Elle n'a fourni aucune indication à ce sujet, et je ne lui ai pas posé la question." 500 ¥.

**Est-elle restée à la clinique après l'opération ?** "Selon la procédure, nous avons demandé à la patiente de conserver la chambre pendant quatre heures." 1.000 ¥.

**Est-elle encore ici ?** "Il m'est possible de localiser cette patiente en échange de certaines garanties." 1.000 ¥.



**Quelles sont les conditions requises pour la voir ?** "Vous ne devez pas essayer de l'emmener avec vous si elle n'a pas envie de vous suivre. De plus, vous devez promettre de ne pas provoquer d'incident. Vos armes devront rester dans ce bureau. Il y aura un petit supplément." 1.200 ¥.

**Pouvez-vous nous mener jusqu'à elle après que nous ayons fourni les garanties nécessaires ?** "Naturellement." 0 ¥. Rendez-vous au chapitre suivant, **Freya Goldenhair**.

**N'importe quelle autre question.** "Je suis désolé, je ne peux pas divulguer cette information." 0 ¥.

## LE PERSONNEL DU DR. BOB'S

### Le docteur Wilmoth, médecin-chef

Utilisez les statistiques du doc des rues, **Shadowrun**, page 206.

### Les autres médecins

Comme le doc des rues, sauf :

Biotech : 5

Sciences Biologiques : 5

### Les infirmières

Comme le doc des rues, sauf :

Biotech : 3

Sciences Biologiques : 4

### Les assistantes

Comme le doc des rues, sauf :

Biotech : 1

Sciences Biologiques : 3

### Les mercenaires

Utilisez les statistiques du mercenaire, **Shadowrun**, page 62.

### Le samouraï des rues

Utilisez les statistiques du samouraï des rues, **Shadowrun**, page 64.

### Le mage urbain

Utilisez les statistiques du mage urbain, **Shadowrun**, page 61.

## ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners s'impatientent ou sont incapables d'obtenir un nombre suffisant de succès pour parler à un médecin, prenez-les en pitié et faites comme s'ils avaient obtenu quatre succès.

S'ils essaient de s'introduire clandestinement dans la clinique ou s'ils tentent quoi que ce soit avec le médecin, les agents de la sécurité de la clinique leur tombent dessus. Voilà qui devrait mettre un terme aux négociations, mais vous pouvez leur offrir une seconde chance en doublant ou en triplant les tarifs. N'oubliez pas que ces gars-là sont habitués à traiter avec la racaille des rues, les mecs-rasoirs, orks, trolls et bien pire. Il est peu vraisemblable que les Shadowrunners réussissent à les intimider. Heureusement, si quelqu'un doit être blessé, le cadre est idéal pour se faire soigner.

Si les Shadowrunners échouent sur toute la ligne, comme par exemple en tuant le docteur Wilmoth et en se privant de l'opportunité de discuter avec Freya, tant pis ! Ils perdent simplement une belle occasion de découvrir certains indices. Ils ont d'autres moyens de remonter jusqu'aux puces, principalement par le biais de leurs contacts.

## FREYA GOLDENHAIR

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Quand les Shadowrunners quittent le bureau du médecin, lisez ce qui suit :**

Le docteur Wilmoth vous fait signe de le suivre vers l'arrière de la clinique. Au long d'un passage voûté, vous pouvez voir une rangée de petites chambres individuelles numérotées de un à six. Le médecin passe les cinq premières et frappe deux coups sur la dernière.

« Freya, il y a des gens qui veulent vous voir. » Il pousse la porte et pénètre à l'intérieur.

La chambre est agrémentée de plusieurs bouquets de fleurs. L'air frais procure un agréable soulagement après tout ce temps passé à respirer du désinfectant. Une fois tout le monde entassé dans la petite pièce, le docteur Wilmoth referme la porte. Assise dans le lit, portant une légère blouse d'hôpital bleue, se trouve une elfe d'une stupéfiante beauté. Bien qu'elle semble fatiguée et plutôt pâlichonne, elle sourit et serre la main à chacun d'entre vous.

« Comme vous l'avez sans doute compris, je suis Freya Goldenhair. Que pouvons-nous faire les uns pour les autres ? »

## L'ENVERS DU DÉCOR

Quoiqu'encore faible, Freya est en train d'opérer une véritable résurrection. Lorsqu'elle est arrivée en titubant à la clinique, le matin de la course, elle ne semblait plus se maintenir en vie que par un pur effort de volonté. Le docteur Wilmoth l'a admise immédiatement et a entamé la lente et délicate opération chirurgicale nécessaire à la remise sur pied d'un sorcier. Huit heures plus tard, il a déclaré que l'opération était un succès complet et l'a fait porter dans la dernière chambre individuelle disponible. Elle n'en a pas bougé depuis.

Le docteur Wilmoth l'ignore, mais Freya a espionné sa conversation avec les Shadowrunners dans l'espace astral. Elle se fiche qu'il réalise un bonus sur son dos, mais compte déduire la moitié de ses bénéfices de sa note quand elle quittera la clinique. Par voie de conséquence, elle a entendu tout ce que les Shadowrunners ont pu dire à Wilmoth.

Freya veut la peau de Cooperman et elle n'attend qu'une chose, guérir encore un peu avant de se lancer sur sa piste. Elle ne sait presque rien de ce qui s'est passé depuis son entrée à la clinique, mais elle veut vraiment aider les Shadowrunners. Elle peut leur fournir des détails sur la course (voir le prologue, **La tête dans le sac**, page 4) et quelques informations sur Cooperman, ses complices et Hollywood Simsense Entertainment. Ses réponses sont les suivantes :

**À propos de Cooperman :**

« Ce connard de Face, c'est un rat, purement et simplement. Il ferait n'importe quoi pour grappiller quelques miettes supplémentaires. Son truc, ce n'est pas tellement les nuyens mais plutôt le pouvoir. Je suppose que c'est pour ça qu'il a voulu monter sur ce coup. Il a dû s'imaginer que ces puces le rendrait plus puissant. Pour ce que ça va lui servir quand je lui mettrai la main dessus. »

C'est un mordu d'histoire, il se prend pour un expert dans ce domaine. Par la Dame Blanche, une fois lancé, il vous en parlerait

jusqu'à ce que les oreilles vous tombent. La bataille de machin, le général truc... Ça paraît débile, mais il est complètement dingue de Gengis Khan. Ou'on puisse vouloir imiter ce barbare puant, ça me dépasse. Enfin bref, il adore toutes ces vieilleries. Plus c'est obscur, mieux c'est. »

**À propos de HSE :**

« J'avais déjà fait quelques courses pour ces crétins décérébrés. Certaines dont vous avez peut-être entendu parler, d'autres dont je sais que non. HSE avait toujours un boulot ou un autre à me confier, mais après ce remaniement, ils n'avaient plus la classe de faire ça comme il faut, alors je refusais tout le temps. Si j'avais su plus tôt que Face cherchait des puces, j'aurais probablement deviné que HSE était derrière tout ça, mais qu'ils ne m'avaient pas contactée directement parce qu'ils savaient que je refuserais. Je me serais doutée aussi qu'ils essaieraient de se débarrasser de moi après la course. Je n'ai jamais pu accrocher avec ce lèche-cul de Cooperman. »

**À propos de Griffin :**

« Un de ces mecs-rasoirs qui marchent sur le fil. Il a plus vite fait de vous taillader que de vous regarder. Je le déteste, mais je n'ai rien contre lui. Il ne m'a rien fait. Il travaillait pour HSE à peu près à la même période que moi. Le coup de torchon passé sur HSE semble lui avoir très bien réussi. Les deux flics-à-louer laissés sur le carreau à Global, c'est lui. »

**À propos de Val :**

« On n'a pas vraiment eu le temps de faire connaissance. On a discuté une minute ou deux, mais on n'avait rien en commun. Vous savez ce que c'est, avec ces garçons manqués. »

**À propos de Junlor :**

« Qui ça ? »

Ces informations devraient permettre aux Shadowrunners de retourner voir leurs contacts pour repartir sur la piste des autres cambrioleurs. S'ils ont encore des questions, Freya y répond de son mieux. En cas de doute sur une réponse, elle donne la meilleure estimation possible.

## FREYA

Freya est âgée de 43 ans. Elle adore la vie au grand air et passe le plus clair de son temps dans les bois auprès de son peuple. Elle fait des Shadowruns pour le frisson qu'elle en retire.

On lui donnerait autour de 20 ans. Elle a une longue chevelure d'un blond doré, des yeux bruns et un perpétuel sourire. Elle apprécie les robes longues en plusieurs couches avec des manches amples. Pendant une course, elle chausse des mocassins ; le reste du temps, elle porte des mules assorties à ses robes. Elle se pare également de beaucoup de bijoux en or. Sa préférence va aux chaînes de diverses longueurs et tailles, avec lesquelles elle souligne sa silhouette, son visage et ses mains.



C'est une personne facile à apprécier et avec laquelle il est aisé de s'entendre. Lente à se mettre colère, elle est plus lente encore à pardonner. Elle fait preuve de loyauté à l'égard des membres de son équipe et des personnes avec lesquelles elle a pu travailler par le passé. Elle accorde le bénéfice du doute à ceux qu'elle rencontre, leur accordant sa confiance jusqu'à ce qu'ils la déçoivent. Elle place la réussite de sa mission et la vie de ses partenaires avant le souci de sa propre sécurité.

## Attributs

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

## Réserves de Dés

Astre : 9  
Combat : 8  
Magie : 6

## Compétences

Armes à Feu : 3  
Athlétisme : 5  
Combat à Mains Nues : 4

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



Étiquette (La Rue) : 4  
Furtivité : 3  
Invocation : 5  
Négociation : 4  
Sorcellerie : 6  
Théorie Magique : 4

## Cyberware

Aucun

## Contacts

Assassin elfe  
Chaman urbain  
Decker elfe  
Mage désabusé  
Marchande de talismans

## Équipement (non disponible dans l'immédiat)

Colt L36 J11 (chargeur), plus 2 chargeurs, balles explosives, 7LJ  
Contrat DocWagon (Or)  
Eurocar Westwind 2000  
Fétiche de Barrière réutilisable (gant en cuir de veau)  
Fétiche d'Éclair de Force réutilisable (baguette d'ivoire de 50 cm)  
Téléphone-bracelet  
Vêtements très chics

## Sorts

### Combat

Éclair de Force : 5  
Sommeil : 5

### Détection

Clairvoyance : 4

### Santé

Soins : 4

### Illusion

Invisibilité : 6  
Masque : 4

### Manipulation

Barrière : 4  
Contrôle des Pensées : 5

## Pouvoirs

Vision nocturne

## Faiblesses

Allergie (plastique, modérée)

## ANTIVIRUS

Discuter avec Freya facilite grandement le travail des Shadowrunners. S'ils ne peuvent pas lui parler, il y a certains noms qu'ils devront obtenir auprès de Junior, et ce n'est pas aussi facile. Freya est la seule qui soit en mesure de faire le lien entre Pengrave, Griffin, HSE, Cooperman et Val. Les autres protagonistes ne peuvent fournir que des éléments du puzzle.

Si les Shadowrunners se montrent grossiers ou même brutaux, Freya répond quand même à leurs questions, ce qui montre à quel point elle en veut à Cooperman. Une fois sortie de l'hôpital, en revanche, elle décidera peut-être de les retrouver pour leur apprendre les bonnes manières.

S'ils se montrent au contraire exceptionnellement polis ou respectueux, elle peut choisir de se joindre à eux pour le restant de la course. C'est l'occasion pour vous de donner un petit coup de pouce aux joueurs s'ils s'empêtrant dans les indices ou commencent à donner des signes d'épuisement. Si l'un d'eux a perdu son personnage, que ce dernier soit mort ou temporairement hors circuit, il peut jouer Freya mais attention ! Il s'agit d'un PNJ puissant, destiné à équilibrer les chances des Shadowrunners et non à leur fournir un avantage supplémentaire. Elle n'est pas totalement remise de ses blessures et, si elle se joint à eux, débute avec une Blessure Physique Moyenne.

# C'EST JUNIOR QUI RÉGALE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Quand les Shadowrunners entrent dans le bar, lisez ce qui suit :**

Vous poussez le lourd battant de métal et parvenez dans le couloir qui vous est familier. Le son rythmique d'une synthébase vous transmet des vibrations que vous pouvez ressentir jusqu'à travers vos semelles. Vous êtes accueillis par le portier, qui vous rappelle que vous devez remettre vos armes au nain. Après vous être exécutés, vous passez dans la première salle. Tout est resté comme dans votre souvenir. L'atmosphère est sombre et enfumée. Une unique serveuse va et vient sans hâte au milieu des tables. Bien qu'on soit en plein dans les heures habituellement consacrées aux affaires, l'endroit est virtuellement désert. Vous repérez facilement Roxanne dans un coin de la salle. Elle est assise seule à une table, devant le même genre d'élixir bleuté qu'elle buvait le soir de votre rencontre. Vous commandez une tournée à la serveuse en traversant la salle. La musique s'interrompt brusquement, plongeant la pièce dans le silence. Les conversations cessent et les yeux se tournent vers le barman. Il lève les mains au ciel en une imprécation muette et disparaît sous le comptoir. Quelques secondes plus tard, il réapparaît.



“Désolé pour cet incident. Semblerait qu'un processeur ait disjoncté. Le son sera rétabli dans cinq minutes, ne partez pas.” Vous vous installez aux côtés de Roxanne tandis que le barman commence à démonter les contrôles audio.

**Si les Shadowrunners examinent le bar dans l'espace astral, lisez ce qui suit :**

À l'intérieur du bar, tout semble normal. Il y a quelques clients dans la salle principale et trois dans celle du fond. Bien que les trois en question soient engagés dans une discussion animée, ils ne paraissent pas hostiles ni particulièrement inquiets à l'idée qu'on puisse espionner leur conversation. Vous ne parvenez pas à traverser la barrière astrale qui entoure le salon privé. Roxanne est installée dans un coin de la salle principale. Elle est assise seule à une table près des toilettes.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le temps pour les Shadowrunners de se rendre au Banshee, Junior leur tend une embuscade. Il ne sait pas exactement ce qu'ils ont découvert, mais il est suffisamment intelligent pour comprendre qu'ils en savent trop. En conséquence, il a décidé de se débarrasser d'eux, pour se couvrir, et de Roxanne, pour priver Ural de sa plus efficace collaboratrice. Roxanne soupçonne Junior de mijoter un coup tordu mais ne le croit pas assez stupide pour tenter quoi que ce soit dans le bar. Pour la seule et unique fois de sa vie, elle l'a surestimé.

Les trois individus dans la salle du fond sont des amis orks de Junior. Ils ont été envoyés en éclaireurs pour contrôler la deuxième partie de l'établissement et son personnel. En attendant, ils ont commencé à se disputer entre eux. Mais quand ils recevront le signal de Junior, ils seront prêts.

Approximativement dix minutes après l'arrivée des Shadowrunners, Junior et trois autres orks engoncés dans des cuirs de motards pénètrent dans l'entrée. Le barman n'a toujours pas réussi à réparer le son, aussi le bar est-il exceptionnellement calme. Junior lance quelques mots dans son téléphone-bracelet et fait un signe à Gus, le videur nain qui garde les armes. Gus a été acheté par Junior. Avec un rictus mauvais, il quitte le vestiaire, sort un T-250 à canon scié et tire sur le videur qui contrôle le verrouillage de la porte d'accès. Au même instant, Junior abat celui qui garde le couloir. Une fois les deux videurs morts ou en train de mourir, Gus ouvre à Junior et à ses gars. La façon dont les Shadowrunners perçoivent et réagissent à ce qui se passe dans l'entrée dépend d'un test de Perception. Faites-en un pour chaque personnage. Le seuil de réussite est de 4 pour n'importe quelle action, en utilisant la compétence appropriée : Armes à Feu, Combat Armé, Leadership ou Théorie Militaire.



## FAITES GAFFE !

### Succès

### Résultats

- 0** Le personnage voit Junior déboucher dans la salle en chargeant, pistolet fumant au poing. La porte grillagée est ouverte. Le personnage est surpris pour ce Tour de Combat, à moins qu'un de ses compagnons ne l'ait prévenu.
- 1** Le personnage aperçoit Junior au moment où le nain commence à tirer avec son shotgun. L'ork s'est déjà débarrassé du videur dans le couloir. La porte grillagée est ouverte. Le personnage commence le combat avec un modificateur de -6 à son jet d'Initiative. Il n'a pas le temps de prévenir ses compagnons.
- 2** Le personnage voit Junior tirer à bout portant sur le videur enfermé dans le couloir. Le nain quitte son vestiaire et sort un flingue. La porte grillagée est fermée. Le personnage débute le combat avec un modificateur de -6 à son jet d'Initiative mais peut prévenir un de ses compagnons.
- 3** Le personnage aperçoit Junior alors qu'il se trouve dans le couloir et glisse quelques mots dans son téléphone-bracelet. La porte grillagée est fermée. Le personnage commence le combat avec un modificateur de -3 à son jet d'Initiative. Il peut prévenir deux de ses compagnons.
- 4 +** Le personnage remarque Junior au moment où il pénètre dans le bar. La porte grillagée est fermée. Le personnage commence le combat sans modificateur et peut alerter tous ses compagnons.

Les Shadowrunners surpris ne peuvent entreprendre aucune action durant le premier Tour de Combat. Les autres agissent normalement, en subissant le modificateur approprié à leur jet d'Initiative comme indiqué sur la table précédente. À l'exception des membres du personnel, tous les autres PNJ sont surpris par cette attaque.

Une fois lancés dans la bagarre, Gus et les gars de Junior se battent jusqu'à leur dernier souffle. Les trois orks dans la salle du fond se battent jusqu'à la mort des deux premiers, après quoi le troisième se rend.

En plus de Roxanne, les Shadowrunners peuvent compter sur le soutien du barman et du videur de la salle du fond, ainsi que du dernier videur troll qui reste dans la salle principale. Qu'ils aient remarqué Junior ou non, considérez que les membres du personnel ont tous obtenu un succès sur la table précédente. Les Shadowrunners peuvent décider de tirer les premiers mais, dans ce cas, le personnel risque de les prendre pour les agresseurs. Encouragez-les à prendre d'abord des mesures défensives.

Les orks de la salle du fond ouvrent le feu sur le barman et le videur au moment précis où Junior débouche dans le bar. Gus s'occupe des clients installés au bar tandis que Junior et ses gars s'ouvrent un chemin jusqu'aux Shadowrunners. Junior commence par lancer ses deux grenades avant de se joindre à la fusillade.

### ROXANNE

Roxane combat au côté des Shadowrunners. Au cours de la fusillade, elle se fie à leur jugement. Si le chef de l'équipe lui donne un ordre, elle tente de l'exécuter de son mieux pour autant qu'il paraisse raisonnable. Pour ses statistiques complètes, reportez-vous au chapitre **Ombres Portées**, page 71.

## JUNIOR

Junior commence par diriger le combat de l'arrière, préférant laisser quelques-uns de ses gars recevoir la première volée de plomb. Une fois ses deux grenades lancées, il se jette dans la bagarre pour les venger. Quand ses forces se réduisent à deux métahumains, il tente de regagner sa voiture. S'il parvient à quitter le bar, les Shadowrunners ont juste le temps de tirer sur lui encore une balle avant qu'il ne démarre. Une fois au volant, il disparaît avant qu'une poursuite puisse être lancée. Il se fait alors oublier jusqu'à la réunion du conseil d'administration. Pour ses statistiques complètes, reportez-vous au chapitre **Ombres Portées**, page 70.

## LES GARDES DU CORPS DE JUNIOR

Ces gars sont méchants jusqu'à l'os. Ils sont impatients d'en découdre avec quelques humains bien tendres, et l'idée de le faire dans un lieu public les excite encore plus. Ils ne font pas de quartier et continuent à se battre même si Junior se fait tuer.

### Attributs

Constitution : 8 (9)  
Rapidité : 5  
Force : 6  
Charisme : 1  
Intelligence : 2  
Volonté : 3  
Essence : 4,8  
Réaction : 3

### Réserves de Dés

Combat : 5

### Compétences

Armes à Feu : 4  
Combat à Mains Nues : 5  
Combat Armé : 5

### Cyberware

Armure dermale (niveau 1)  
Datajack  
Interface d'armes

### Équipement

Couteau (6L)  
Uzi III [24 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 6M]  
Veste Pare-balles en cuir (5/3)

#### MONITEUR DE CONDITION

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

#### MONITEUR DE CONDITION

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

#### MONITEUR DE CONDITION

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

## Pouvoirs

Vision nocturne

## Faiblesses

Allergie (plastique et soleil, modérée)

## GUS

Gus ne supporte plus les autres membres du personnel. Déjà mal embouché au départ, voilà trop longtemps qu'il endure en silence leurs incessantes réflexions. L'offre de Junior est survenue à point nommé, lui fournissant juste l'excuse qu'il attendait pour régler ses comptes avec ses collègues. Si l'attaque se déroule bien, il a prévu de mettre le bureau à sac. Pour ses statistiques complètes, reportez-vous à celles des videurs. En plus de l'équipement indiqué, Gus utilise un T-250 à canon scié avec dix cartouches supplémentaires.

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

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

## LES MERCENAIRES ORKS

Ils ne sont là que pour les nuyens. Ils ont déjà travaillé ensemble par le passé mais n'éprouvent aucune loyauté les uns envers les autres. Ils combattent en équipe jusqu'à ce qu'il ne reste plus que l'un d'entre eux. Une fois ses partenaires éliminés, le dernier mercenaire se rend. Utilisez les statistiques du mercenaire ork (**Contacts et archétypes**, livret fournit avec l'écran, page 8), mais substituez à l'AK-97 un Ares Predator avec un chargeur de rechange. S'il est interrogé, le survivant ne peut rien révéler d'intéressant. Il ignore même le nom de son employeur.

## MACKIE LE TROLL

Mackie entre immédiatement en action, en commençant par l'ork le plus proche. Bien qu'il soit un peu surpris par le revirement de Gus, la mort des deux humains le laisse à peu près indifférent. Il fait son devoir jusqu'à la fin de la fusillade. Rien de plus, rien de moins. Utilisez les statistiques du videur troll (**Shadowrun**, page 213), en lui fournissant un Browning Max-Power avec chargeur de rechange et une veste pare-balles.

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

## VIDEURS ET BARMEN

Précipités au beau milieu des problèmes des Shadowrunners, ils font de leur mieux pour survivre à la fusillade qui s'ensuit tout en essayant de repousser les agresseurs. Leur principal souci concerne d'abord ceux qui leur tirent dessus. Ensuite, s'ils ont l'occasion de répliquer ou d'aider un collègue, ils le font. Ceux qui sont blessés et se retrouvent à couvert choisissent probablement de garder la tête sous la table. Pour les barman, utilisez les statistiques du barman (**Shadowrun**, page 204).

## VIDEURS

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 4  
Force : 5  
Charisme : 1  
Intelligence : 2  
Volonté : 2  
Essence : 5,9  
Réaction : 3

### Réserves de Dés

Combat : 4

### Compétences

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

### Cyberware

Lames digitales (5L)

### Équipement

Browning Max-Power (10 (chargeur), plus 1 chargeur, 9M)  
Vêtements Pare-balles (3/0)

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

## SERVEUSES ET CLIENTS

Ces personnes plongent vers l'abri le plus proche et font tout leur possible pour éviter de recevoir une balle perdue. Elles ne bougent que si on leur tire dessus, auquel cas elles tentent de s'éloigner du tireur, sauf indication contraire au passage **Antivirus**.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 4  
Force : 1  
Charisme : 4  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 3

### Réserves de Dés

Combat : 4



## Compétences

Commérages : 3  
Étiquette (La Rue) : 3  
Service en Salle : 3

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

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

## PLAN DU BANSHEE

### Dépôt d'armes (1)

Cette petite pièce sert de vestiaire pour les clients, qui y déposent leur matériel lourd. Tout ce qui est plus gros qu'un pistolet doit être confié à Gus, un nain particulièrement mal embouché, avant que la grille d'accès ne soit ouverte.

### Entrée (2)

Un videur humain est enfermé dans le couloir d'entrée avec les visiteurs. Il leur explique la politique de la boîte et vérifie qu'ils ne cachent pas d'armes sur eux. En cas de grabuge, le couloir est trop étroit pour qu'il puisse être attaqué par deux personnes à la fois. Dans un combat de ce genre, les lames digitales confèrent au videur un avantage certain.

### Réserve (3)

Cette pièce renferme l'excédent de stock de bière, de vin et d'alcool. Elle est protégée par une simple serrure mécanique. Si quelqu'un pénètre à l'intérieur, les caisses et les cartons lui laissent peu de place pour se déplacer.

### Bureau (4)

C'est d'ici que le propriétaire du bar, Martin Jacazziman, gère son établissement. Jacazziman étant temporairement hors de la ville, la porte est verrouillée. Un unique videur humain la garde généralement durant les heures d'ouverture. À l'intérieur se trouve un grand bureau en acajou avec un fauteuil pivotant en simili-cuir. Un ordinateur de 150 Mp de mémoire et une petite imprimante sont posés sur un coin du bureau, enfouis sous des piles de listings (dossiers compta). Dans le tiroir du bas du bureau, il y a un Ares Predator dans un holster en peau de chamois. Un canapé moelleux est installé face au bureau. La pièce ne comporte aucune décoration.

### Bar principal (5)

Tinker, le chef barman, fait office de gérant en l'absence de Jacazziman. Le comptoir a connu des jours meilleurs : sa surface porte les éraflures et les marques d'innombrables "négociations d'affaires". Un Uzi III est fixé près du sol à chaque extrémité du comptoir.

### Cave (6)

Cette pièce réfrigérée est occupée par une rangée de barils de bière et autres denrées périssables. Des tuyaux en plastique transparent partent des barils et relient les deux bars à travers le plafond.

### Toilettes des hommes (7)

Petites et crasseuses, mais en état de marche. Une minuscule fenêtre haut placée procure la seule ventilation de la pièce.

### Toilettes des dames (8)

Elles sont plus grandes que celles des hommes et la ventilation fonctionne. Un long divan est installé à côté de la porte.

### Bar du fond (9)

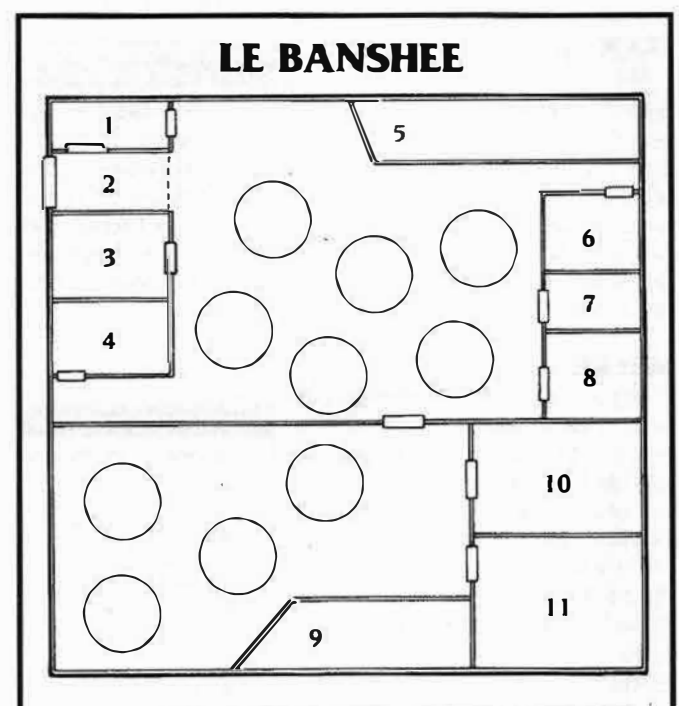
Mackie le troll garde l'entrée de cette salle. Moins important que le bar principal, celui-ci est mieux fourni et en bien meilleur état. En bois de séquoia, il a été poli au point de briller comme un miroir. Un seul barman et une serveuse s'occupent de la salle. Un shotgun Defiance T-250 est attaché sous le comptoir. Un autre videur humain aide à maintenir le calme.

### Remise (10)

C'est là que sont rangés les instruments de nettoyage, balais, aspirateur et autres. La porte est fermée par une antique serrure ne s'ouvrant que de l'extérieur.

### Salon privé (11)

Loué à certains clients privilégiés, ce salon procure une complète sécurité ou, du moins, ce qui s'en rapproche le plus dans les années 2050. Totalement insonorisé, il est loué à la minute. Il est meublé d'un vieux sofa, d'une ancienne table de poker recouverte de feutrine verte entourée de cinq chaises à dos droit et d'un unique fauteuil de relaxation. Un générateur de bruit de fond (10) est installé près du sofa. Les magiciens peuvent remarquer que la



pièce constitue également un cercle hermétique d'indice 7, interdisant le passage à d'éventuels espions astraux.

En capturant Junior et en l'interrogeant, les Shadowrunners peuvent apprendre toutes les informations contenues dans son secrétaire de poche, voir plus bas. S'ils le tuent et fouillent son cadavre, ils découvrent les objets suivants :

### Un téléphone-bracelet

Le numéro indiqué sous le haut-parleur est le 567-2384, celui utilisé par Ferret pour entrer en contact avec son employeur.

### Un passe de sécurité

Les clés de la Westwind 2000 toute neuve de Junior, garée pile devant le bar.

### Des cartons d'invitation

Un jeu d'invitations à la première soirée sponsorisée par HSE. La fête se tiendra à l'appartement de Pengrave à Queen Anne's Hill. Ces invitations permettent aux Shadowrunners de se rendre à la fête en tant qu'invités d'honneur de Mr. Pengrave.

### Un secrétaire de poche

Le jackpot. Le secrétaire renferme toutes les informations concernant la première rencontre de Junior avec Pengrave, la façon dont il a recruté Tee Hee et ses contacts postérieurs avec Pengrave et Cooperman. Disséminées au milieu des réunions se trouvent quelques informations concernant l'interfacée, Val, et Griffin, le samouraï des rues. Le secrétaire révèle que "Val ne quitte plus Cléo, et Griffin a tout gâché avec lack l'Éventreur". La machine contient également un texte dicté par Junior en vue de la réunion du conseil d'administration. Il fustige la direction d'Uran et demande à ce qu'il soit tenu pour responsable de plusieurs lourdes erreurs financières. Enfin, le secrétaire contient le mot de passe des banques de données de Junior à Global Technologies, ainsi que l'ensemble des codes d'accès qui lui permettent de traverser le système pour y accéder.

Si les Shadowrunners souhaitent interroger leurs contacts à propos de ces nouveaux éléments, passez au chapitre **Contacts**, page 53. S'ils choisissent de se rendre à la soirée donnée par HSE, reportez-vous au chapitre **C'est une petite sauterie**, page 38. Enfin, s'ils préfèrent jeter un œil sur l'ordinateur de Junior, voyez **Global Technologies**, au chapitre **Contacts**, page 55.

## ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners semblent sur le point de succomber, faites intervenir certains clients, juste de quoi rééquilibrer les chances sans leur procurer pour autant un avantage immérité. S'ils persistent à se faire tuer, tant pis. Ce sont les risques du métier. Les personnages blessés peuvent opérer une retraite vers le Dr. Bob's Quickstitch une fois la poussière retombée. Leur temps de repos et de récupération sera limité, toutefois, s'ils veulent respecter leur date limite du vendredi.

Si Roxanne se fait tuer ou blesser, adaptez le chapitre final en conséquence. Ne trichez pas. Si les dés indiquent sa mort, faites une croix sur elle. Vous renforcerez ainsi le caractère meurtrier du monde de **Shadowrun**.

Le secrétaire de poche de Junior est un élément majeur pour l'enquête des Shadowrunners. Il leur permet de prouver au conseil d'administration que Junior faisait partie de la conspiration visant au rachat de Global. Il leur fournit également un accès commode au système informatique de Global. Si Junior parvient à s'échapper et si les Shadowrunners ne rentrent pas dans le système de Global, accordez-leur une nouvelle chance de rencontrer Junior avant la réunion du conseil d'administration.





# C'EST UNE PETITE SAUTERIE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Si les Shadowrunners ont une invitation, lisez ce qui suit :**

L'immeuble auquel vous vous rendez est tout illuminé. Le brouillard de Seattle le cède aux deux projecteurs jumeaux installés devant la façade. La sécurité est stricte, mais vos invitations font des miracles. Les nettoyeurs s'écartent devant vous et vous grimpez les marches.

Certains fêtards traînent à mi-chemin, profitant du spectacle des envieux en contrebas. Un serveur leur propose des boissons. Vous continuez à grimper pour parvenir enfin devant la porte d'entrée. Vous entendez de la musique à l'intérieur, atténuée par la distance. En pénétrant dans l'immeuble, vous apercevez à travers la baie vitrée au fond du hall d'autres invités, s'ébattant joyeusement dans la piscine éclairée par la lune. Sur votre droite, une cabine d'ascenseur vous attend, portes ouvertes. Le portier en uniforme vous mène à l'intérieur en vous voyant brandir vos invitations comme des baguettes magiques.

"La soirée est particulièrement animée, au 15ème, Messieurs." Vous regardez le portier, légèrement étonnés.

"Eh bien, au 15ème, donc." Il appuie sur un bouton ne portant aucune indication et sort de la cabine tandis que les portes se referment. Quand elles se rouvrent sur le 15ème, une musique assourdissante déferle dans la cabine. Vous débouchez dans un grand hall d'entrée. Des stroboscopes flamboient, des lasers rebondissent sur des miroirs au sol, aux murs, au plafond. À l'autre bout de la pièce, une ouverture donne sur un grand appartement. D'autres lumières crépitent à l'intérieur au rythme de la musique hypnotique. Les rares personnalités du grand monde restées dans le hall vous détaillent de la tête aux pieds quand vous débarquez de l'ascenseur. Toute discussion est impossible ; il n'y a que la musique.

Vous traversez l'entrée et pénétrez dans la pièce. À l'intérieur, des dizaines de personnes sont en train de danser dans ce qui doit être le salon en temps normal. La cuisine, à votre droite, déborde d'aliments véritables de toute sorte. Au fond de la piste de danse, vous apercevez une fille qui passe des disques simsens aux invités. Sur votre gauche, une grande fenêtre panoramique surplombe la baie. Malgré quelques lambeaux de brume, la vue est saisissante. Voilà un style de vie auquel vous pourriez facilement vous habituer.

**Si les Shadowrunners doivent entrer au bluff ou en mettant la main à la pâte, lisez ce qui suit :**

Heureusement pour vous, plus la fête est importante et plus on a besoin de serveurs. Vous vous dirigez vers l'arrière de l'immeuble en tâchant d'avoir l'air dans le coup. Vous avez les vêtements adéquats, et vous êtes disposés à faire ce qu'il faut pour franchir cette porte. Bientôt, un nain avec un ordinateur portable vient vous trouver.

"Et alors, qu'est-ce que vous attendez ? Qu'on soit tous morts de soif ? Ramassez-moi ces caisses et suivez-moi." Il vous conduit de l'autre côté de l'immeuble, à côté de la piscine. Des beautés en maillot et des soldats burinés s'ébattent au clair de lune dans le bassin chauffé. Bien que le temps n'incite guère à la baignade, tous semblent s'amuser prodigieusement. Vous passez rapidement

et pénétrez dans l'immeuble par une porte de service, pressant le pas pour ne pas vous faire distancer par le nain.

"Pas question. L'ascenseur est pour les invités. Prenez l'escalier. Jusqu'au 15ème, parfaitement. Et n'allez pas vous en jeter quelques-uns aux frais de Pengrave. Quand vous aurez fini avec ça, redescendez vos culs jusqu'ici. On vous trouvera quelque chose à faire, faites-moi confiance." Avec un dernier signe hargneux du pouce, il retourne vers la piscine.

Vous entrez dans la cage d'escalier et regardez vers le haut. Vous entendez quelques bribes de musique étouffée descendre des étages supérieurs. Empilant les caisses de boisson sous l'escalier, vous commencez à grimper. Au palier du 4ème, vous êtes déjà en mesure de comprendre les paroles de la musique. À partir du 12ème, vous commencez à la sentir à travers les marches métalliques. Quand vous ouvrez la porte du 15ème, elle déferle sur vous et vous assaille. Vous débouchez dans un grand hall d'entrée. Les portes des ascenseurs s'ouvrent sur votre droite. Des stroboscopes flamboient, des lasers rebondissent sur des miroirs au sol, aux murs, au plafond. À l'autre bout de la pièce, une ouverture donne sur un grand appartement. D'autres lumières crépitent à l'intérieur au rythme de la musique hypnotique. Les rares personnalités du grand monde restées dans le hall vous détaillent de la tête aux pieds quand vous débarquez de l'ascenseur. Toute discussion est impossible ; il n'y a que la musique.

Vous traversez l'entrée et pénétrez dans la pièce. À l'intérieur, des dizaines de personnes sont en train de danser dans ce qui doit être le salon en temps normal. La cuisine, à votre droite, déborde d'aliments véritables de toute sorte. Au fond de la piste de danse, vous apercevez une fille qui passe des disques simsens aux invités. Sur votre gauche, une grande fenêtre panoramique surplombe la baie. Malgré quelques lambeaux de brume, la vue est saisissante. Voilà un style de vie auquel vous pourriez facilement vous habituer.

**Si les Shadowrunners passent dans l'espace astral pour examiner l'immeuble, lisez ce qui suit :**

Vous basculez dans l'espace astral, espérant situer le cadre de l'action. Presque aussitôt, vous commencez à le regretter. Si un embouteillage astral peut exister, vous êtes pris dedans. Quatre mages corporatistes patrouillent les environs, attendant que des petits malins viennent se jeter dans la nasse. Avec toute la rapidité dont vous êtes capables, vous regagnez vos corps. Il va falloir vous débrouiller sur le plan physique.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Si les Shadowrunners tentent d'introduire quoi que ce soit de plus gros qu'un pistolet dans la soirée, ils sont stoppés par une patrouille de sécurité composée d'un mage urbain, d'un samourai des rues et de deux flics. La patrouille se montre polie, mais ferme. "Laissez vos armes dans votre voiture. Nous assurons la sécurité de cette réception." Si les Shadowrunners s'y refusent, on ne les laisse pas entrer. Il doit être bien évident que les gardes ont les moyens de faire observer leurs instructions. Ce contrôle de sécurité a lieu avant que vous ne lisiez le passage intitulé **Dites-le avec des mots.**



Pengrave et HSE se sont surpassés pour cette soirée. Ils ont réservé, à toutes fins utiles, la pelouse, le hall d'entrée, la piscine, la totalité du 15ème étage et une bonne partie des rues environnantes. Tout le gratin est présent pour afficher ses habits et ses bijoux. C'est ce qu'on appelle un bain de foule, et pour les Shadowrunners, c'est l'occasion de coudoyer une partie de l'élite. L'action se subdivise en plusieurs lieux, selon ce qu'ils choisissent de faire.

## Les marches

Les invités qui flânent sur les marches essaient d'une manière générale d'échapper à la foule. La place ne manque pas, et il y règne un calme suffisant pour pouvoir discuter. Les cadres de l'unior écumant le coin, tâchant de circonscrire les gros bonnets avant qu'ils aient l'occasion de parler aux grands patrons. Ces requins constituent une excellente source d'informations. Malheureusement, la majeure partie de leurs connaissances se rapportent à leur travail, et non aux domaines qui intéressent les Shadowrunners dans l'immédiat. Néanmoins, s'ils veulent discuter tranquillement, c'est l'endroit idéal.

## Le hall de l'immeuble

Seuls les collaborateurs les plus importants peuvent "tenir le hall" dans une réception de HSE. C'est un terrain exclusivement réservé aux élites. Les grands patrons y tiennent leur cour, recevant et dispensant l'information à ceux qui trouvent le courage de venir les voir. La plupart des invités ne font que passer, rasant les murs le plus souvent.

## La piscine

Cet endroit dégage comme un parfum de mercenaires. La plupart des invités qui s'y trouvent sont plus ou moins des militaires. Quoique le bassin soit chauffé, il faut une santé robuste pour dénuder sa poitrine dans la nuit de Seattle et se mouvoir dans l'eau comme si on y trouvait plaisir. La piscine possède sa propre clique. Les nouveaux venus qui en connaissent le jargon sont accueillis comme des compagnons d'armes. Les autres sont rejetés. Sans violence, très probablement, mais en faisant bien comprendre aux intrus qu'ils ne sont pas les bienvenus.

## La pelouse

Des dizaines de petits groupes constellent la pelouse entourant l'immeuble. Se constituant et se séparant spontanément, ils sont formés de gens très différents, qui échangent des commérages, rient et passent du bon temps. Tout Shadowrunner désireux de se joindre à un de ces groupes est le bienvenu s'il peut apporter quelques remarques raisonnablement intelligentes.

## L'appartement

C'est là que la véritable faune de la soirée a fait son nid. Bien que toute conversation soit impossible, il y règne une ambiance folle, et on y trouve toujours un partenaire pour danser. Plusieurs lecteurs simsens sont installés dans la chambre, pour que les invités puissent essayer le tout dernier produit de HSE. Lequel se révèle particulièrement sanglant. Les critiques lui donnent trois étoiles, alors on dirait bien que HSE a tiré le bon numéro une fois de plus. Les Shadowrunners seront probablement très impressionnés par l'étalage de nourriture authentique dans la cuisine. Ici, rien d'artificiel, à moins que vous ne comptiez les invités. Les Shadowrunners peuvent y savourer une tasse de véritable café et goûter quelques raretés comme du poulet, du thon ou de la dinde.

Lorsqu'ils parviennent sur place, laissez-les se déplacer à leur gré. À chaque fois qu'ils s'arrêtent pour écouter une conversation, lancez 2 dés et reportez-vous à la table suivante pour déterminer ce qu'ils entendent.

## OREILLES QUI TRAÎNENT...

### 2d6

### Résultat

- |     |   |
|-----|---|
| 2   | "Je vous assure, ses yeux brillaient. Il est sorti du brouillard avec ses rasoirs dégouttant de sang. Je ne sais pas comment je suis parvenue à m'enfuir."  |
| 3   | "Il faut reconnaître que c'est un sale type. Si son père n'avait pas été le président, il serait à la rue aujourd'hui."   |
| 4   | "Le nouveau devrait être encore meilleur. Je suis en train de travailler sur le casting du rôle principal. Vous aimeriez passer une audition ?"   |
| 5   | "Alors comme ça, c'est la nouvelle conquête de Pengrave. Vous dites qu'elle s'appelle Cléo ? Comme c'est curieux. La dernière fois, elle disait s'appeler Val. Elle est absolument adorable."   |
| 6-8 | Affabulations diverses et autres commentaires du même genre :<br>"Je t'assure, j'ai vu Elvis."<br>"Je parie que je peux enlever la nappe sans déplacer les plats."<br>"Si vous avalez encore quoi que ce soit, Norman, je crois que je vais être malade."<br>"Excusez-moi, monsieur, mais vous êtes en train de me marcher sur le pied."<br>"Tu me cherches ? Allez viens, gros lard, frappe !" |
| 9   | "Eh bien, mais, c'est notre hôte. Pas très impressionnant, n'est-ce pas ? En tout cas, il sait recevoir."   |
| 10  | "J'ai entendu dire qu'elle était sur ses traces. Je me fiche de savoir qui il est, je sais simplement que je ne voudrais pas avoir cette elfe comme ennemie."   |
| 11  | (Si Flair est mort, convertissez ce résultat en un 10)<br>"Tu me fends le cœur, Flair. Quand te décideras-tu à vivre dans le présent ? Ça n'intéresse personne, de savoir qui tu étais."  |
| 12  | "Je suis désolé, Mr. Pengrave. Je veux dire, j'ignorais. Je veux dire, eh bien, je m'en vais."  |



À chaque fois, les Shadowrunners ne surprennent que quelques bribes de la conversation. La personne qui parle ne s'adresse pas à eux directement. Aucun résultat, à l'exception des 5 et 6-8, ne peut être obtenu à plusieurs reprises. Si un résultat apparaît pour la deuxième fois, reportez-vous au précédent en sautant le 6-8. Par exemple, si le 9 sort pour la deuxième fois, utilisez le résultat 5. Autorisez pour chaque Shadowrunner un jet toutes les demi-heures. Dans la mesure où la soirée se déroule à deux jours de la réunion du conseil d'administration, le temps peut être un facteur important dans leur recherche de Cooperman.

Bien qu'ils soient liés à leur mission, les résultats 2, 3 et 10 n'affectent pas les Shadowrunners. Dans ces cas précis, l'interlocuteur disparaît dans la foule avant qu'ils aient le temps de l'interroger.

Celui qui obtient un 5 est à même d'identifier Val. Les Shadowrunners peuvent alors l'aborder et engager avec elle une conversation spirituelle. Elle ne répond qu'au nom de Cléo mais finit par avouer que son nom véritable est Cléopâtre. S'ils se montrent grossiers ou insistants, elle les regarde froidement, puis s'éloigne. En la suivant, ils peuvent la rattraper alors qu'elle tente de quitter la fête. Si, au contraire, ils la laissent partir, ils peuvent éventuellement la retrouver en obtenant un nouveau 5. Ce résultat se répète jusqu'à ce que les Shadowrunners décident de la suivre, auquel cas vous n'avez plus qu'à vous reporter au chapitre **Mais tenez-lui les jambes !**

Avec un 9 ou un 12, le Shadowrunner identifie Pengrave. Il est possible de lui parler mais, dans la mesure où il ne connaît aucun des Shadowrunners, il répondra probablement par un regard surpris à toutes les questions qu'ils pourraient lui poser. Après un moment, Val se joint au petit groupe en se présentant sous le nom de Cléo et prend la discussion à sa charge. Elle se montre enjouée, belle, spirituelle. Il est rapidement évident que Pengrave est sous le charme. Lui et Cléo se montrent courtois à moins que les Shadowrunners ne deviennent violents ; dans ce cas, ils appellent la sécurité. Après une brève conversation, ils s'excusent et vont se consacrer à d'autres invités. S'ils les filent, les Shadowrunners les voient passer de groupe en groupe jusqu'à ce que Pengrave se retire dans une pièce privée, laissant Cléo seule. Les Shadowrunners peuvent continuer à la suivre comme s'ils avaient tiré un 5.

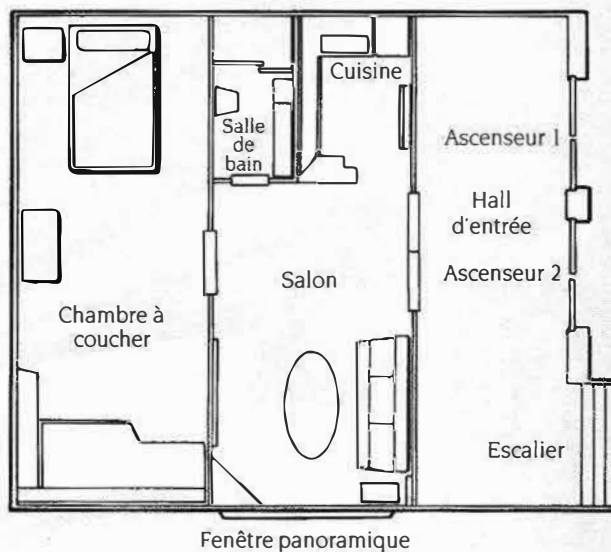
Si un Shadowrunner obtient un 11, il tombe sur Flair, pour la première ou la seconde fois. Flair ignore pourquoi il a été invité. Comme les Shadowrunners le savent peut-être déjà, il a été enrôlé par HSE en tant que decker. Mais on ne lui a pas encore dit sur quel projet il travaillerait. En fait, Pengrave l'a embauché pour collaborer au processeur de narcopuce Global. Si Tee Hee est mort, Flair se montre glacial avec les Shadowrunners, allant jusqu'à requérir l'aide de la sécurité pour les éviter.

Cette soirée constitue pour les Shadowrunners l'occasion de coudoyer le beau monde et de voir comment on vit de l'autre côté de la barrière. Voilà qui devrait leur donner soit de réussite ! Ils peuvent y rester le temps qu'ils désirent. N'hésitez pas à développer l'atmosphère de cette réception. Les invités doivent littéralement dégouliner d'aisance et d'arrogance.

## ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners se laissent emporter, envoyez-leur une paire de flics. Et puisque tout le monde passe du bon temps, les flics se contenteront de ramener le calme et de laisser courir. Faisons la fête, pas la guerre. Si les Shadowrunners suivent Pengrave, ils peuvent le voir monter dans un ascenseur privé, mais il appelle la sécurité. Les Shadowrunners se font éjecter dehors juste à temps pour assister au départ de Val. Rendez-vous alors au chapitre suivant, **Mais tenez-lui les jambes !**

## L'APPARTEMENT DE PENGRAVE



# MAIS TENEZ-LUI LES JAMBES !

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Lorsque les Shadowrunners entreprennent de filer Val après la solrée, lisez ce qui suit :**

Évaluant comme une reine au milieu de la plèbe, Val/Cléo gagne le hall de l'immeuble, sa robe de soie délicate glissant derrière elle. Au sommet des marches, elle s'arrête un instant, la main à peine levée.

Plusieurs jeunes cadres se disputent la faveur de l'escorter jusque sur le trottoir. L'un d'eux émerge de la mêlée et lui offre son coude. Sans même jeter un regard dans sa direction, elle pose une main légère sur son bras.

Ensemble, ils descendent lentement l'escalier. Les têtes se tournent et les conversations s'interrompent. Tous les regards convergent sur Val. Au moment où ils vont atteindre le bas des marches, une Mitsubishi Nightsky noire rutilante se range le long du trottoir. Elle s'arrête, la portière arrière s'ouvre et Booker Pengrave en descend. Avec un léger salut à l'intention du galant, il prend le bras de Val et l'aide à monter dans la voiture. Alors qu'elle se coule à l'intérieur, Pengrave lève la tête et arrête un instant son regard sur les Shadowrunners. Un éclair d'irritation passe dans ses yeux. Il se détourne, s'enfonce dans la banquette arrière et referme la portière. La voiture s'éloigne du trottoir.



## L'ENVERS DU DÉCOR

Si les Shadowrunners sont assez proches, ils entendent Pengrave demander au chauffeur de les conduire sur les quais. Lui et Val se rendent à bord de son Aztech Nightrunner où ils prévoient d'attendre tranquillement la date de la réunion du conseil d'administration de Global.

À ce moment, Pengrave est fou amoureux de Val/Cléo. S'échapper de la ville le temps d'attendre la réunion était une idée à elle. Elle espère ainsi placer Pengrave sous sa coupe et finir par prendre le contrôle de Global et de HSE.

Si les Shadowrunners ont un moyen de transport, ils peuvent prendre la Nightsky en filature. Même avec de l'avance, ce genre de limousine n'est pas réputé pour sa rapidité. Demandez à celui ou ceux qui conduisent un test de Furtivité ou de la Compétence Pilotage appropriée, avec un seuil de réussite de 4, et reportez-vous à la table suivante en fonction du nombre de succès obtenus.

## PÊCHE AU GROS

Succès	Résultats
0	Les Shadowrunners se font repérer dès qu'ils s'encadrent dans le rétroviseur de la grosse Nightsky.
1	Les Shadowrunners se font repérer après cinq minutes de filature.
2	Les Shadowrunners suivent la Nightsky jusqu'au front de mer. Ils se font repérer au moment où la limousine va entrer dans la marina.
3	Les Shadowrunners suivent la Nightsky jusque sur les quais. Ils se font repérer quand elle se gare.
4 +	Les Shadowrunners suivent la Nightsky jusque sur les quais. Là, ils voient Pengrave et Val en descendre et se diriger vers un embarcadère.

La limousine est une voiture de location, mais le chauffeur fait loyalement son métier. S'il repère ses suiveurs en chemin, il tente de les semer avec sa compétence Voitures de 5. Les Shadowrunners doivent réussir un test d'opposition contre lui, en prenant comme modificateur la différence de maniabilité de leurs véhicules respectifs (4 pour la Nightsky). Si le chauffeur obtient au moins un succès net, il parvient à les semer. Dans le cas contraire, ils gardent la limousine en point de mire.

S'ils perdent la trace de la Nightsky, ils peuvent essayer de la retrouver. Pour cela, ils doivent réussir un test de Furtivité ou de la Compétence Pilotage appropriée, avec un seuil de réussite de 6, et obtenir au moins un succès pour chaque succès net obtenu par le chauffeur de la limousine.

Si celui-ci s'avère incapable de les semer, il tente d'utiliser sa limousine comme une arme. Bien qu'il s'agisse d'un modèle de série, sans renforcements particuliers, il essaie de pousser le véhicule des Shadowrunners hors de la route. Reportez-vous au



chapitre **Véhicules et Combat**, page 104 de **Shadowrun**. Le chauffeur s'obstine jusqu'à ce que l'un des deux véhicules quitte la route. Si c'est celui des Shadowrunners, ils n'ont plus qu'à obtenir deux succès, comme précédemment, pour retrouver la Nightsky. Ni Val ni Pengrave n'entreprennent quoi que ce soit durant cette phase de la poursuite.

Quand la Nightsky est à l'arrêt, toutefois, que ce soit à la suite de l'intervention des Shadowrunners ou parce qu'elle est parvenue à destination, le chauffeur est en dehors du coup. Soit il prend ses jambes à son cou, soit il repart avec sa limousine, ayant amené ses clients à bon port. Pengrave et Val poursuivent leur chemin. Une fois sur le quai, ils se dirigent vers l'embarcadère, pressant progressivement le pas. S'ils aperçoivent les Shadowrunners, Pengrave pique un sprint, laissant Val en arrière. Elle tente de courir, mais sa longue robe et ses talons hauts l'entravent considérablement.

Si la Nightsky est stoppée loin de l'embarcadère, Pengrave affronte les Shadowrunners pour donner à Val le temps de fuir. Capturé, il tente de marchander avec ses agresseurs, leur offrant d'abord Griffin, ensuite Cooperman, puis des nuyens, et finalement tout ce qu'ils veulent à l'exception de Val. Si les Shadowrunners acceptent son offre, Pengrave leur donne ce qu'il a promis. S'il est encore conscient et que les Shadowrunners s'élancent à la poursuite de Val, il prend la fuite. Utilisez les règles exposées au chapitre **Rat d'égout**, page 14, pour résoudre la poursuite.

Si Val est capturée, elle répond de son mieux à toutes les questions qu'on lui pose. Elle peut même se montrer amicale envers les Shadowrunners, malgré le caractère brutal de leur rencontre. S'ils annoncent leur intention de lui ôter sa puce BTL, Val devient enragée. Elle se défend bec et ongles quand ils s'approchent. Pour la délester de la narcopuce, les Shadowrunners doivent la droguer, l'assommer ou l'abattre. Cette dernière méthode est déconseillée, car Val possède certaines informations précieuses concernant Cooperman, mais si elle et Pengrave se font tuer, voyez **Antivirus**.

Si les Shadowrunners examinent la puce, reportez-vous aux **Narcopuces**, page 64.

À son réveil, une fois la puce ôtée, Val dévisage curieusement les Shadowrunners. Elle ne se rappelle plus rien après la fin de la Shadowrun, lorsqu'elle a enfiché la puce de Cléopâtre dans son datajack. Elle demande aux Shadowrunners de lui expliquer ce qui s'est passé depuis, pourquoi elle porte une robe, ce qu'elle fabrique avec Pengrave et qui ils sont exactement. S'ils l'aident à remplir les blancs, elle leur prête son concours pour retrouver Cooperman en leur racontant l'histoire suivante :

"Après que Griffin a éjecté le môme d'un coup de pied au cul, on a regagné la base, un vieil entrepôt dans un terrain vague à côté d'Union Hill Road et de 208th Avenue. J'aimais pas trop ce qu'ils avaient fait, mais j'y pouvais pas grand-chose, finalement. On a atterri sans problème et, pendant que je verrouillais la bête, Cooperman et Griffin sont passés à l'intérieur. Je sais pas trop ce qui s'est passé ensuite, mais il y a eu un genre de dispute. Les types de Cooperman ont dû avoir le dernier mot, parce que après, Griffin est sorti furieux sur le tarmac. Il était dingue ! Bon sang, il écumait. On voyait l'os de ses jointures quand il est monté dans sa Westwind et qu'il s'est tiré.

"Je me doutais bien que j'allais me faire avoir, mais je me suis dit qu'ils allaient pas me descendre, alors je suis entrée à l'intérieur. Évidemment, Cooperman ne m'a pas donné le reste de mes nuyens. À la place, il m'a tendu une puce en prétendant qu'elle valait plus que ce qu'il me devait. J'étais bien un peu sceptique, mais comme Griffin, j'étais pas vraiment en position de marchander, avec tous les truands de Cooperman pour l'appuyer.

"J'ai compris qu'il était temps d'arrêter les frais, alors j'ai accepté la puce et j'ai dit salut. Mais en partant, j'ai vu Cooperman devenir bizarre. Je savais qu'il avait conservé une puce pour lui, parce que je l'avais entendu y faire allusion en m'approchant de la porte.

Il arrêta pas de répéter : "Maintenant, je suis le Khan." Je me suis retournée pour jeter un regard en arrière au moment de passer la porte, et c'était un truc que j'avais encore jamais vu. Cooperman venait d'enficher la puce dans son datajack et quand il a levé la tête, il avait un regard bizarre. Un genre de mélange de douleur et de plaisir. "Maintenant," il a dit, "je vais édifier mon empire." Allez savoir ce qu'il voulait dire.

"J'ai décidé de me tirer pendant que j'en avais encore l'occasion, alors j'ai mis les gaz et je me suis dirigée vers un hélicopter privé du sud de la ville. J'imagine que j'ai dû céder à la curiosité, parce que la dernière chose dont je me souviens, c'est d'avoir enfiché cette puce dans mon datajack."

Val est la source d'information la plus commode concernant Cooperman et l'entrepôt abandonné qu'il utilise comme camp de base. Elle peut facilement situer l'entrepôt sur une carte. Une réunion de gang y est prévue dans la soirée de mercredi. Pour le tarif modique de 200 ¥ par passager, Val accepte d'y conduire personnellement les Shadowrunners. S'ils décident de suivre cette piste, reportez-vous au chapitre **Le camp du Khan**, page 45.

Val n'éprouve aucun penchant particulier à l'égard de Cooperman ni de Pengrave. Elle ne se rappelle absolument rien au sujet de Pengrave, de la soirée ou de HSE. Si on lui rembourse le carburant, elle est toute disposée à gâcher l'existence de Cooperman.

En revanche, elle n'est pas d'une grande utilité aux Shadowrunners dans leur recherche de Griffin ou pour éclaircir d'autres éléments du mystère. S'ils n'essaient pas d'analyser la puce ou de retrouver Cooperman, ils n'ont plus qu'à retourner voir leurs **Contacts**, page 53.

## VALERIE WESTERFIELD

Val est une interfacée professionnelle. C'est ce qu'elle a toujours voulu être et qu'elle sera probablement toujours. S'étant mise à son compte depuis peu, elle court après les nuyens et doit accepter tout ce qu'on lui propose afin de maintenir son Airstar en état de voler.

Elle est séduisante, quoiqu'elle le dissimule habituellement sous un pantalon flottant et une grosse veste en cuir ou dans une combinaison maculée de cambouis. Son épaisse chevelure noire est taillée court de façon à ne pas la gêner pendant le vol. Lorsque Cléo est aux commandes, cependant, Val ne porte plus que des vêtements très féminins, de longues robes soyeuses avec une abondance de bijoux fournis par Pengrave. Ses jambes sont, sans conteste, son meilleur atout, aussi ses robes sont-elles généralement fendues sur le côté ou dans le dos.

En tant que Cléo, elle se montre assoiffée de pouvoir, à la fois politique et économique. Son plan actuel consiste à manipuler



Pengrave de manière à prendre le contrôle de Global et de HSE. Ensuite, elle compte jouer un rôle de premier plan sur le marché du simsens et user de sa richesse pour s'introduire au sein des grandes puissances politico-économiques de la planète. Ce rêve grandiose peut paraître ambitieux, mais la personnalité de Cléo possède les moyens de le concrétiser.

## Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 6  
Force : 3  
Charisme : 5  
Intelligence : 5  
Volonté : 5  
Essence : 0,35  
Réaction : 5 (7)

## Réserves de Dés

Combat : 6  
Contrôle : 7

## Compétences

Armes à Feu : 4  
Armes Lourdes : 6  
Combat Armé : 3  
Électronique : 5  
Étiquette (La Rue) : 3  
Hélicoptères : 5  
Hélicoptères C/R : 5  
Informatique : 2  
Motos : 3  
Voitures : 5

## Cyberware

Datajack  
Interface de Contrôle de Véhicule (niveau 2)  
Lames rétractiles (3L)  
Oreilles cybernétiques haute fréquence  
Réflexes Câblés (niveau 1)  
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière

## Contacts

Arrangeuse  
Flic des rues  
Interfacée  
Mécanicienne  
Technicien

## Équipement (non disponible pour Cléo)

Ares Slivergun [30 (chargeur), plus 1 chargeur, 9G (f)]  
Hughes Airstar avec Dispositif de Contrôle de Véhicule  
Trousse à outils  
Yamaha Rapier

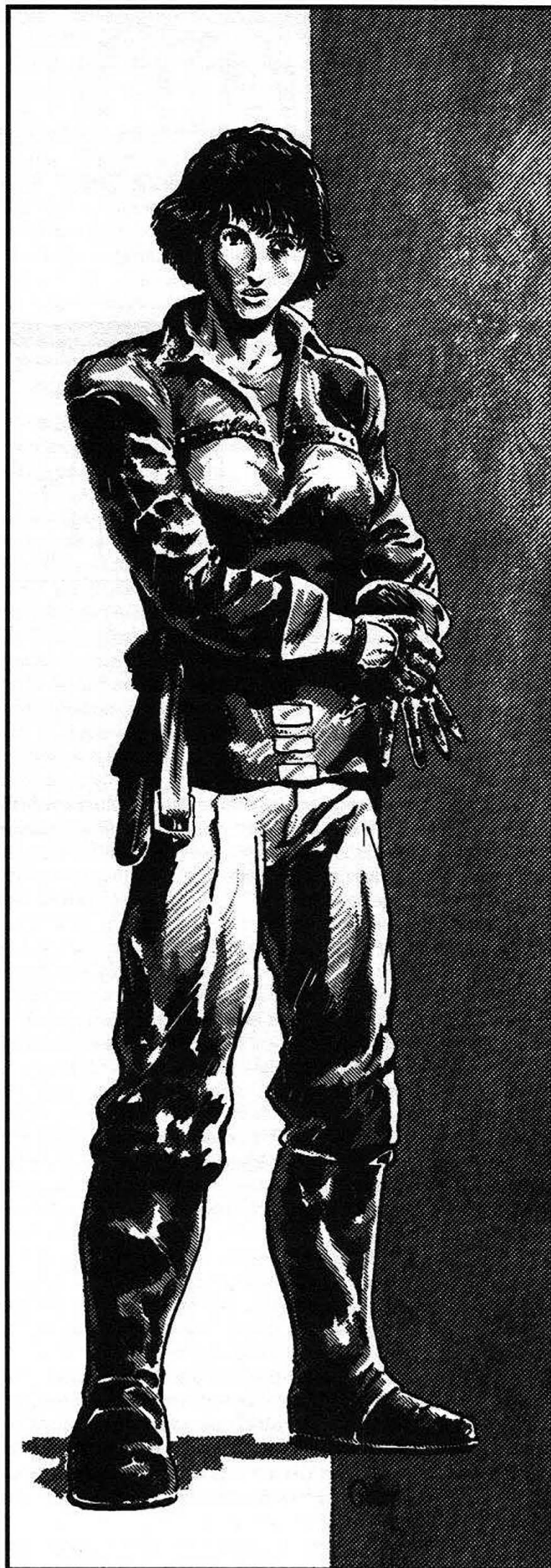
## Sous l'influence de la puce Cléopâtre, Val possède les compétences suivantes :

Étiquette (Corporations) : 8  
Leadership : 6  
Négociation : 6  
Psychologie (Comportement Individuel, Séduction) : 8  
Théorie Militaire : 3

## BOOKER PENGRAVE

Pengrave s'est trouvé au bon endroit au bon moment. Durant le remaniement de HSE, il s'est fait remarquer en prenant l'initiative au sein de son département. Quand la poussière est retombée, il était aux commandes et guettait déjà sa prochaine promotion. C'est aujourd'hui l'exemple même du golden boy qui monte et à qui tout réussit. En menant à bien le rachat de

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



## MAIS TENEZ-LUI LES JAMBES !

Global, il prendrait une solide option sur un fauteuil de vice-président.

Au cours des deux derniers jours, il est tombé sous le charme de Val/Cléo. S'il obtient son poste de vice-président, il deviendra un pantin dont elle tirera les ficelles.

Pengrave est un homme au physique quelconque. Ses cheveux sont courts et son visage ne montre aucune caractéristique ou trait particuliers. Il aime porter des vêtements simples et stricts.

Pengrave s'amuse comme un fou. C'est ainsi qu'il a toujours imaginé le monde de la finance. Il a le brassage d'affaires dans le sang. Très animé, il a tôt fait de dominer la conversation. Quand il est lancé, il est presque impossible de le faire taire.

### Attributs

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

### Réserves de DÉS

Combat : 4

### Compétences

Armes à Feu : 4  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 3  
Étiquette (Corporations) : 7  
Furtivité : 4  
Psychologie (Comportement de Groupe) : 4  
Sociologie : 3

### Cyberware

Bras cybernétique avec Ares Predator intégré [6 (internes), 9M]  
et Lames Rétractiles (3L)  
Datajack  
Oreilles cybernétiques avec enregistreur  
Système de filtrage du sang (4)

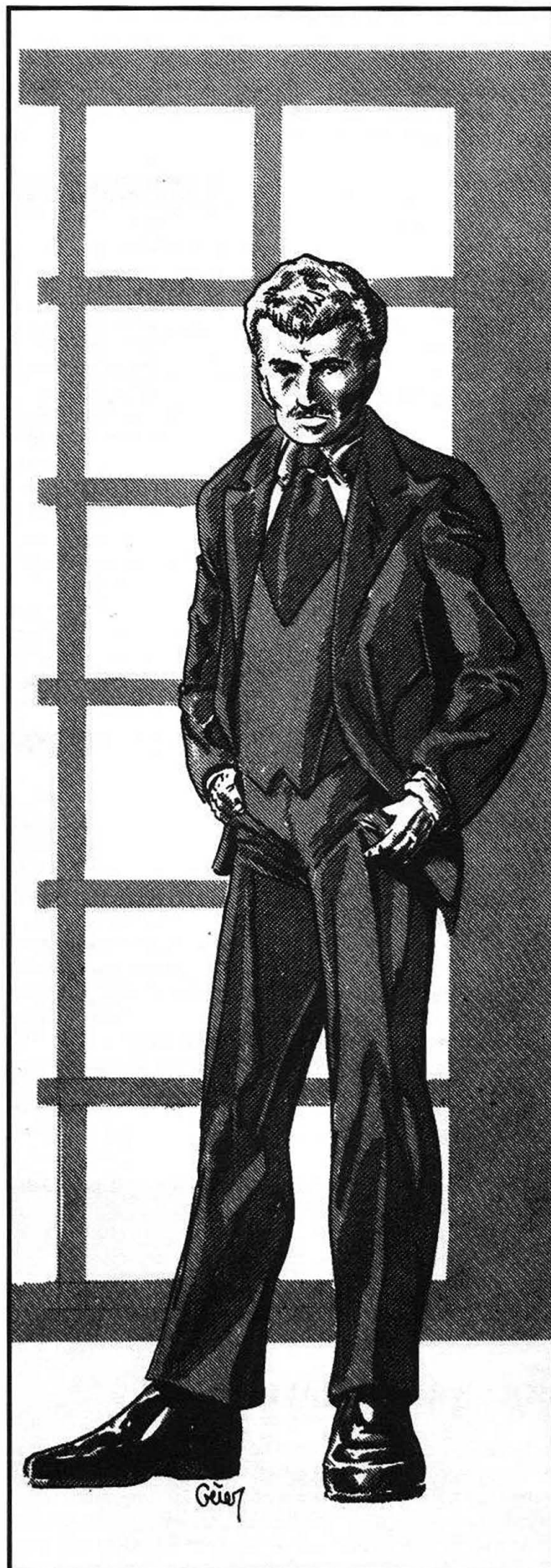
### Contacts

Agent corporatiste  
Cadre corporatiste  
Chef de tribu  
Élu municipal  
Ex-mage corporatiste  
Garde de sécurité corporatiste  
Secrétaire corporatiste

### Équipement

Ares Predator [15 (chargeur), plus 2 chargeurs, 9M]  
Aztech Nightrunner (amarré sur le quai)  
Contrat DocWagon (standard)  
Manteau renforcé (4/2)  
Secrétaire de poche  
Vêtements élégants

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Étourdissement	
Blessure Légère		Étourdi Léger	
Blessure Modérée		Étourdi Modéré	
Blessure Grave		Étourdi Grave	
Blessure Fatale		Étourdi Fatal	



## ANTIVIRUS

Si Val meurt, Pengrave peut procurer aux Shadowrunners les mêmes informations de base, quoique sous une forme légèrement différente. Il est trop heureux de parler pour sauver sa vie. Si Val et Pengrave meurent tous les deux, le secrétaire de poche de Pengrave, dans son bateau ou dans la voiture, renferme à peu près les mêmes informations, comprenant en plus l'adresse de l'entrevue avec Cooperman.



# LE CAMP DU KHAN

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Si les Shadowrunners arrivent par vole aérienne, lisez ce qui suit :

Vous décrivez des cercles au-dessus du groupe de bâtiments. Le terrain vague défoncé qui entoure l'entrepôt grouille de motards. Blood Rumlbers, Red Rovers, Spike Wheels, tous sont en train de fourbir leur chrome et leur acier en vue d'une chevauchée dévastatrice à travers les Barrens.

Ils ne semblent pas vous avoir repérés pour l'instant, mais ce n'est qu'une question de temps. Vous vous posez hors de leur vue et commencez à préparer un plan.

### Si les Shadowrunners arrivent par vole terrestre, lisez ce qui suit :

Vous approchez précautionneusement du groupe de bâtiments et du terrain vague défoncé qui l'entoure. L'endroit grouille littéralement de motards. Blood Rumlbers, Red Rovers, Spike Wheels, tous sont en train de fourbir leur chrome et leur acier en vue d'une chevauchée dévastatrice à travers les Barrens.

Ils ne semblent pas vous avoir repérés pour l'instant, mais ce n'est qu'une question de temps. Vous vous cachez derrière un bâtiment, hors de leur vue, et commencez à préparer un plan.

### Si les Shadowrunners inspectent les environs dans l'espace astral, lisez ce qui suit :

Vous approchez du groupe de bâtiments au milieu du terrain vague défoncé. Les auras sinistres et torturées de plusieurs bandes de motards fourmillent dans tout le secteur. Elles dégagent une haine et une violence à l'état brut qui vous sont clairement perceptibles. Vous remarquez les formes astrales de deux mages. Ils ne semblent pas vous avoir repérés pour l'instant, mais ce n'est qu'une question de temps. Vous retournez vers vos compagnons, hors de vue, et commencez à préparer un plan.

### Si les Shadowrunners se rendent sur place avant la réunion, lisez ce qui suit :

L'attente a été longue, derrière ces caisses, mais on dirait que ça en valait la peine. On dirait que le voisinage entier fourmille de motards sur des kilomètres. Se faufiler à travers eux aurait probablement été pénible. Vous en entendez certains donner quelques coups de pieds dans les poubelles, procédant à ce qu'ils appellent une vérification de sécurité. Puis, quelqu'un se lance dans un discours.

"Je suis Khan. Vous ne dirigez que la canaille. Chacun d'entre vous me prêtera allégeance, et je ferai de vos hommes les guerriers les plus redoutables du monde. Pliez-vous à ma loi et je vous conduirai dans les Barrens, où nous noieront les rues dans le sang de nos ennemis."

À vous de jouer.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Avec un peu de chance, les Shadowrunners ont obtenu deux informations importantes. Tout d'abord, il est prévu une grande

réunion des chefs de gangs du Khan avant leur offensive sur les Barrens (au chapitre **Contacts**, page 63). Ensuite, Cooperman utilise cet entrepôt comme camp de base (au chapitre **Mais tenez-lui les jambes !**, page 41). Si les Shadowrunners se débrouillent bien, ils devraient arriver sur les lieux les premiers, monter une embuscade et se ménager une issue de secours (par les égouts ou par voie aérienne) de façon à pouvoir mettre la main sur Cooperman et sa puce sans être obligés de se frayer un chemin à travers plusieurs centaines de motards.

S'ils n'ont pas réussi à se procurer l'adresse de l'entrepôt à temps pour préparer une embuscade, ils peuvent toujours se renseigner pour savoir où les chefs de gangs ont prévu de se réunir. Il leur suffit d'interroger un motard. Utilisez l'Archétype du gangster pour n'importe quel motard. Un succès leur permet d'obtenir l'adresse de l'entrepôt.

Pour se glisser au travers des hordes qui fourmillent aux alentours, chaque Shadowrunner doit réussir successivement quatre tests de Furtivité (4). Ceux qui en ratent un se voient aussitôt provoqués par un motard solitaire au comportement agressif. Ils disposent d'une action pour le neutraliser ou le bluffer en réussissant un test de Négociation (8). S'ils ont eu la prévoyance de porter les couleurs d'un gang, le seuil de réussite est ramené à 6. S'ils ratent leur test ou font du bruit en neutralisant le motard, 2d6 motards supplémentaires leur tombent dessus après deux Tours de Combat. Si les Shadowrunners s'échappent et tentent à nouveau leur chance, augmentez de 2 le seuil de réussite de leurs tests de Négociation ou de Furtivité.

D'ici à la réunion, la puce du Khan s'est détériorée au point que Cooperman est en train de perdre complètement les pédales. Il grimpe sur une caisse et enflamme les chefs de gangs avant leur chevauchée à travers les Barrens.

En cas d'affrontement, Khan reste sur sa caisse, vociférant des instructions à ses hommes. Il constitue une cible facile où qu'on se trouve à l'intérieur de l'entrepôt. S'il est abattu ou assommé, faites un test de moral pour les gangsters en procédant de la manière suivante : lancez un dé pour chaque survivant au début d'un nouveau Tour de Combat ; sur un résultat de 1, le gangster prend la fuite. Diminuez le résultat de un pour chaque chef de gang tué ou assommé. Les fuyards tentent de quitter l'entrepôt par le moyen le plus commode. Une fois à l'extérieur, ils s'éloignent aussi vite que possible.

Dès qu'une fusillade éclate à l'intérieur de l'entrepôt, 1d6 motards arrivent en renfort tous les huit Tours de Combat. Si un des chefs de gangs rate son test de moral, les renforts n'arrivent pas ou cessent d'arriver. Le chef sort de l'entrepôt en hurlant : "C'est un piège !" Les motards qui se trouvent à l'extérieur se méprennent sur ses paroles et commencent à s'entre-tuer entre bandes rivales.

Si les Shadowrunners se débarrassent des gardes et parviennent à tuer ou assommer Cooperman, ils peuvent récupérer sa puce sans autres difficultés. Mais en se retirant du datajack, la puce provoque une décharge des condensateurs, et un courant mortel grille le cerveau de Cooperman. Les Shadowrunners peuvent ensuite quitter les lieux par les égouts ou par n'importe quel autre moyen prévu par eux. Il est fortement déconseillé de sortir

par la grande porte au milieu des motards qui s'entre-tuent. Si les Shadowrunners décident d'examiner la puce, voyez **Les Narcopuces**, page 64. Dans le cas contraire, ils peuvent continuer leur enquête en retournant voir leurs **Contacts**, page 53.

## PLAN DE L'ENTREPÔT

### Bureau du directeur (1)

Totalement dépourvu de mobilier, il offre la particularité d'un trou dans le mur donnant directement accès à l'entrepôt.

### Bureau de la secrétaire (2)

Un vieux fauteuil pivotant est appuyé contre un mur. Le centre de la pièce est occupé par les cendres d'un petit feu et les reliefs d'un repas récent.

### Réception (3)

Le comptoir faisait office de bureau et de séparation pour l'employée qui travaillait ici. Sa surface est rayée et piquetée, mais le comptoir lui-même est encore solide. Le coin bureau est signalé par plusieurs classeurs métalliques et les débris d'une cafetière en verre.

### Entrée (4)

Ce long couloir comportait autrefois des distributeurs automatiques sur toute sa longueur. Aujourd'hui, ces machines sont renversées les unes sur les autres et bloquent le passage. Cooperman pense avoir scellé l'accès, mais il est possible de ramper sous les machines pour pénétrer ainsi dans l'entrepôt sans être vu.

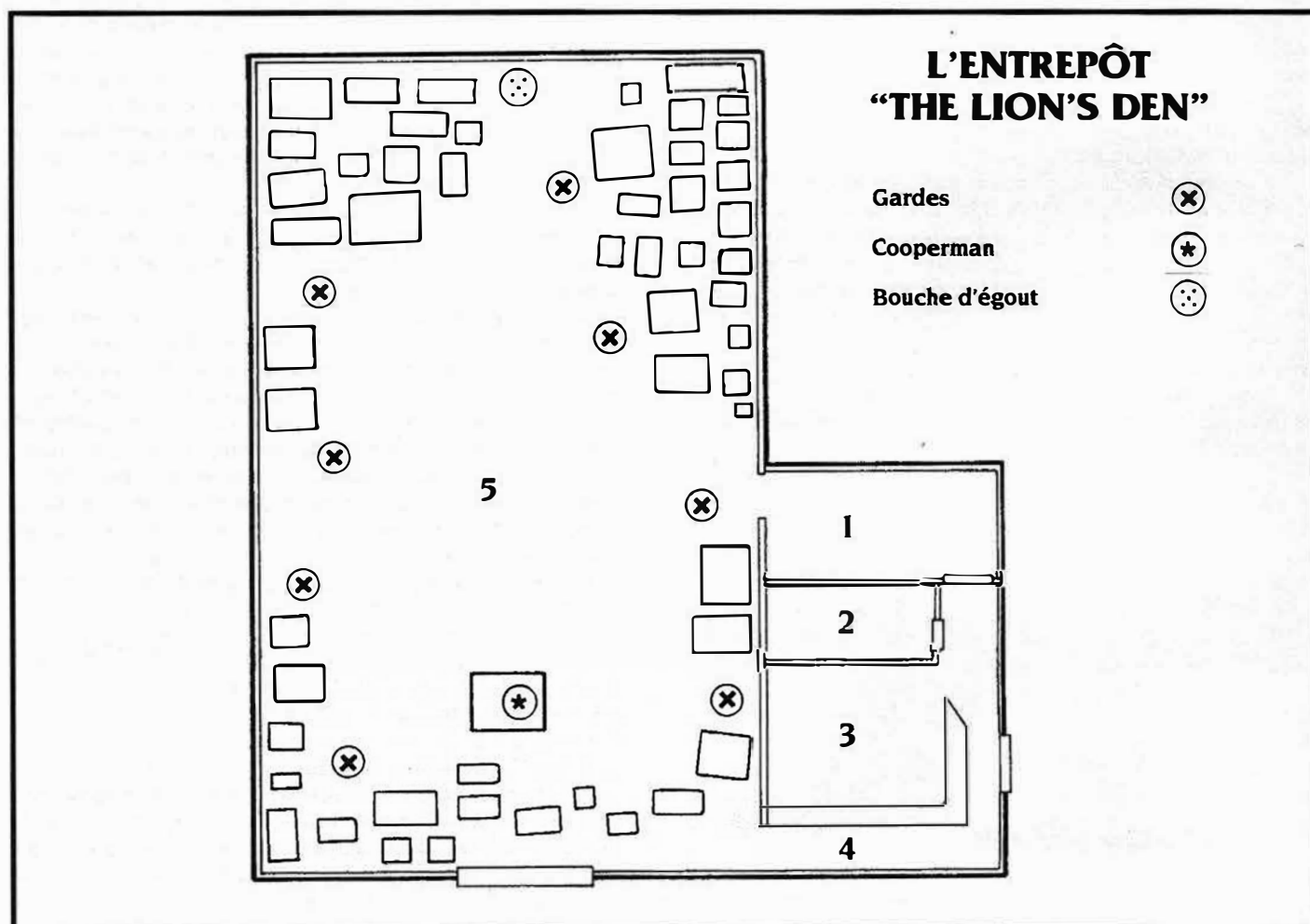
### Entrepôt (5)

Presque entièrement vide, cet entrepôt désaffecté n'a pas été utilisé depuis des siècles. Le plafond est un labyrinthe de poutrelles métalliques et de projecteurs, l'endroit idéal pour se cacher. La fouille de l'entrepôt permet de découvrir une bouche d'égout contre le mur nord. C'est l'issue de secours de Cooperman. Le conduit est assez gros pour permettre à une personne de courir en se courbant. Il s'achève à environ trois kilomètres de l'entrepôt.

## MARCUS "FACE" COOPERMAN

Cooperman est un produit de son environnement. Né au Texas dans une famille aisée, il a grandi en profitant de tout le luxe que l'argent peut procurer. Protégé et gâté, rien ne l'avait préparé à affronter la gobelinisation de ses parents en 2021. Son père est mort durant sa métamorphose. Sa mère s'est accrochée à la vie, grâce à des machines, pendant trois années, durant lesquelles Cooperman a vu la fortune familiale fondre à vue d'œil pour payer les factures astronomiques de l'hôpital. Le testament de son père lui interdisait de laisser sa mère "partir en paix", aussi les factures se multipliaient-elles. La faillite était proche lorsque les machines qui maintenaient Mme Cooperman en vie connurent simultanément une inexplicable défaillance. Nanti d'une partie de sa fortune, Cooperman a préparé sa rentrée en fonds.

Malheureusement pour lui, il n'avait pas hérité du talent commercial de son père. En dix ans, sa fortune avait disparu et il était poursuivi par ses créanciers. Finissant par s'établir à Seattle, il



s'est subitement découvert un talent de fournisseur d'informations. Ses relations se sont élargies comme il se tournait vers d'autres domaines. Il a rapidement eu des contacts auprès de la plupart des bandes de motards de la ville et de beaucoup d'organisations criminelles. Il a toujours eu "l'oreille de la rue", et on raconte que plusieurs membres influents de la communauté de Seattle lui doivent une faveur.

La Shadowrun sur Global était pour lui une nouvelle expérience. Quand il a appris que le département ultra-secret de Global Technologies travaillait sur une narcopuce de personnalité de Gengis Khan, il a su qu'il lui fallait ce module. Passionné d'histoire, il s'est depuis toujours identifié au Khan, souvent pour l'amusement secret de ses associés. Il est persuadé que cette puce et son talent le propulseront au firmament de la société de Seattle. Ceux qui le connaissent riraient de cette ambition.

Malgré son mètre soixante-deux, Cooperman est un fervent adepte de la mode, toujours habillé selon la dernière tendance. Il porte les cheveux courts et plaqués en arrière sur son crâne, à moins que la mode n'en décide autrement. Il s'exprime avec un lourd accent texan. Sa voix, ordinairement basse, commence à s'érailler quand il s'énerve.

Il est obsédé par le pouvoir. Si on le lui demandait, il serait bien en peine de dire ce qu'il en ferait s'il parvenait à l'obtenir. Très égocentrique, il ne s'en laisse imposer par personne. Expert autodidacte en histoire, il raffole d'anecdotes historiques qu'il utilise pour souligner son propos. Il est également conscient de l'histoire qu'il est en train d'écrire. Ses yeux et oreilles cybernétiques enregistrent constamment tout événement susceptible d'avoir une importance dans le futur. Il conserve les enregistrements en différents endroits sûrs.

## Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 3  
Force : 3  
Charisme : 4  
Intelligence : 6  
Volonté : 3  
Essence : 2,2  
Réaction : 4 (6)

## Réserves de Dés

Combat : 6

## Compétences

Armes à Feu : 3  
Électronique : 2  
Étiquette (Corporations) : 8  
Étiquette (La Rue) : 8  
Informatique : 4  
Motos : 3  
Négociation : 6



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

Sociologie (Histoire) : 4

Théorie Militaire (Histoire, Hordes Mongoles) : 5

Voitures : 4

## Cyberware

Datajack  
Oreilles cybernétiques avec enregistreur  
Réflexes Câblés (1)  
Système de filtrage anti-toxine (4)  
Yeux cybernétiques avec caméra

## Contacts

Activiste des droits des métahumains  
Agent corporatiste  
Arrangeuse  
Barman  
Cadre corporatiste  
Chaman urbain  
DéTECTIVE  
Doc des rues  
Élu municipal  
Flic des rues  
Mage urbain  
Membre du policlub Humanis  
Productrice  
Videur troll

## Équipement

Fichetti Security 500 |12 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 6L|  
Grenades fumigènes (2)  
Harley Scorpion  
Manteau renforcé (4/2)  
Secrétaire de poche  
Uzi III |24 (chargeur), plus un chargeur, visée laser, 6M|  
Vêtements très chics sur mesure

## Sous l'influence de la puce Gengis Khan, Cooperman possède les compétences suivantes :

Étiquette (La Rue) : 7  
Étiquette (Tribus) : 7  
Leadership : 8  
Négociation : 6  
Sociologie : 4

## LES CHEFS DE GANG (8)

### Attributs

Constitution : 5 (6)  
Rapidité : 4  
Force : 5  
Charisme : 2  
Intelligence : 4  
Volonté : 4  
Essence : 2,55  
Réaction : 4 (6)

### Réserves de Dés

Combat : 6

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 4  
Étiquette (La Rue) : 3  
Furtivité : 3  
Interrogation : 2  
Leadership : 6  
Motos : 5  
Voitures : 3



## Cyberware

Armure Dermale (niveau 1)  
Radio  
Réflexes Câblés (1)  
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière

## Équipement

Ares Predator |15 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 9M|  
Contrat DocWagon (standard)  
Couteau (5L)  
FN-HAR |35 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8M|  
Harley Scorpion  
Lunettes Connectées  
Veste Pare-balles (5/3)

## ANTIVIRUS

Le pire qui puisse se produire pour les Shadowrunners est de ne pas réussir à mettre la main sur Cooperman et de se retrouver encerclés dans l'entrepôt. Dans ce cas, accordez-leur à chacun un test d'Intelligence (4) pour déterminer s'ils trouvent ou non la bouche d'égout. Pour les gangs à l'extérieur, la situation est explosive. Chacun s'attend à un coup fourré et il suffit de peu de chose pour briser leur belle entente toute neuve. Si les Shadowrunners élaborent un plan raisonnable pour les dresser les uns contre les autres, laissez-les faire.

S'ils ne parviennent pas à pénétrer dans l'entrepôt pour arrêter Cooperman, les hordes de motards déferlent sur les Barrens, attaquant tous les gangs locaux. Elles provoquent un carnage et un tumulte considérable, mais qui procurent aux Shadowrunners une nouvelle opportunité d'enlever Cooperman. Il chevauche sa Harley, encadré par les huit chefs, et il finit par bien se découper dans la ligne de mire des Shadowrunners, au milieu des centaines de motards qui l'entourent. Offrez-leur cette seconde chance.

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

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

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

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



# STRANGER IN THE NIGHT

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Lorsque l'appât de Griffin arpente le trottoir, lisez ce qui suit :

C'est vraiment une sale nuit pour être dehors. La rue disparaît dans un brouillard épais qui réduit ton champ de vision et s'accroche au peu de vêtements que tu portes sur toi. Il a fait bon dans la journée mais la température a chuté et l'air est désormais glacial. Tu ramènes contre toi ta veste trop légère et continues ton chemin le long du trottoir. Brusquement, tu as le sentiment qu'on te suit. Espérant qu'il s'agit de tes collègues, tu te retournes, mais il n'y a personne. Tu restes immobile un moment, mais tu ne perçois que les bruits lointains de la circulation. Lentement, tu te remets en marche.

Derrière toi, tu entends brusquement le bruit d'une botte raclant sur le bitume. Tu virevoltes et, dans le brouillard, deux globes lumineux apparaissent devant toi.

"Sale nuit pour traîner dehors, vous ne trouvez pas ?" fait une voix désincarnée. Tu gardes le silence tandis que le brouillard s'écarte, révélant le corps fixé au bout des yeux cybernétiques étincelants.

"Je déteste ce temps. Je ne sais pas comment j'arrive à le supporter." L'homme s'approche de toi mais s'arrête à distance respectueuse. Il porte un coûteux costume de soie, que laisse entr'apercevoir sa grande pèlerine rouge sombre. Ses mains gantées sont vides et reposent tranquillement le long de son corps.

### S'il s'agit de Griffin, lisez ce qui suit :

"Je ne voudrais pas m'imposer, mais allez-vous dans la même direction que moi ?" Tu prépares ta réponse quand, brusquement, l'homme entre en action. Des lames digitales scintillantes jaillissent à travers ses gants alors même qu'il se jette sur toi. Il retrousses les lèvres, découvrant ses dents tordues en un rictus de dément.

"Crève. Crève, pourriture."

### Si ce n'est pas Griffin, lisez ce qui suit :

"Je ne voudrais pas m'imposer, mais allez-vous dans la même direction que moi ?" Tu prépares ta réponse mais déjà l'homme t'emboîte le pas. Tu marches à côté de lui pendant trois blocs, guettant le moment où il entrera en action, quand il avise un taxi garé au coin.

"Ouf, je pensais ne jamais arriver chez moi à temps pour le dîner. Merci pour le bout de conduite." Sur un signe d'adieu, il grimpe dans le taxi qui s'éloigne rapidement.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Utilisez ce chapitre une fois que les Shadowrunners ont décidé de chercher Griffin dans le périmètre de 15 blocs délimité par leurs contacts comme étant le territoire de Jack. S'ils cherchent ailleurs, ils passent une nuit glaciale et sans résultats.

Le moyen le plus simple de débusquer Jack consiste à lui présenter un appât. La plupart des "assistantes sociales" légitimes ayant choisi de fermer boutique pendant plusieurs nuits, les

Shadowrunners ont une bonne chance d'attirer son attention. Cependant, ne leur facilitez pas trop la tâche. Déclenchez quelques fausses alertes. Ne les laissez pas avoir la gâchette facile et abattre la première personne qui s'approche de l'appât pour lui demander son chemin. S'ils sont bredouilles la première nuit, ce n'est pas grave, à condition qu'ils soient à même de résoudre cette aventure avant 9 heures, vendredi matin. Quand Jack se décide à frapper, essayez de tirer le meilleur de cette scène.

Voici quelques idées de rencontre que vous pouvez utiliser pour émailler la vigilance de vos joueurs :

- Une patrouille de la Lone Star avertit l'appât de ne pas traîner dans la rue ;
- Un samouraï chromé jusqu'à l'os s'approche de l'appât et lui demande l'heure ;
- Un clochard rugit à l'appât : "Eh, ma p'tite étoile, on voit ta constellation !" Traduction : tu es un agent de la Lone Star en civil et tes collègues te couvrent de trop près. Utilisez cette rencontre pour desserrer un peu les mailles du filet.

La première attaque de Griffin devrait surprendre l'appât. Lancez les dommages comme pour une attaque-surprise ordinaire, mais limitez-les au pire à une blessure Modérée. Jack veut voir souffrir sa victime, et une mort rapide ne le satisfait pas. Après cette première attaque, procédez au combat normalement. Jack ne s'enfuit pas, même si Griffin le ferait probablement après avoir été blessé. Il combat jusqu'à son dernier souffle. Les Shadowrunners dissimulés en couverture ne devraient pas pouvoir intervenir avant au moins deux Tours de Combat.

Conservez à l'esprit les détails suivants. La puce de Jack comporte plusieurs défauts qui rendent son utilisateur instable, d'où les meurtres en série. Griffin ne se sert que de ses lames digitales. Il ne songerait pas à sortir un pistolet même s'il en portait un sur lui. Cependant, c'est un combattant rusé. Dès qu'un de ses adversaires s'écroule, il en attaque un autre. Ses coups s'accompagnent toujours de serments et de promesses d'une mort lente et interminable. Il parle constamment. S'il est blessé, diminuez de 1 ses modificateurs à l'initiative et aux seuils de réussite pour refléter sa force démentielle. Ainsi, une Blessure Modérée lui donnerait -1 à l'initiative et +1 à tous ses seuils de réussite, au lieu de -2 et +2. Par ailleurs, il éclate d'un rire tonitruant à chaque blessure qu'il inflige. Une fois touché, il pousse des grognements et redouble d'efforts, concentrant toute son attention sur celui qui l'a blessé.

Les Shadowrunners survivant à ce combat découvrent que leur agresseur n'est autre que Griffin. Sa voiture, dans laquelle il a laissé ses armes à feu, est garée à un bloc de distance. Ils n'ont plus qu'à récupérer sa puce et à la mettre de côté.

S'ils décident d'examiner la puce, reportez-vous aux **Narcopuces**, page 64. C'est peut-être la dernière pièce du puzzle ; dans ce cas, rendez-vous ensuite au chapitre **Rassembler les morceaux**, page 51. S'il leur reste encore quelques pistes qu'ils veulent suivre, les Shadowrunners peuvent retourner voir leurs **Contacts**, page 53.

## GRIFFIN

Griffin a été un agent corporatiste pendant la majeure partie de sa carrière professionnelle. Il a travaillé pour la plupart des grandes corporations et beaucoup des compagnies plus modestes de Seattle. Il préfère le travail de garde du corps mais ne déteste pas participer de temps à autre à une petite Shadowrun.

Il apprécie la vie facile du monde corporatiste. Né et élevé dans les Puyallup Barrens, il s'est juré de faire tout ce qu'il faudrait pour échapper à cette misère. Sa carrière, à défaut d'être spectaculaire, a progressé régulièrement. Il possède un petit appartement à Downtown, ainsi que de nombreuses planques disséminées partout à travers les plus beaux quartiers de la ville. Il évite les Barrens comme la peste. Avant toute chose, c'est un survivant, toujours posté à proximité de la porte.

Il n'est pas particulièrement grand. Il aime à porter des costumes corpos à la mode de couleur sombre, surtout des nuances de rouge et de gris sourds. Il se donne beaucoup de mal pour imiter le style de son employeur du moment. Chaque élément de son habillement, de ses T-shirts noirs à ses chaussures en vrai cuir, est fait sur mesure. Son unique particularité est constituée par ses yeux cybernétiques. Ordinairement d'un noir lustré, ils se mettent à dispenser une pâle lueur jaune lorsqu'ils sont exposés à une forte humidité.

Griffin n'aime guère les signes extérieurs du pouvoir ou de la fortune, c'est pourquoi il dévoile rarement toute sa puissance de feu. Doté d'une solide instruction, il consacre le plus clair de son temps libre à la fréquentation de la haute société. Le bruit le dérange et il utilise toujours un silencieux. Il n'a jamais lancé une grenade de toute sa vie. Il affiche constamment un certain recul quelle que soit la situation, comme si les événements qui l'entourent ne le concernaient pas. Ce calme apparent ne l'abandonne que lorsqu'il se trouve dans les Barrens. Là, il devient nerveux et violent, frappant la victime la plus proche à la première provocation.

### Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 6 (8)  
Force : 6 (8)  
Charisme : 1  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 0.1  
Réaction : 5 (9)

### Réserves de Dés

Combat : 8

### Compétences

Armes à Feu : 4  
Athlétisme : 3  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé (Armes Tranchantes) : 6  
Étiquette (Corporations) : 3  
Furtivité : 6  
Interrogation : 4

### Cyberware

Chipjack  
Interface de Réflexogiciels (3)  
Lames Rétractiles  
Réflexes Câblés (2)  
Substituts Musculaires (2)  
Yeux cybernétiques avec Vision Thermographique et Anti-Flash

### Équipement

Browning Max-Power [10 (chargeur), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M]  
Contrat DocWagon (Or)

Enfield AS-7 [10 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8G]

Eurocar Westwind 2000

HK227-S [28 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 7M]

Lunettes Connectées

Téléphone-bracelet avec moniteur

Veste Pare-balles (5/3)

Vêtements Très Chic Renforcés (dans la voiture)

### Sous l'influence de la puce Jack l'Éventreur, Griffin possède les compétences suivantes :

Étiquette (Corporations) : 7

Étiquette (La Rue) : 7

Psychologie : 6

Reportez-vous au passage détaillant les narcopuces Global pour plus d'informations sur Jack l'Éventreur.

## ANTIVIRUS

Le seul désagrément susceptible de se produire dans ce chapitre est la mort d'un des Shadowrunners. Ce sont les risques du métier. Conseillez aux blessés de consacrer le temps et les nuyens nécessaires à leur guérison. Les Shadowrunners doivent d'abord mener une petite enquête afin de circonscrire à 15 blocs le cadre de leurs recherches. Dans le cas contraire, le petit matin les voit rentrer bredouilles.

MONITEUR DE CONDITION			
Physique		Étourdissement	
Blessure Légère	<div></div>	Étourdi Légère	<div></div>
Blessure Modérée	<div></div>	Étourdi Modéré	<div></div>
Blessure Grave	<div></div>	Étourdi Grave	<div></div>
Blessure Fatale	<div></div>	Étourdi Fatale	<div></div>





# RASSEMBLER LES MORCEAUX

## DITES-LE AVEC DES MOTS

### Quand les Shadowrunners entrent dans le Banshee, Ilseze ce qu'il sult :

Vous pénétrez dans ce bar qui vous est désormais familier. Cette fois pourtant, l'ambiance est différente. C'est à un nouveau vider que vous confiez vos armes lourdes, et l'homme-rasoir qui bloque l'entrée s'écarte de votre chemin avec un empressement surprenant. Un lourd silence plane sur le bar. Le barman vous adresse un sourire et un signe de tête tandis que vous traversez la salle. Une des servantes vous décoche une œillade au passage. La porte du fond s'ouvre devant vous avant même que vous l'ayez atteinte. C'est donc ça, ce qu'on appelle le respect !

À proximité du salon privé, Roxanne vous attend, devant son inévitable cocktail bleu. Elle se lève pour vous accueillir et vous conduit dans la petite pièce où patiente Urgan, installé sur une des chaises.

"Félicitations. Vous avez accompli une mission que je craignais impossible. Vous pouvez en être fiers. Je sais que vous devez être fatigués, aussi je ne vous retiendrai pas trop longtemps. J'ai vos nuyens avec moi. Puis-je voir les puces ?"

## L'ENVERS DU DÉCOR

Si les Shadowrunners ont pleinement réussi leur mission, ils sont en possession des trois puces et des copies de l'un des documents techniques. Ils se trouvent ainsi face à un dilemme : en remettant les puces ou les documents à Urgan, ils lui permettent de sauver sa compagnie mais cautionnent également la production de narcopuces Global, moralement discutable. En détruisant au contraire puces et documents, ils ôtent toute chance aux puces de jamais voir le jour, mais Urgan risque de perdre sa compagnie et eux doivent renoncer à leur salaire.

S'ils décident de jeter au panier les puces et les documents, ils peuvent du moins remettre à Urgan les notes trouvées dans le secrétaire de poche ou la banque de données de Junior. Leur salaire est plus mince, mais Urgan peut ainsi discréditer Junior et conserver sa compagnie.

Si certains parmi les voleurs de narcopuces ont échappé aux Shadowrunners, ils mènent une vie aussi brève que violente.

Val/Cléopâtre devient en quelques mois le manager d'une mega rock star. Elle la propulse au firmament mais un jour, on la retrouve morte. Le cerveau grillé par la puce défectueuse.

Griffin/Jack l'Éventreur continue son règne de terreur sur les prostituées des Barrens jusqu'à ce que sa puce finisse par le tuer trois mois plus tard.

Le raid de Cooperman/Gengis Khan sur les Barrens apporte une victoire temporaire à ses hordes de motards, mais il décède deux mois plus tard. La cause officielle de sa mort est une overdose de BTL.

## ATTRIBUER LE KARMA

Une fois la mission terminée et leur décision prise, les Shadowrunners reçoivent, bien sûr, leur salaire en nuyens, mais aussi

leur récompense en points de Karma. Voici comment les distribuer à chaque joueur :

### Karma d'équipe :

Pour avoir survécu .....	2
Pour chaque puce remise à Global en état de marche.....	1
Pour chaque voleur parvenu à s'enfuir avec sa puce .....	-1
Pour chaque puce détruite.....	2
Pour la destruction des documents .....	1
Pour avoir donné à Urgan les moyens de conserver sa compagnie .....	1

### Karma individuel :

Reportez-vous aux règles de **Shadowrun**, page 199.

## CONCLUSION

Après cette aventure, la vie des Shadowrunners peut connaître certains changements.

S'ils ont récupéré les trois puces ou, du moins, empêché Junior et Pengrave de s'emparer de Global, Urgan les recommande chaudement à toutes ses relations et leur confie même de nouvelles missions de temps à autre. Roxanne accepte de leur rendre service à l'occasion, mais sans pour autant devenir un de leurs contacts, à moins qu'ils ne lui aient sauvé la vie au cours de la fusillade au Banshee.

Tee Hee et Flair, s'ils sont encore vivants, se montrent reconnaissants envers les Shadowrunners, tout spécialement Tee Hee. Il peut être considéré comme un contact par les deckers, détectives, ex-agents corporatistes, interfacés ou samouraïs des rues. Les autres types de Shadowrunners ne peuvent pas l'ajouter à la liste de leurs contacts.

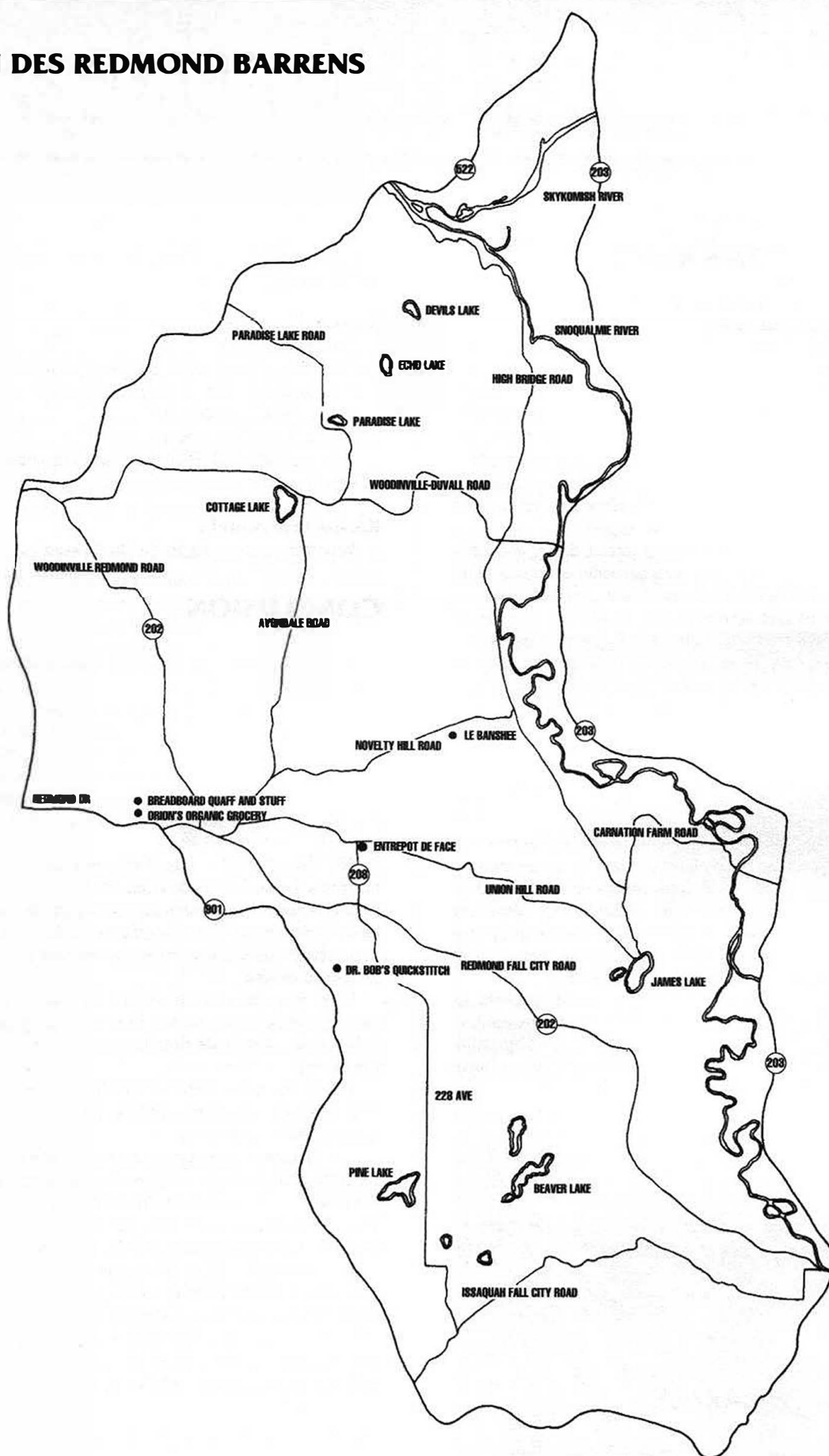
Freya peut devenir un contact pour tous les Shadowrunners sans distinction s'ils ont fait preuve de politesse au Dr. Bob's et s'ils lui ont permis de prendre part à l'expédition finale contre Cooperman.

Val, si elle a été correctement traitée, peut devenir le contact d'un interfacé. Les autres Shadowrunners ne peuvent pas l'ajouter à la liste de leurs contacts.

Les Shadowrunners ont également commencé à se tailler une réputation au Banshee. S'ils prennent le temps de s'y rendre régulièrement, ils parviennent graduellement à obtenir les bonnes grâces des vider, barmen et serveuses qui ont survécu. Le propriétaire, lui, ne les connaît ni d'Ève ni d'Adam.

En contrepartie, ils se retrouvent sur la liste noire d'Hollywood Simsense Entertainment et sur celle de Booker Pengrave en particulier. Mauvais perdant, il n'apprécie guère le coup de frein sévère porté à sa carrière par les Shadowrunners. Il a les moyens de leur pourrir l'existence et, si leurs chemins devaient se croiser une nouvelle fois, il ne s'en priverait pas.

PLAN DES REDMOND BARRENS



# CONTACTS

N'autorisez pas plus de deux rencontres par vingt-quatre heures entre les Shadowrunners et leurs contacts (une fois dans la journée et une fois dans la soirée). Les joueurs doivent vous indiquer sur quoi ils désirent se renseigner. Si l'équipe se scinde en deux groupes, elle a droit à deux rencontres. Si chaque membre se renseigne de son côté, ils peuvent tous aller trouver un de leurs contacts. S'ils n'ont pas le contact approprié, ne leur donnez que les informations qui précèdent le paragraphe **Contacts appropriés**.

Le seuil de réussite est de 4 pour chaque test. Autorisez le Shadowrunner à recourir à n'importe quelle Compétence appropriée, selon ses méthodes et son contact. Les plus fréquemment employées seront l'Interrogation, la Négociation et les différentes Étiquettes mais faites preuve de souplesse avec vos joueurs. N'oubliez pas qu'un renseignement se paye. Les Shadowrunners devront vraisemblablement graisser quelques pattes avant d'obtenir des renseignements. Un pot de vin supérieur à 100 ¥ diminue de 1 le seuil de réussite.

Les Shadowrunners doivent récupérer les puces avant neuf heures, vendredi matin. Ils rencontrent Roxanne et Uraln dans la soirée de dimanche. Lundi, ils interrogent probablement Tee Hee et Freya Goldenhair. S'ils décident de dénoncer Junior, le lundi soir peut être occupé par la fusillade au Banshee. La soirée organisée par Hollywood Simsense Entertainment se tient mardi soir, et le rassemblement des bandes de motards par Cooperman n'a pas lieu avant mercredi soir. Ce qui leur laisse toute la soirée du jeudi pour piéger Griffin. N'hésitez pas à modifier ce minutage pour le faire correspondre aux activités des Shadowrunners. Entre deux événements, ils peuvent se renseigner sur les différents lieux et personnes qu'ils sont amenés à découvrir.

## LES REDMOND BARRENS

À chaque fois qu'un Shadowrunner déclare se rendre auprès d'un de ses contacts, on considère qu'il se déplace à travers le district de Redmond. La seule exception se produit lorsqu'un decker effectue une passe dans le système informatique de Global Technologies.

Les Redmond Barrens sont un endroit dangereux. Les patrouilles de la Lone Star y sont rares et clairsemées, et les rues sont contrôlées par les gangs. Bien que les réseaux de presse se tiennent eux aussi à l'écart des Barrens, deux histoires méritent d'être portées à l'attention du public. La première est une série d'assassinats en pleine rue préoccupant même les habitants les plus endurcis. Il s'agit de Griffin, totalement sous l'emprise de la narcopuce Jack l'Éventreur, qui assassine des prostituées de la façon la plus horrible. La seconde est une guerre des gangs en préparation. Cooperman a pris le contrôle des Blood Rumlbers et déclenche des raids contre les différents gangs de Redmond.

À chaque fois que l'équipe ou un Shadowrunner va trouver un de ses contacts, lancez un dé. Sur un résultat de 4 ou plus, elle/il fait une rencontre dans la rue. Utilisez les rencontres de la table suivante par ordre de présentation.





## RENCONTRES DANS LA RUE

- 1ère rencontre** Alors que vous vous hâtez vers votre rendez-vous, trois motards portant les couleurs des Blood Rumblers vous croisent en motos. Ils doivent être courageux ou cinglés, parce que vous êtes en plein sur le territoire des Crimson Crush.
- 2ème rencontre** En tournant le coin, vous pilez brusquement en avisant quelques Blood Rumblers bomber "les Bloods règnent" par-dessus le symbole des Brain Eaters qui décore habituellement le mur de cet immeuble. Vous attendez qu'ils aient terminé leur œuvre avant de continuer votre chemin (si les Shadowrunners interrogent les Blood Rumblers et obtiennent au moins un succès à un test de Compétence appropriée avec un seuil de réussite 6, donnez-leur les informations présentées au paragraphe **Changement de couleurs**, page 63).
- 3ème rencontre** Alors que vous attendez votre contact, vous entendez deux prostitués mâles discuter entre eux. "Je te le dis, Raymond, ça devient dangereux de travailler dans la rue. Simon a été complètement tailladé dans cette ruelle. Je sais qu'il se spécialisait dans le service des dames-rasoirs, mais là, c'est pousser le service un peu loin, si tu veux mon avis." (Si les Shadowrunners interrogent les prostitués mâles, donnez-leur les informations présentées au paragraphe **Meurtres en série**, page 63.)
- 4ème rencontre** Voilà un spectacle qu'on ne voit pas tous les jours : une bande de Red Rovers aux côtés d'un groupe de Blood Rumblers ! Ils ont l'air de pourchasser cette voiture remplie de trolls des Rusted Stiletos.
- 5ème rencontre** Vous entendez le crépitement d'un pistolet-mitrailleur et vous vous couchez sur le trottoir. Une moto aux couleurs des Blood Rumblers passe en rugissant, crachant des balles-fléchettes sur le bar de l'autre côté de la rue. Ces nabots de Red Hot Nukes risquent de ne pas apprécier de voir que leur point de chute favori ne possède plus une vitre intacte. (Si les Shadowrunners se renseignent, reportez-vous à **Changement de couleurs**, page 63.)
- 6ème rencontre** En vous dirigeant vers l'endroit de votre rendez-vous, vous remarquez un des camions à viande d'une des cliniques de dépeçage locales en train de faire une prise. Vous apercevez les restes d'une jeune naine avant que les infirmiers ne la recouvrent d'un drap. (Si les Shadowrunners demandent ce qui s'est passé, reportez-vous à **Meurtres en série**, page 63.)
- 7ème rencontre** Il doit y avoir un nouveau marchand de beignets qui a ouvert dans le quartier. Ça fait la cinquième patrouille de la Lone Star que vous croisez en quelques minutes.
- 8ème rencontre** Neuf Blood Rumblers ont pris un groupe d'extorqueurs des Crimson Crush en embuscade, et la fusillade bloque la rue. Vous allez devoir faire un détour : vous aurez cinq minutes de retard à votre rendez-vous.
- 9ème rencontre** En traversant la rue, vous remarquez que l'angle où se tient d'ordinaire une douzaine de prostitués mâles et femelles est aujourd'hui désert. Il doit y avoir une sacrée fête quelque part.
- 10ème rencontre** Tiens ! ça, c'est nouveau. Quelqu'un a bombé "le Khan règne" sur ce mur de gangs. Il y a peut-être un nouveau venu dans le coin. Il faudra vous en souvenir.
- 11ème rencontre** En entendant le Wasp au-dessus de vos têtes, vous plongez dans une ruelle. La force de l'habitude... Un samouraï des rues est pris dans le projecteur du Wasp, et voilà qu'une escouade d'agents de la Lone Star l'embarque. C'est marrant, on dirait qu'ils se contentent d'examiner ses lames avec une trousse de chimiste. Ensuite, ils le laissent partir.
- 12ème rencontre** Vous entendez un hurlement, puis deux autres, et encore un dernier. Vous remarquez un attroupement de prostitués mâles et femelles et vous vous approchez. Vous le regrettez aussitôt. Un cadavre gît sur la pierre froide, la peau et les muscles soigneusement mis de côté pour révéler les organes internes. Quelques badges s'approchent de l'attroupement. Il est temps de disparaître.



## LES CORPORATIONS

### GLOBAL TECHNOLOGIES

#### Informations publiques

**Siège de la compagnie :** Seattle, UCAS

**Président/CEO :** Urlan Manes

#### Branches principales

**Branche :** Back Door Technologies

**Directrice :** Roxanne Wunter

**Principal produit/service :** modules mémoriels et de logiciels de compétences militaires, commerciaux et privés

**Branche :** Martelli Entertainment

**Directeur :** Thomas Martelli

**Principal produit/service :** modules simsense de loisirs

#### Profil commercial

Global Technologies est un nom plutôt ambitieux qui ne correspond pas exactement à la réalité. Depuis ses débuts en 2036, la compagnie n'a réussi que quelques avancées modestes sur le marché hautement compétitif des logiciels de compétences. Ses seuls bureaux, situés dans le district de Bellevue, accueillent 127 employés, principalement des deckers, qui n'ont réussi à concevoir qu'une série de produits assez banals.

Récemment, toutefois, l'adjonction de nouveaux employés fraîchement diplômés de la Seattle University a modifié le moral, la qualité des produits et l'orientation de la compagnie. Sa dernière production, le Colt L36-Mark VII, est aujourd'hui le premier logiciel d'arme de poing à Seattle.

La branche Entertainment a été récemment ramenée sous le parapluie de la corporation. C'était auparavant une société distincte qui a frôlé la faillite par suite de la compétition acharnée avec Hollywood Simsense Entertainment, avant d'être rachetée par Global. Urlan espère la dynamiser par l'apport des nuyens de Global.

#### Sécurité/Forces militaires

Global Technologies n'entretient pas de forces militaires. Les nombreux gardes qui travaillent pour la compagnie sont engagés en fonction des besoins auprès de Knight Errant Security, une filiale d'Ares Macrotechnology. La compagnie recrute généralement aussi bien des deckers et des mages que des vigiles ordinaires.

#### Contacts appropriés

Agent corporatiste, cadre corporatiste, decker, decker corporatiste, decker elfe, ex-agent corporatiste, Mr. Johnson, technicien, technicien nain.

#### Informations disponibles

Global Technologies existe depuis une quinzaine d'années mais n'a jamais rien produit de vraiment impressionnant jusqu'à récemment.

Voilà deux ans, le nouveau président, Urlan Manes, a réussi à débaucher sous le nez d'Aztechnology un jeune decker de première force tout juste sorti de l'université. Ce jeune prodige, Tee Hee,

s'est aussitôt attelé à la tâche dans le bureau d'étude de la compagnie. Deux ans plus tard, la branche Back Door sortait le meilleur logiciel d'arme à feu du métroplex, le Colt L36-Mark VII. Si elle peut faire suivre le Mark VII d'un autre succès similaire, la compagnie sera en mesure de s'affirmer comme un des principaux acteurs du marché.

Voilà trois ans, Global a racheté une de ses filiales indépendantes, Martelli Entertainment. Son président, Junior, le fils du fondateur de Global, en était malade. Il n'a jamais vraiment digéré cette opération qui a porté un coup sévère à son autorité et à son prestige.

On raconte que Global travaillerait sur un gros coup pour l'armée des UCAS, quoique la nature exacte de ce projet demeure inconnue. Voici quatre trimestres que Global n'a pas déclaré le moindre revenu, chose hautement inhabituelle pour une compagnie sur la lancée d'un produit best-seller. Son cabinet d'étude, composé principalement de nouveaux jeunes diplômés, serait sur le point de faire une nouvelle percée. Si on lui permet de s'étendre, Global Technologies pourrait bien finir par mériter son nom.

Le conseil d'administration tiendra sa réunion annuelle vendredi prochain. Il définira la politique de la compagnie pour l'année fiscale à venir et procédera à la plupart des changements de cadres supérieurs. Bien qu'étant l'un des fondateurs de la compagnie, Urlan pourrait être remercié si le conseil estimait qu'il a mal géré ses investissements.

### RUMEURS GLOBALES

#### Succès

#### Résultats

- 1 "Eh bien, j'avais encore jamais vu ça en affaires. Je veux dire, ils s'endorment sur leur L36 et voilà des siècles qu'ils n'ont pas déclaré le moindre dividende. J'ai même entendu dire qu'ils avaient prolongé un emprunt à taux élevé pour terminer un nouveau produit sur lequel ils travaillent."
- 2 "Et c'est pas tout. Je connais un type chez Ares. Il m'a raconté que Global s'était pointé et leur avait sorti tout un boniment à propos d'un logiciel de compétences révolutionnaire. J'imagine que c'était trop chaud, pass'qu'Ares a passé la main, et tu sais ce que Global a fait ? Ils sont allés tout droit à l'armée des UCAS pour leur refiler le bébé."
- 3 "Ouais, Urlan a une bagarre sur les bras. J'ai entendu dire que Junior comptait abattre son jeu à la réunion du conseil d'administration, à la fin de la semaine. S'il parvient à ses fins, ce sera lui le nouveau patron de Global."
- 4+ "Global commence vraiment à être à sec. S'ils ne touchent pas le gros lot avant la fin du trimestre, on en parlera au passé. Ce nouveau produit a intérêt à correspondre à ce qu'ils espèrent."

## LE SYSTÈME INFORMATIQUE DE GLOBAL TECHNOLOGIES

UC = unité centrale

USD = unité de stockage des données

PE/S = port d'entrée/sortie

NE = nœud esclave

UST = unité de sous-traitement

NA = nœud d'accès au système

NA-1 : N°3282. Sur liste rouge. Vert-2. Flux 4. Trace et rapporte 3.

NA-2 : N°3272. Sur liste rouge. Vert-2. Flux 4. Trace et rapporte 3.

UST-1 : Transmission de données exclusivement. Vert-3. Flux 4.

UST-2 : Systèmes de l'immeuble. Rouge-3. Flux 4. Blaster 4.

PE/S-1 : Commandes des systèmes de l'immeuble. Orange-2. Blaster 4. Trace et éjecte 3.

NE-1 : Chauffage et air conditionné. Vert-2. Flux 3. Blaster 4.

NE-2 : Ascenseurs. Vert-2. Flux 3. Blaster 4.

NE-3 : Électricité. Vert-2. Flux 3. Blaster 4.

UST-3 : Sécurité. Rouge-4. Flux 7. CI noire 3.

PE/S-2 : Terminaux. Orange-4. Blaster 4. Trace et grille 4.

USD-1 : Enregistrements. Orange-4. Brouillage 3.

NE-4 : Caméras. Orange-3. Flux 3. Blaster 4.

NE-5 : Senseurs. Orange-3. Flux 3. Blaster 4.

NE-6 : Verrous magnétiques des portes intérieures. Orange-3. Flux 3. Blaster 4.

NE-7 : Verrou magnétique de la porte d'entrée. Orange-3. Flux 3. Blaster 4.

UST-4 : Personnel. Rouge-3. Barrière 5. Killer 4.

PE/S-3 : Terminaux. Orange-2. Blaster 4. Trace et éjecte 3.

USD-2 : Enregistrements. Orange-2. Barrière 4. Brouillage 3.

UST-5 : Transmission de données. Vert-3. Barrière 3.

UST-6 : Systèmes du cabinet d'étude de Back Door. Rouge-5. Killer 5. Trace et grille 4.

PE/S-4 : Terminaux. Rouge-3. Blaster 4. Trace et grille 4.

USD-3 : Enregistrements. Rouge-3. Killer 5.

NE-8 : Auto-destruction. Rouge-4. Barrière 5. CI noire 5.

UST-7 : Administration. Rouge-3. Barrière 5. Killer 4.

PE/S-5 : Terminaux. Orange-3. Blaster 4. Trace et éjecte 4.

USD-4 : Enregistrements/fichiers. Orange-3. Brouillage 3. Blaster 4. Trace et éjecte 4.

UST-8 : Système des fichiers de la direction. Rouge-4. Barrière 4. Blaster 5.

PE/S-6 : Terminaux. Orange-3. Flux 4. Trace et éjecte 4.

USD-5 : Enregistrements. Orange-3. Blaster 4. Trace et éjecte 4.

USD-6 : Fichiers de Roxanne. Orange-3. Brouillage 4. Blaster 3.

USD-12 : Fichiers de Junior. Orange-3. Brouillage 4. Blaster 3.

USD-13 : Fichiers d'Ulan. Rouge-4. Brouillage 4. CI noire 3.

UST-9 : Comptabilité. Rouge-3. Barrière 4. Killer 4.

PE/S-7 : Terminaux. Orange-3. Flux 4. Trace et éjecte 4.

USD-7 : Enregistrements. Orange-3. Flux 4. Trace et éjecte 4.

UST-10 : Recherche et développement. Rouge-5. Blaster 4.

PE/S-8 : Terminaux. Orange-3. Blaster 4. Trace et éjecte 4.

USD-8 : Enregistrements. Orange-3. Brouillage 3. Blaster 4.

USD-9 : Fichier du projet narcopuces. Orange-3. Blaster 4. Brouillage 3.

UST-11 : Production des puces. Rouge-4. Flux 5. Trace et grille 4.

PE/S-9 : Commandes du processeur. Rouge-4. Flux 5. Trace et grille 4.

NE-10 : Processeur de puce. Orange-3. Flux 3. Blaster 4.

USD-14 : Personnalités des narcopuces. Rouge-5. Barrière 4. CI noire 4.

USD-15 : Fichiers. Rouge-3. Barrière 3. Brouillage 4. Blaster 4.

UC : Rouge-5. Killer 5. Trace et éjecte 4.

NE-9 : Standard téléphonique. Vert-2. Barrière 2. Flux 3.

USD-10 : Fichiers de sauvegarde. Orange-3. Barrière 3. Brouillage 3.

USD-11 : Enregistrements de sauvegarde. Orange-3. Barrière 3. Brouillage 3.

Le système présenté n'est qu'une partie de la matrice complète de Global Technologies. Les unités de sous-traitement qui gèrent les affaires courantes de Martelli Entertainment et contrôlent la fabrication automatisée des puces dans la petite usine de la compagnie sortent du cadre de cette aventure. Si les Shadowrunners décident malgré tout de pénétrer ces deux systèmes, créez-les aléatoirement avec les règles de **Génération rapide de systèmes matriciels** (*Shadowrun*, page 192).

Les Shadowrunners n'ont aucun moyen de se procurer par eux-mêmes le plan du système de Global. Tee Hee peut leur en dresser un s'ils parviennent à le convaincre qu'ils en ont vraiment besoin, mais il en parle ensuite à Ulan. Roxanne peut également leur en fournir un, mais s'y refuse. S'ils lui expliquent que Tee Hee leur a appris avoir caché les données concernant les narcopuces dans les fichiers de Junior, Roxanne les remercie mais procède elle-même à la récupération.

Le numéro normal conduit le decker au NA-1. Il peut le découvrir sur liste rouge en suivant la procédure habituelle (*Shadowrun*, page 165). Le numéro fourni par Roxanne donne accès au NA-2.

Les seules raisons qui peuvent amener les Shadowrunners à tenter une passe contre leur employeur sont les suivantes : se procurer davantage d'informations à propos des narcopuces Global ou découvrir ce que sait Junior. Le dernier geste de Tee Hee avant sa fuite a été d'effacer toutes les données techniques des narcopuces dans l'ensemble du système, à l'exception d'une copie de sauvegarde qu'il a placée sur le disque dur de l'ordinateur personnel de Junior (PE/S-6). Les seules informations restantes dans la banque de données USD-4 sont des fragments de fichiers. Ils ne révèlent que trois noms : Jack, Cléo et Khan.

Si le decker réussit à récupérer et à décoder les données (d'une taille de 50 Mp) contenues dans les USD 6, 12 ou 13, il obtient une présentation générale des puces. Donnez-lui la **Note** intitulée **Les narcopuces Global**. S'il parvient jusqu'au PE/S-6, il a accès à l'ensemble des données techniques (500 Mp). En s'introduisant dans la banque de données de Junior, il obtient également toutes les preuves contenues dans son secrétaire de poche (voir **C'est Junior qui régale**, page 37).

Si les Shadowrunners choisissent de se retourner contre leur employeur, le système de Global contient plusieurs informations de valeur concernant les logiciels de compétences. Les informations contenues dans les USD 7, 9 et 15 seraient particulièrement utiles à n'importe quelle compagnie concurrente. Chacune de ces unités renferme 10 fichiers d'une taille de 10 Mp et d'une valeur marchande de 1.000 ¥.

## HOLLYWOOD SIMSENSE ENTERTAINMENT

### Informations publiques

**Siège de la compagnie** : Hollywood, État Libre de Californie.

**Président/CEO** : Yuri Tellenkov

### Branches principales

**Branche** : Hollywood Simsense Entertainment UCAS

**Bureaux** : Seattle, UCAS

**Directrice** : Joshua Bulter

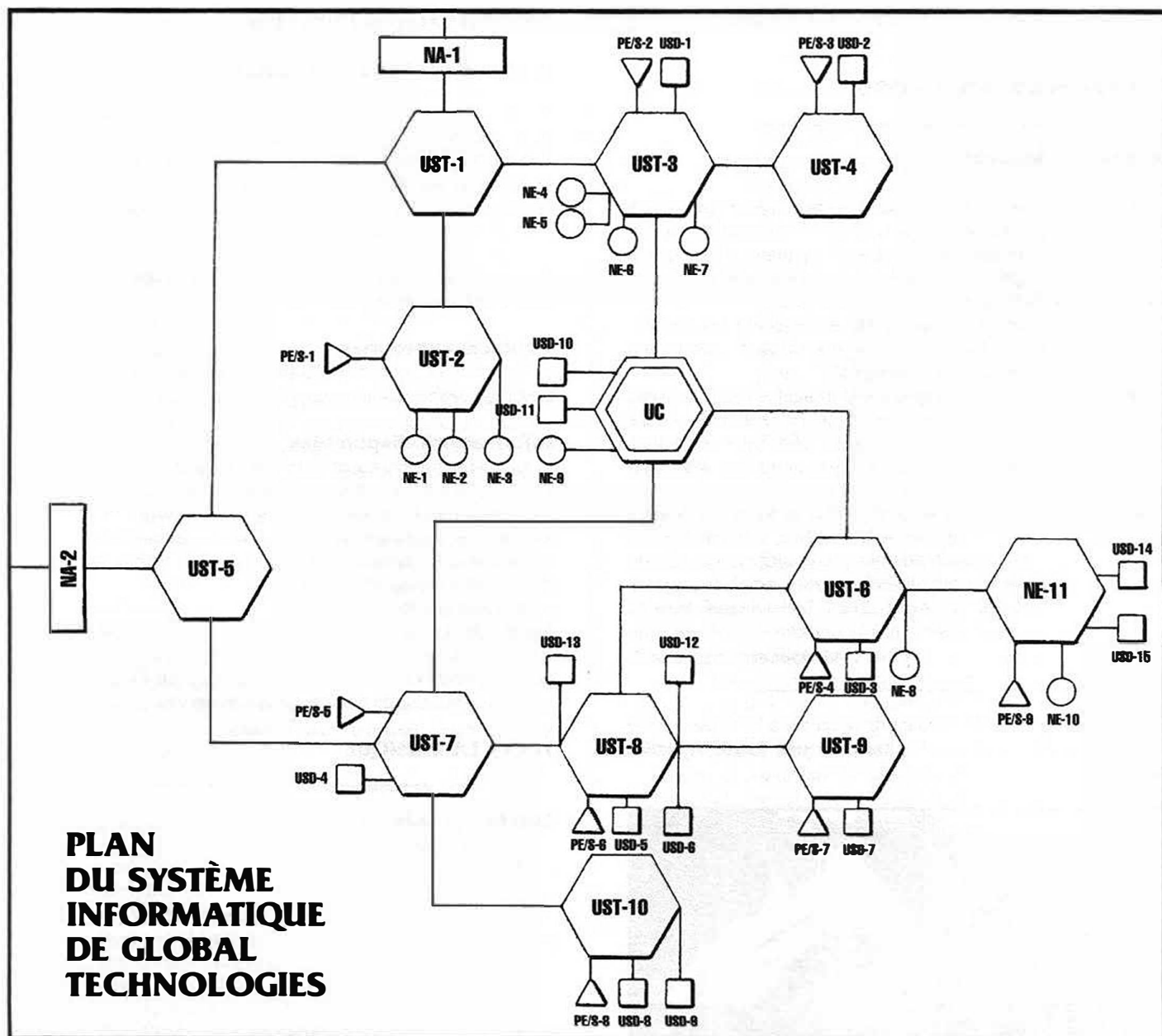
**Principal produit/service** : disques simsens de loisirs

**Branche** : Modern Life Simsense

**Directeur** : Albert Yellowjacket

**Principal produit/service** : disques et lecteurs simsens éducatifs





## Profil commercial

HSE est un très important producteur de lecteurs et de puces simsens. La firme mère maintient une branche de production/distribution à Seattle pour alimenter le marché des loisirs, tandis que la branche principale située à Hollywood se cantonne aux disques éducatifs. Cet arrangement permet à HSE de produire des puces de loisirs sans craindre les conseils de censure californiens de l'État Impérial du Japon.

Avec les studios et les usines dont elle dispose, la branche de Seattle est à même de sortir chaque mois plusieurs nouveautés. La plupart de ses puces sont pornographiques ou sanglantes, pour répondre à la demande des gars de la rue.

## Sécurité/Forces militaires

HSE entretient une importante force de gardes de la sécurité et d'agents spéciaux qui conduisent des opérations à grande échelle dans les limites de Seattle. Les membres de la sécurité sont tous des employés de la compagnie. Ils sont généralement lourdement armés lorsqu'ils patrouillent dans un complexe appartenant à HSE ou dans un secteur voisin. HSE possède également un modeste parc d'appareils terrestres et aériens dotés d'une puissance de feu considérable.

## Contacts appropriés

Tout contact est approprié. HSE est une corporation très connue et particulièrement dans la région de Seattle.

## Informations disponibles

HSE produit des lecteurs simsens à bon marché et des puces encore moins chères. Ses studios et ses usines tournent comme une horloge, fabriquant certains des produits les plus minables disponibles actuellement sur le marché. Naturellement, elle réalise un énorme chiffre d'affaires.

Voici plusieurs mois, la compagnie a subi un vaste remaniement. Plus de 20 % de ses cadres supérieurs ont été remplacés. La nouvelle structure semble lui avoir profité et même avoir renforcé sa position sur les marchés étrangers, comme au Québec et aux CAS. Bien connue pour ses premières et les soirées qui les accompagnent, HSE réussit à occuper la première page des magazines au moins une fois par semaine.

Au cours des six derniers mois, HSE a connu certaines difficultés à la fois avec la Lone Star et avec Knight Errant. Accusée de produire des puces simsens BTL illégales et provoquant une dangereuse accoutumance, elle a vu ses locaux perquisitionnés à cinq

reprises. Aucune de ces descentes de police n'a permis de découvrir la moindre preuve.

## HOURRA POUR HOLLYWOOD

Succès	Résultats
1	"C'est une petite sauterie, man. HSE organise une de ces fiestas dont elle a le secret du côté de Hill mardi soir. Ça se passe à l'appartement d'un de ses cadres. Un jeune loup aux dents longues du nom de Pengrave."
2	"C'est le gars qui monte, aucun doute. Booker Pengrave. Retiens bien ça, fils. Un jour, c'est lui qui dirigera cette compagnie."
3	"J'ai entendu dire qu'ils avaient un tout nouveau produit sur le feu, tu vois ce que je veux dire ? C'est pas comme s'ils l'avaient déjà entre les mains, note, mais quasiment. C'est un truc qui va faire du bruit."
4+	"Expansion et diversification, voilà les maîtres mots de leur nouvelle structure. Naturellement, il s'agit pas de pousser ses branches trop loin du tronc, tu vois ? Ils ont des vues sur plusieurs compagnies, telles que Global Technologies. Mais ils ne s'intéressent qu'à la branche logiciels de compétences, pour ce que ça peut valoir."

Si les Shadowrunners décident de se rendre à la soirée donnée par HSE, reportez-vous au chapitre **C'est une Petite Sauterie**, page 38.



## LES PROTAGONISTES

### MARCUS "FACE" COOPERMAN

La majeure partie des membres les moins recommandables de la société de Seattle ont entendu parler de Marcus Cooperman, l'Historien. Il possède un talent surprenant pour découvrir ce qui se passe en ville. Personne ne connaît vraiment son passé. Il est simplement apparu comme ça, un beau jour, dans les Barrens. C'est un passionné d'histoire et particulièrement d'histoire médiévale. Un cadeau en relation avec ce sujet est certain de vous assurer ses bonnes grâces. Il est surtout connu pour être l'arrangeur en titre de la bande de motards des Blood Rumlbers.

#### Contacts appropriés

Tout contact connaît la réputation de Cooperman s'il a vécu et travaillé à Seattle au moins un an.

#### Informations disponibles

Cooperman évolue aussi bien dans la haute société de Seattle que dans son milieu criminel. Il semble n'avoir aucun ami, mais tout le monde le connaît. Paranoïaque, et à juste titre, il ne sort jamais sans ses gardes du corps. Si vous avez besoin d'entrer en contact avec lui, laissez-lui un message dans n'importe quel établissement à la page et il saura où vous joindre.

Au cours des dernières semaines, Cooperman s'est révélé difficile à contacter. Il ne répond plus aux appels, ce qui est hautement inhabituel dans sa profession. On raconte qu'il est sur un gros coup, mais personne ne sait de quoi il pourrait bien s'agir. On l'a aperçu récemment en compagnie de plusieurs gros bras des Blood Rumlbers.

### FACE : LA MUSIQUE

Succès	Résultats
1	"Il est comme possédé. Je suis très proche avec un de ses gorilles, tu piges ? Bref, il semblerait que l'Historien ait eu vent d'une sorte de nouvelle puce qu'il lui fallait absolument. Mais vraiment, tu vois ? Du genre, le monde allait s'arrêter de tourner s'il l'avait pas. Putain, il a laissé tomber toutes ses affaires pour se consacrer à ce machin."
2	"Ouais, ces temps-ci, c'est plutôt difficile de lui mettre la main dessus. On m'a dit qu'il travaillait sur un gros coup. D'après un copain, il aurait même recruté une équipe et engagé Griffin, un rasoir corporatiste de Downtown. Ça doit être chaud pour qu'il ait besoin de ce type."
3+	"Ce qui est nouveau, c'est qu'il paraît qu'il commence à donner des ordres aux Blood Rumlbers. Il a toujours été copain-copain avec cette bande, mais avant, c'étaient les motards qui lui passaient les consignes et lui qui disait amen."

### FREYA GOLDENHAIR

Freya est une mage elfe engagée par Cooperman en tant que force d'appoint pour la Shadowrun chez Global. Magicienne accomplie, ce n'est pas sans quelques doutes qu'elle a accepté ce travail. Sa méfiance envers Cooperman s'est révélée parfaitement fondée.

#### Contacts appropriés

Brave, chaman, chaman urbain, détective, ex-mage corporatiste, mage désabusé, mage urbain, marchande de talismans, Mr. Johnson, patron yakusa, tout elfe.

## Informations disponibles

Freya reste toujours peu de temps à Seattle. Ses compétences sont très demandées et elle parvient généralement à obtenir les tarifs qu'elle réclame. Seules les grosses légumes fortunées peuvent s'offrir ses services. Quand elle n'est pas sur une course, elle vit à Sinsearach, où quelques rares arrangeurs au bras long savent comment la contacter.

Freya a effectué plusieurs missions de haute volée à Seattle, principalement pour le compte de Hollywood Simsense Entertainment. Elle s'en est toujours sortie indemne.

## ENVIE DE ROUGE

### Succès

### Résultats

1-2

"Ouais, elle a une sacrée réputation. Un sacré tempérament, aussi. Tu te souviens du son et lumière à HSE en décembre dernier ? D'après ce qu'on m'a dit, Freya avait décidé de régler quelques comptes avec un jeunot du nom de Pengrave. Mais j'ai appris qu'elle avait failli se planter dans sa dernière course. Semblerait que son employeur ait essayé de rogner sur certains frais au moment du décollage. L'aimerais pas être dans sa peau."

3+

"L'affirme rien, c'est clair ? Je dis juste que d'après ce que j'ai entendu, une gonzesse correspondant à peu près à sa description se serait écroulée au Dr. Bob's Quickstitch, sur Fourth Street. Et elle saignait salement. Évidemment, avec les métahumains, on peut jamais savoir. Si ça se trouve, c'était juste une égratignure."

Si les Shadowrunners décident de vérifier au Dr. Bob's Quickstitch, reportez-vous au chapitre **Clinique des Ombres**, page 29.

## GRIFFIN

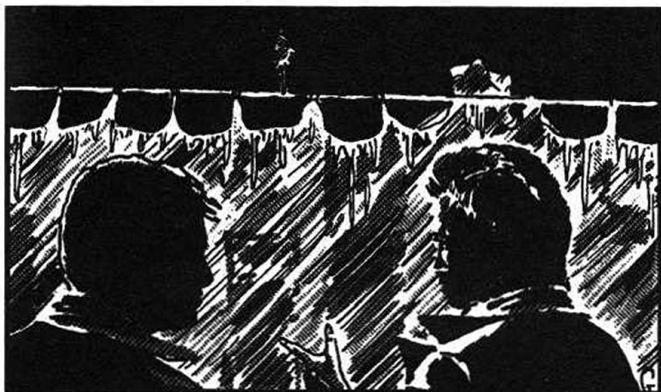
Griffin est un samouraï des rues assez réputé spécialisé dans les missions de protection rapprochée. La dernière fois qu'il a été question de lui, "Face" Cooperman le cherchait pour un petit job.

## Contacts appropriés

Arrangeur, chasseur de primes, élu municipal, propriétaire de club, squatter et tout contact en relation avec la rue.

## Informations disponibles

Griffin semble avoir abandonné ses points de chute habituels dans les quartiers chics. Quelqu'un qui lui ressemble beaucoup a été vu dans les Redmond Barrens, mais a déclaré à une connaissance de Griffin que son nom était Jack.



## GORILLE DANS LA BRUME

### Succès

### Résultats

1

"Je l'ai pas revu depuis qu'il a été embauché par Face le week-end dernier."

2

"Je sais qu'il n'est pas retourné à sa crèche habituelle de Downtown. En plus, il ne s'est pas montré chez son arrangeur pour blanchir ce que Face a pu lui donner en guise de paiement."

3+

"Harry prétend avoir vu un mec qui lui ressemblait, l'autre soir. Drapé dans un de ces longs manteaux rouge sombre qu'il aime tellement. Mais la pute qui l'accompagnait l'appelait lack. D'un autre côté, Harry a les neurones complètement ravagés, alors ça pouvait être n'importe qui."

## TEE HEE

Tee Hee était le plus brillant et le plus demandé des deckers de la promotion 2048 de la Seattle University. Depuis qu'il a été engagé chez Global, il a, presque à lui seul, fait de la compagnie un leader du marché. Il en est du reste totalement inconscient. Lorsqu'il n'est pas branché sur la Matrice ou en train de parler d'informatique, il est à peu près aussi utile qu'un fusible fondu.

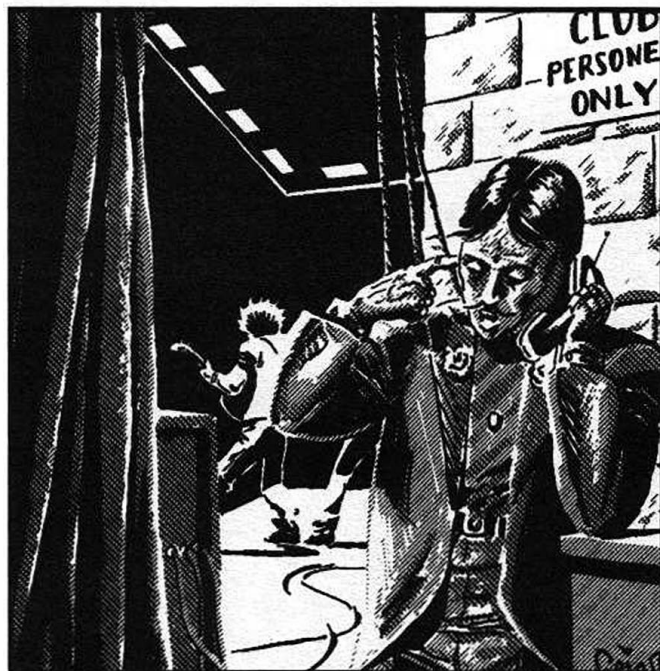
## Contacts appropriés

Cadre corporatiste, decker, decker corporatiste, decker elfe, ex-agent corporatiste, technicien, technicien nain.

## Informations disponibles

Malgré sa grande intelligence et les remarquables résultats qu'il obtenait à l'université, Tee Hee n'était guère apprécié des professeurs ni des autres étudiants. Intellectuel guindé, il avait peu d'amis. Son choix de travailler pour Global Technologies a provoqué la surprise chez ceux qui le connaissaient, tout particulièrement au regard d'une offre mirobolante d'Aztechnology.

Depuis qu'il travaille chez Global, la compagnie a connu un changement radical. Son ascension rapide sur le marché local du logiciel de compétences est à porter au crédit de Tee Hee.





## TÊTE DE NŒUD

### Succès

### Résultats

- |    |   |
|----|---|
| 1  | "Sûr, c'est un futé, mais seulement quand il est branché. L'autre jour, je l'ai vu vagabonder sur le campus de la Seattle-U. Il avait oublié de payer son loyer. Autant pour le génie."   |
| 2+ | "Je ne l'ai pas vu souvent depuis l'époque de la Seattle-U. Je crois qu'il est resté en contact avec un ancien prof qui donnait des cours de géométrie matricielle. Son nom était Hendrix, mais il aimait bien se faire appeler Flair." |

## DOCTEUR NORRIS "FLAIR" HENDRIX

Le Dr. Hendrix est un ancien professeur à la Seattle University. Pionnier de la recherche en géométrie matricielle, il est considéré comme l'un des spécialistes dans ce domaine. Aujourd'hui sur la pente déclinante, il attend de réussir un dernier coup d'éclat avant de prendre sa retraite.

### Contacts appropriés

Arrangeuse, barman, decker, decker corporatiste, decker elfe, ex-agent corporatiste, Mr. Johnson, samouraï des rues, technicien, technicien nain.

### Informations disponibles

Norris était l'un des professeurs les plus populaires et les plus abscons de la Seattle-U. Son style et son savoir attiraient dans ses cours, très fréquentés, les étudiants les plus remarquables. Il a participé à l'élaboration de nombreuses théories aujourd'hui couramment utilisées dans la Matrice.

Il possède néanmoins une facette moins respectable. Sous le pseudonyme de Flair, il a été l'un des tout premiers Shadowrunners, fabriquant et brisant certaines des plus redoutables CI de l'époque. Sa chance ou son talent a fini par l'abandonner, cependant, et il a subi un terrible choc neural rétroactif alors qu'il travaillait sur un projet indépendant contre la jeune Aztechnology. L'accident l'a plongé dans un coma qui a duré un peu plus de deux ans. Quand il en est sorti, il a découvert que la technologie l'avait laissé loin derrière. Bien qu'il demeure un habile decker, il a perdu son mordant et s'est vu remercié par l'université un an après son



retour. Dégoûté par la vie et l'université, il est contraint d'accepter des Shadowrunners comme unique moyen d'existence.

## LE CHANT DU CYGNE

### Succès

### Résultats

- |     |  |
|-----|--|
| 1-2 | "Jusqu'où on peut tomber ? Demande à Flair. Du toit du monde aux Redmond Barrens en deux ans, voilà jusqu'où. On m'a dit qu'il traînait pas mal dans un repaire de deckers qui s'appelle le Breadboard."   |
| 3   | "Il touche le fond, mais il n'est pas hors du coup. J'ai entendu dire que HSE venaient de s'assurer ses services. Il a même flambé une partie de son avance à Downtown. Il est de retour, tu peux me croire."  |
| 4+  | "Il brandissait deux invitations pour cette soirée donnée par HSE. Il s'était même dégotté une mignonne petite chose pour l'accompagner. Il souriait d'une oreille à l'autre. Faut dire qu'avec une fille de cette classe, j'aurais fait exactement pareil." |

Si les Shadowrunners ne se sont pas encore rendus au Breadboard et décident de le faire maintenant, passez au chapitre **Rue de la Débine**, page 24. S'ils choisissent d'aller voir du côté de la soirée donnée par HSE, reportez-vous à **C'est une petite sauterie**, page 38.

## URLAN MANES

Urlan est l'un des pères fondateurs de Global Technologies. Il dirigeait la branche des logiciels de compétences jusqu'à la mort de Thomas Martelli Senior, voilà deux ans. Grand costaud silencieux. Urlan est le principe moteur de la compagnie.

### Contacts appropriés

Agent corporatiste, arrangeuse, brave, cadre corporatiste, chaman, chef de tribu, decker, decker corporatiste, decker elfe, élu municipal, ex-agent corporatiste, Mr. Johnson, technicien, technicien nain.

### Informations disponibles

Urlan Manes et Thomas Martelli Senior étaient les meilleurs amis du monde depuis des années. Ensemble, ils ont fait d'une entreprise de garage une modeste corporation. Bien que Thomas ait détourné la majeure partie du pouvoir à son profit, Urlan ne semblait pas s'en plaindre et paraissait même apprécier cet arrangement. Decker talentueux, il dirigeait sa branche d'une main ferme et sûre. À la mort de Thomas, quand il a hérité du poste de président, certains ont émis des doutes sur ses capacités à l'assumer, mais ces réserves se sont révélées dénuées de fondement. Depuis les quelques années qu'il tient le gouvernail, le chiffre d'affaires de Global n'a pas cessé de croître.

## À PROPOS D'URLAN

Succès	Résultats
1	"Comme patron, y a pire, c'est sûr. Urlan est sévère, mais juste. Avec lui, on sait où on en est, et on peut se fier à lui pour tenir parole, en bien comme en mal."
2	"J'aimerais pas m'en faire un ennemi. Une fois, il s'est un peu bagarré avec un ork présomptueux, et il lui a tordu le bras, méchamment. Fallait entendre l'ork gueuler ! On aurait cru qu'il avait le bras cassé, au lieu d'une petite foulure superficielle."
3	"Je me suis laissé dire qu'Uralan regardait beaucoup par-dessus son épaule, ces derniers mois. Junior est en train de faire de grosses vagues, et si Urlan ne fait pas gaffe, il risque de se faire vider à la réunion du conseil d'administration de cette semaine."
4+	"On dirait qu'Uralan a vraiment pris en affection sa nouvelle recrue, Tee Hee. Il a commencé à le former pour reprendre la direction de la branche dans un an ou deux. Je saurais pas dire comment Wunter prend ça, mais on ne sait jamais. En tout cas, ce cadet de l'espace a toujours été comme un fils pour lui."

### THOMAS "JUNIOR" MARTELLI

Junior est le fils unique du fondateur de Global Technologies Thomas Martelli Senior. Gobelinisé à l'âge de 13 ans, Junior ne s'est jamais véritablement remis de cette épreuve malgré les attentions constantes de son père. Il a eu une jeunesse turbulente, traînant avec plusieurs bandes jusqu'à ce qu'il décide subitement, à l'âge de 19 ans, de suivre des cours à la Seattle University.

### Contacts appropriés

Arrangeur, barman, chasseur de primes, chef de gang, decker, détective, gangster, garde de sécurité corporatiste, mage désabusé, mécanicien, mercenaire, mercenaire ork, propriétaire d'un club, squatter, videur troll et n'importe quel contact des rues.

### Informations disponibles

Junior a suivi des cours d'économie à la Seattle University, où il semblait se plaire. Trois semaines avant les examens, il a agressé un de ses professeurs et s'est fait renvoyé sans son diplôme. Son père l'a fait entrer dans sa nouvelle compagnie, Martelli Entertainment. Junior a grimpé les échelons jusqu'au poste de directeur. Tout se passait bien jusqu'à ce que Global Technologies rachète Martelli Entertainment. Depuis, Junior ressasse sa rancœur.

## ORK SUR LA VILLE

Succès	Résultats
1	"C'est comme je te le dis, il hait Manes. L'Indien serait déjà de la viande froide si Junior avait assez d'intelligence pour trouver un moyen de s'en sortir. Vu la situation, il va probablement lui faucher son job à la réunion du conseil d'administration de cette semaine."
2	"Tu parles d'un pouvoir derrière le trône. Junior n'a jamais été très malin, mais il sait s'entourer. C'est ce qui l'a propulsé au sommet, et c'est ce qui va le garder là-haut. Si tu veux mon avis, c'est un instable avec des tendances meurtrières. Remarque, c'est pas inhabituel pour un ork."
3	"Tu savais qu'il avait essayé d'entrer en contact avec Cooperman ? Qui sait ce qu'il peut avoir derrière la tête ? Il doit avoir quelque chose à vendre ou à acheter. Pour quoi d'autre on engagerait un arrangeur ?"
4+	"Toujours garder un œil sur la concurrence. L'imagine que c'est pour ça qu'il a essayé de rencontrer Pengrave chez HSE. Sauf, évidemment, s'il est sur un coup irrégulier. Je veux dire, Hollywood Simsense et Martelli Entertainment, ils sont pas exactement copains-copains."

### BOOKER PENGRAVE

Pengrave est un jeune cadre qui monte chez Hollywood Simsense Entertainment. Promu soudainement à la suite d'un remaniement, il s'est aperçu que la compagnie pouvait avoir besoin d'un individu sans scrupules tel que lui. Il espère transformer sa petite promotion en un fauteuil de directeur.



## Contacts appropriés

Arrangeuse, détective, élu municipal, ex-agent corporatiste, Mr. Johnson, productrice, propriétaire d'un club, n'importe quel contact corporatiste, n'importe quel contact des rues.

## LE GOLDEN BOY QUI MONTE, QUI MONTE

Succès	Résultats
1	"Pengrave est en train de s'élever à toute vitesse au sein de HSE, et il n'a pas peur d'employer la force pour parvenir à ses fins."
2	"J'ai entendu dire qu'il donnait une méga-soirée sur Queen Anne Hill."
3+	"J'ai quatre invitations. Je te les laisse, disons, pour 100 ¥ pièce ?"

Si les Shadowrunners veulent se rendre à la soirée, reportez-vous au chapitre **C'est une petite sauterie**, page 38.

## VALERIE "VAL" WESTERFIELD

Valerie a toujours voulu être une interfacée. Son rêve est devenu réalité lors de son seizième anniversaire. Au cours des sept ans qui ont suivi, elle a travaillé pour diverses corporations. Récemment, toutefois, elle s'est mise à son compte, participant à plusieurs Shadowruns contre ses anciens employeurs.

## Contacts appropriés

Arrangeuse, ex-agent corporatiste, ex-mage corporatiste, interfacée, mécanicien, propriétaire d'un club, rockeuse, videur troll, n'importe quel contact corporatiste.

## Informations disponibles

Val a entamé sa carrière professionnelle à San Francisco, pilotant des navettes vers L.A. Elle était douée et tout se passait bien pour elle. Pourtant, pour des raisons dont elle refuse de parler, elle a brusquement quitté son travail pour venir s'établir à Seattle, où ses talents ont rapidement trouvé à s'employer. Elle est passée d'une corporation à l'autre, bénéficiant toujours des plus hautes recommandations de la part de son précédent employeur.

Voilà à peu près six mois, elle a décidé de se mettre à son compte. Son contrat venait d'expirer, et plutôt que de le renouveler, elle a préféré s'acheter un vieux Hughes Airstar bon pour la casse. Malgré le mauvais état de l'appareil, elle s'est aussitôt lancée dans les Shadowruns.

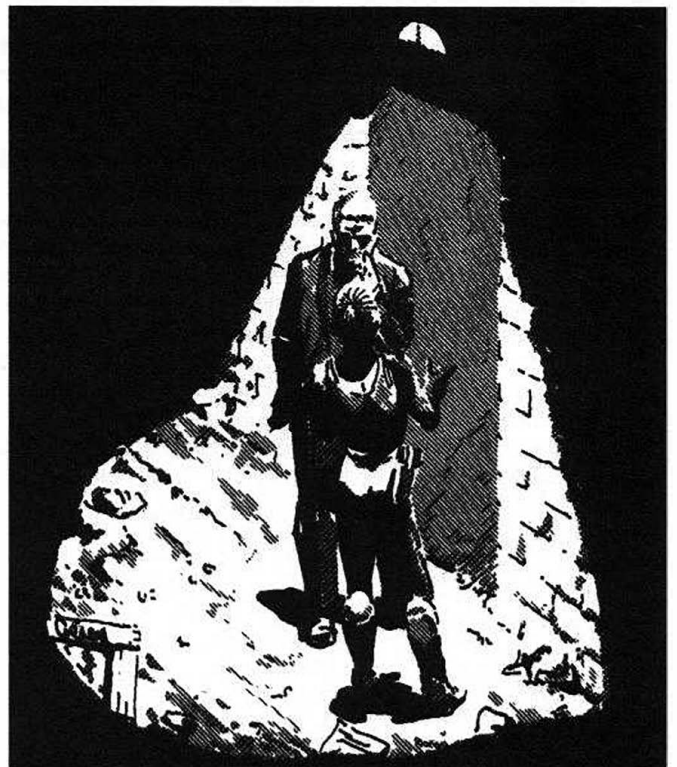
## AH, SI SON NEZ AVAIT ÉTÉ PLUS COURT...

Succès	Résultats
1	"Ouais, elle est passée, il y a pas longtemps. Elle avait dû décrocher le gros lot, pass'qu'on aurait dit une sirène, elle nageait dans les nuyens comme si ç'avait été de la flotte. Ça fait un jour ou deux qu'on l'a pas vue, remarque. Peut-être qu'il a fallu qu'elle aille mériter le fric qu'elle claquait."
2	"Elle se croit trop bonne pour les vieux potes, maintenant. Elle fricote avec le gratin et se fait appeler Cléo. Quand je pense que c'est moi qui me suis tapé toute la remise en état de son vieux Airstar."
3	"J'ai entendu dire qu'elle avait un nouveau soupirant. Un mec de la haute appelé Pengrave. Il est cadre sup chez Hollywood Simsense. Si c'est ça, l'élite de Seattle, je suis bien content de dormir par terre et de bouffer du soja."
4+	"Tu veux dire que t'es pas au courant ? Ça va être la foire, dans le Hill. Le nouveau galant de Val donne une petite réception à son appart de Queen Anne pour fêter la sortie d'une nouvelle puce HSE. Une merde à bon marché de plus, si tu veux mon avis. Mais ça devrait quand même être une soirée mémorable. J'ai même entendu dire que Val allait porter une robe."

Si les personnages décident de s'inviter à la soirée, reportez-vous au chapitre **C'est une petite sauterie**, page 38.

## ROXANNE WUNTER

Roxanne est née et a grandi à Los Angeles. Elle avait plutôt un tempérament d'agitatrice, malgré de bons résultats scolaires. Elle a décroché une bourse pour Cal State, à Long Beach. Après avoir obtenu son diplôme, elle est venue s'installer à Seattle et ses





efforts l'ont propulsée à la tête de la branche Back Door Technologies de Global.

### Contacts appropriés

Decker, élu municipal, ex-agent corporatiste, Mr. Johnson, technicien, n'importe quel contact corporatiste.

### Informations disponibles

Roxanne est une bête de travail qui a rapidement - trop, selon certains - gravi les échelons de la hiérarchie corporatiste. Elle fait preuve d'une extrême exigence, aussi bien envers elle-même qu'envers ses employés. Quoiqu'en pense Junior, elle est le numéro deux de Global Technologies et le restera probablement aussi longtemps qu'Urlan conservera la direction.

### ROOO-XANNE

#### (INUTILE D'ALLUMER LES LUMIERES ROUGES)

#### Succès

#### Résultats

- |    |  |
|----|--|
| 1  | "J'aimerais pas être à ta place, bonhomme. C'est pas quelqu'un de commode, ça c'est sûr. Content-toi de faire ce qu'elle te demande, comme elle te le demande, et t'auras pas de problèmes."   |
| 2+ | "Je me suis laissé dire qu'il y avait quelque chose entre elle et Urlan. Genre torride. Je sais pas depuis combien de temps ça dure, mais compte pas les dresser l'un contre l'autre comme tu pourrais le faire avec d'autres employeurs. Ces deux-là s'entendent comme larrons en foire." |

## LES INFOS

Bien qu'habituellement les chaînes d'informations ne s'intéressent guère aux Barrens, il y a actuellement deux affaires qu'elles ne peuvent pas passer sous silence : la guerre des bandes et les meurtres en série. En débutant l'aventure lundi, les Shadowrunners seront vite mis au courant. En sus de ce que pourront leur dire leurs contacts et autres personnes de rencontre, les chaînes d'informations proposeront chaque jour une couverture plus complète de ces événements, passant d'une brève mention le lundi à un reportage complet le vendredi matin. Si les Shadowrunners se renseignent auprès de leurs contacts, reportez-vous au passage approprié, **Changement de couleurs** ou **Meurtres en série**.

### CHANGEMENT DE COULEURS

Il se prépare un gros truc. Des hordes de motards sillonnent les rues de Redmond en ouvrant le feu sur les bandes rivales. On raconte qu'une guerre à grande échelle serait sur le point d'éclater d'un jour à l'autre.

### Contacts appropriés

Chasseur de primes, chef de bande, ex-agent corporatiste, gangster, squatter.

### Informations disponibles

Un homme qui se fait appeler Khan a pris la direction de la bande des Blood Rumlbers. Il est également parvenu à convaincre les chefs de trois autres bandes importantes, celles des Red Rovers, des Eye-Fivers et des Spike Wheels que, ensemble, ils seraient en mesure de régner sur les Redmond Barrens. Un grand conseil de guerre doit se réunir mercredi soir à proximité d'Union Hill Road et de 208th Avenue, à l'issue duquel on s'attend à ce que les bandes alliées déferlent sur le district.

## LA PART DU KHAN

#### Succès

#### Résultats

- |    |  |
|----|--|
| 1  | "Ça fout les jetons. Un arrangeur quelconque a pris le contrôle des Blood Rumlbers, et l'InterCity 9 ne leur suffit plus. Maintenant, ce mec, Khan, il veut avoir tout les Redmond Barrens."   |
| 2  | "D'après ce que je sais, les Blood Rumlbers auraient passé une alliance avec les Red Rovers, les Eye-Fivers et les Spike Wheels. Tous les petits accrochages qu'on a vus jusqu'ici ne sont que les préliminaires."   |
| 3+ | "On raconte que ces bandes vont se réunir près d'Union Hill Road et de 208th Avenue. Khan va tenir un rapide conseil de guerre avec les autres chefs de bandes dans un de ces entrepôts désaffectés, et ensuite ses hordes de cinglés vont venir vider leurs chargeurs à travers les Barrens. Mais je ne t'ai rien dit." |

Si les Shadowrunners choisissent de se rendre à l'angle d'Union Hill Road et de 208th Avenue, procédez au chapitre **Le camp du Khan**, page 45.

### MEURTRES EN SÉRIE

Un maniaque rôde, attaquant les prostitués mâles et femelles et les taillant en pièces. Rien à voir avec ce loup-garou qui semait la terreur dans les rues l'an dernier. Ce gars-ci est vraiment dangereux.

### Contacts appropriés

Doc des rues, flic des rues, patron yakusa, productrice, propriétaire d'un club, samouraï des rues, squatter.

### Informations disponibles

Voici quatre nuits que les prostitués de Redmond vivent dans la terreur. Neuf meurtres ont eu lieu. Chaque fois, la victime a eu la gorge tranchée. Ensuite, son corps a été disséqué. La Lone Star a renforcé ses patrouilles, secoué quelques samouraïs des rues et tâché de museler les médias. Jusqu'à présent, ça n'a rien donné.

### CHERCHEZ L'HOMME

#### Succès

#### Résultats

- |    |  |
|----|--|
| 1  | "Je vais te dire pourquoi on voit si peu de jeunes gars et filles aux coins des rues en ce moment. Ils craignent pour leurs os. Un maniaque est en train de les découper en moins de temps qu'il ne leur en faut pour dégrafer leur soutien-gorge."  |
| 2  | "Ça fait quatre nuits que ça dure, et y a déjà neuf macchabées. Que fait la Lone Star ? Eh bien, ils se sont enfin décidé à envoyer quelques voitures de patrouille, mais à part secouer les puces à quelques samouraïs des rues, ça a servi à nib."   |
| 3+ | "Ces flics ont une façon de travailler complètement idiote, si tu veux mon avis. Regarde où les meurtres ont eu lieu : tous dans un secteur de 15 blocs. Tu crois qu'ils concentreraient leurs efforts dans ce coin ? Je t'en fiche ! "Nous avons un problème de guerre des bandes sur les bras", qu'ils disent, quand on leur demande s'ils comptent se remuer un peu pour attraper ce malade. Tu parles ! Je vais te dire la vraie raison. On est dans les Barrens. Pas de sararimen ici, alors les badges laissent courir." |



Si les Shadowrunners partent en quête de l'assassin, reportez-vous au chapitre **Stranger in the night**, page 49.

## LES NARCOPUCES

Un test d'Informatique (C/R) (5) est nécessaire pour analyser les narcopuces Global, à condition encore de disposer d'une trousse à outils de micro-électronique. Un sort Analyse Technique peut également faire l'affaire, avec un seuil de réussite de 8.

### SÉANCE D'ANALYSE

Succès	Résultats
1	Ça ressemble à une puce BTL, mais avec tout un fouillis de machins en plus.
2	La puce comporte des éléments d'interface de réflexogiciels en sus des circuits BTL intégrés.
3	Il semblerait que la puce puisse procurer à l'utilisateur une illusion de type BTL mais également lui apporter tout un ensemble de compétences.
4 +	Ce truc n'a pas d'horloge interne. C'est une porte vers un monde de fantômes qui restera ouverte jusqu'au jour du jugement dernier. Une fois branché dessus, l'utilisateur n'a aucune chance de triompher de l'illusion et de se débrancher.

En enfichant une des narcopuces Global directement dans son datajack, l'utilisateur acquiert la personnalité de la puce. Il n'oublie pas son ancien moi, mais sa personnalité originale ne fait aucune tentative pour refaire surface. Une personne sous l'influence d'une narcopuce Global ajoute à ses propres compétences celles programmées dans la puce, en utilisant le niveau le plus élevé pour les compétences qu'il a déjà. S'il s'agit de compétences actives, nécessitant une interface de réflexogiciels, et que l'utilisateur ne possède pas un tel implant ou alors à un niveau insuffisant, il utilise le niveau de compétence le plus bas.

Lorsqu'elle n'est pas filtrée, la puissance de la puce submerge complètement la personnalité de l'utilisateur. Ce dernier ne permettra jamais qu'on la lui ôte, dans aucune circonstance. La puce n'est pas une entité consciente, mais elle est programmée pour un fonctionnement ininterrompu. Si elle est débranchée alors que l'utilisateur est inconscient, ce dernier connaît une brève période de désorientation pendant le réajustement de sa personnalité.

Si un des Shadowrunners s'enfiche une des puces, il doit immédiatement effectuer un test de Volonté (8). En cas de réussite, il parvient à la retirer avant que sa personnalité synthétique ne prenne le dessus (et avant qu'il n'ait pu utiliser une quelconque des compétences encodées). En cas d'échec, par contre, il devient un simple personnage non joueur, sous le contrôle du Maître de Jeu jusqu'à ce qu'on lui ôte sa puce.

Si les Shadowrunners espèrent pouvoir utiliser les puces à leur avantage, ils risquent d'être cruellement déçus. À chaque fois qu'une puce est retirée, elle provoque une décharge qui risque d'endommager le cerveau. Lancez alors 1d6 pour l'utilisateur : si le résultat est supérieur ou égal à son Intelligence, il perd définitivement 1 point d'Intelligence. Ne faites pas ce jet si le personnage retire immédiatement sa puce en réussissant le test de Volonté décrit plus haut.

Un personnage utilisant une des puces pour une mission ne gagne aucun Karma. De plus, le Maître de Jeu peut lui interdire certaines actions si elles entrent en contradiction avec la personnalité

encodée sur la puce. L'utilisateur devient quelque peu instable, ouvert à toutes les suggestions diaboliques concoctées par le Maître de Jeu.

## CLÉOPÂTRE

Cléo fut rajoutée aux prototypes à la dernière minute comme la femme fatale suprême. Elle a été programmée pour des missions d'espionnage prolongées au sein de l'élite sociale. Elle a également été conçue comme un chef rebelle potentiel, capable de rallier les populations contre leur gouvernement et d'assumer le commandement temporaire de la rébellion.

Portée par une utilisatrice compétente, Cléo est à même d'utiliser ses talents avec une efficacité mathématique. Si on lui laissait le champ libre, elle trouverait probablement une cause à défendre à Seattle et soulèverait les gens pour la faire triompher. Cléo est probablement la puce la moins dangereuse à court terme mais la plus redoutable avec le temps.

Les compétences encodées sur la puce sont les suivantes. Remarquez qu'une personne ne peut pleinement exploiter les compétences actives que si elle possède une interface adéquate de réflexogiciels.

Armes à Feu : 4  
 Combat à Mains Nues : 5  
 Étiquette (Corporations) : 8  
 Leadership : 6  
 Négociation : 6  
 Psychologie (Comportement Individuel, Séduction) : 8  
 Théorie Militaire : 3

## GENGIS KHAN

Khan est la brillante démonstration du talent de programmeurs des deckers de Global. Pourtant, la puce a connu certaines difficultés depuis le début. La taille mémoire requise a contraint les concepteurs à réviser à la baisse ses caractéristiques. Les programmeurs se sont ensuite rendus compte que le codage entraînait en conflit avec les routines de base de la puce. Il a fallu revoir une fois encore la conception. Lors des essais, les testeurs étaient pris de nausées épuisantes après seulement une heure ou deux d'utilisation. Là encore, les deckers ont dû revoir leur copie avant de parvenir enfin au résultat désiré.

Khan a été conçu comme un croisement entre Jack et Cléo. Sa programmation devait montrer à l'armée jusqu'où il était possible d'aller, à condition de disposer des fonds appropriés. Son envergure et les problèmes inhérents à sa mise au point ont manqué faire avorter le projet. Telle quelle, la puce est un assemblage hétéroclite de bricolages et d'approximations.

C'est pourquoi, Khan dépend fortement de son utilisateur pour l'apport des émotions de base et des raisonnements logiques. Plus l'utilisateur est stable, mieux la puce fonctionne. Même entre les mains d'un individu intelligent et volontaire, la puce ne cesse de se dégrader. Branchée sur la conscience d'un individu stupide et velléitaire, elle s'auto détruit rapidement, emportant avec elle l'esprit de son porteur.

Les compétences encodées sur la puce sont les suivantes. Remarquez qu'une personne ne peut pleinement exploiter les compétences actives que si elle possède une interface adéquate de réflexogiciels.

Armes à Feu : 7  
 Combat Armé : 7  
 Étiquette (La Rue) : 7  
 Étiquette (Tribus) : 7  
 Leadership : 8  
 Négociation : 6  
 Sociologie : 4  
 Théorie Militaire : 6

## JACK L'ÉVENTREUR

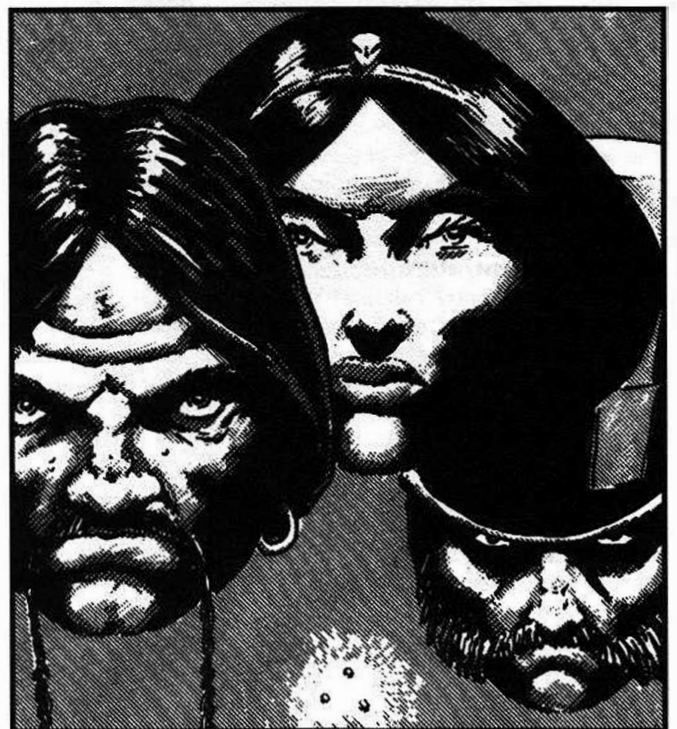
Jack a été développé pour procurer à un agent infiltré les compétences indispensables à sa survie au sein des conseils d'administration comme au détour des ruelles sombres de n'importe quelle grande ville. La puce s'est révélée trop pernicieuse. Les sujets de tests développaient plutôt une haine intense envers leur entourage qu'un quelconque désir d'obtenir des informations. Au lieu de détruire la puce, toutefois, Global s'est mise en tête d'en affiner la personnalité de façon à procurer à l'armée l'assassin idéal.

Jack possède beaucoup de classe quand il veut s'en donner la peine. Malheureusement, cela se produit très rarement. Durant la journée ou au milieu d'une foule, il se montre ouvert et amical. Il est souvent le clou d'une soirée et possède les compétences nécessaires pour soutirer des informations à pratiquement n'importe qui. À la nuit tombée ou lorsqu'il est isolé pendant de longues périodes avec le même petit groupe d'individus, il développe une haine violente envers son entourage. Il frappe n'importe qui et n'importe quoi. Cette frénésie meurtrière semble se satisfaire de la mort de ses victimes. Après chaque explosion de rage, Jack retrouve son comportement amical, au moins pour un temps.

Quel que soit l'angle considéré, Jack est un échec. La puce produit un maniaque enragé sous un vernis d'élégance. Elle affecte également la conscience de son utilisateur, entraînant une destruction massive de ses neurones. Si on parvient à lui ôter sa puce, l'utilisateur tombe de façon permanente dans un état catatonique. Son esprit tourne en boucle jusqu'à ce que Jack lui soit rebranché. Il conserve tous ses souvenirs mais demeure incapable d'y accéder sans le secours de Jack.

Les compétences encodées sur la puce sont les suivantes. Remarquez qu'une personne ne peut pleinement exploiter les compétences actives que si elle possède une interface adéquate de réflexogiciels.

Armes à Feu : 4  
 Combat Armé : 5  
 Étiquette (Corporations) : 7  
 Étiquette (La Rue) : 7  
 Furtivité : 9  
 Psychologie : 6





# OMBRES PORTÉES

## PERSONNAGES PRÊTS À JOUER

Si les joueurs n'ont pas encore de personnages et ne souhaitent pas utiliser les archétypes ni en créer de toutes pièces, ils peuvent utiliser les personnages suivants.

### QUETZEL ALLAR

Quetzel est née dans la banlieue de Seattle en 2026. Ses parents, appartenant à la classe moyenne, ont été balayés par le chaos qui a accompagné le Crash de 2029 et les événements qui l'ont suivi. Son père a été tué durant les émeutes à la nourriture de 2040 et sa mère a disparu l'année suivante. Jetée à la rue, elle a intégré la bande de motards des Blood Runners, où son esprit et son corps vifs se sont développés jusqu'à la perfection. À l'âge de 19 ans, elle était le chef incontesté de la bande, dirigeant les opérations dans le secteur sud du métroplex.

Prévoyante, elle a commencé à investir sa part du butin. Quand elle s'est finalement vu contrainte de renoncer au commandement à la fin de l'année dernière, elle était à même de vivre de ses rentes. Elle possède un niveau de vie moyen permanent et conserve de nombreux contacts dans la rue. Bien qu'elle n'ait pas véritablement besoin d'argent, elle ne vit que pour le frisson que lui procurent les Shadowruns. Plus la mission est difficile, plus elle y trouve plaisir.

Quetzel est un chef très compétent sur le terrain. Elle a travaillé auparavant avec chacun des membres de l'équipe, mais c'est la première mission qu'ils effectueront tous ensemble. Elle respecte leurs compétences particulières et ne cherchera pas à interférer dans leurs domaines respectifs. En cas de danger, toutefois, elle assume machinalement le commandement et s'attend à être obéie.

### Apparence

Quetzel est grande et fine, bâtie comme une coureuse de fond. Elle ramène ses cheveux blonds en une longue natte et porte habituellement un maquillage outrancier pour attirer l'attention sur ses yeux cybernétiques d'un bleu de glace.

### Comportement/attitude

Quetzel se montre calme et réservée, aussi bien pendant qu'après une course. C'est, par nature, une observatrice. Elle est bien contente de laisser les autres diriger les opérations durant les événements de moindre importance, reprenant le contrôle lorsqu'elle le juge nécessaire.

### Loyauté

Quetzel se montre loyale envers son équipe. Comme une mère-poule, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour assister ses partenaires. Bien que cette attitude l'ait parfois conduite à se brouiller avec ses employeurs, son dossier est impeccable.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 5  
Force : 3 (4)

Charisme : 3  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 1,1  
Réaction : 5 (9)

### Réserves de Dés

Combat : 7

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Armes de Jet : 3  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 4  
Étiquette (La Rue) : 4  
Leadership : 3  
Théorie Militaire : 3  
Voitures : 4

### Cyberware

Bras (droit) cybernétique avec griffes rétractables (4M), Ares Sli-vergun [6 (internes), 9G (f)], et Force Accrue (+1)  
Datajack  
Interface d'armes  
Réflexes câblés (2)  
Yeux cybernétiques avec vision thermographique, nocturne et anti-flash

### Contacts

Barman  
Chaman urbain  
Flic des rues  
Gangster  
Mage urbain  
Squatter

### MONITEUR DE CONDITION

Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Étourdi Léger
Blessure Modérée	Étourdi Modéré
Blessure Grave	Étourdi Grave
Blessure Fatale	Étourdi Fatale



## Équipement

Ares Viper Slivergun [30 (chargeur), plus 2 chargeurs, 9G (f)]  
 Contrat DocWagon™ (Platine)  
 Couteau (4L)  
 FN HAR [35 (chargeur), plus 3 chargeurs, lunette (agrandissement 3), interface d'arme, compensateur de recul III, 8M]  
 Médiokit  
 Ordinateur-bracelet avec 100 Mp de mémoire  
 (3) Pansements dermoactifs stimulants (indice 4)  
 Téléphone-bracelet avec moniteur  
 Veste Pare-balles (5/3)  
 Westwind 2000  
 2.300 ¥

## EVENSTAR

Evenstar est née trop tard. Cent ans plus tôt, elle aurait fait figure de pionnière dans le domaine de la musique. Activiste politique et chanteuse de hard-rock, elle veut utiliser sa musique pour faire bouger les choses. Malheureusement, son message ne parvient pas aux bonnes oreilles, et elle commence à se rendre compte que son combat personnel contre les compagnies risque de durer plus longtemps qu'elle ne le pensait. Sa foi lui permet d'attendre, mais il lui faut néanmoins payer ses factures et, si possible, tâcher de faire du bon travail. Davantage auteur qu'interprète, elle a connu un certain succès en négociant ses chansons auprès d'autres groupes.

Evenstar a récemment terminé sa deuxième Shadowrun, contre Mitsuhamma. Ce qui avait commencé comme une promenade de santé s'est terminé comme un cauchemar, et seuls Julius et elle sont parvenus à en réchapper. Sans références, elle est revenue vers le seul autre chef d'équipe qu'elle connaissait, Quetzal. Manquant d'expérience mais pas de courage, elle est bien décidée à se faire un nom.

## Apparence

Au contraire de la plupart des rockeuses, Evenstar ne développe pas une image flamboyante. Elle considère que, si son message doit revêtir une quelconque signification, sa voix et son apparence doivent être celles d'une personne ordinaire. En conséquence, elle s'habille avec simplicité. Elle apprécie notamment les mini-jupes et les blousons de cuir modérément cloutés. Sa chevelure rousse est soigneusement coiffée et arrangée. Elle ne se maquille qu'en de rares occasions.

## Comportement/attitude

Evenstar est d'humeur changeante, vive et radieuse à un moment, abattue et déprimée le moment suivant. Sa meilleure période est lorsqu'elle a une cause à défendre ou un tort à redresser. Elle possède de nombreuses convictions fortement ancrées en elle et les partage avec tous ceux qui veulent bien l'écouter. Quand la discussion s'anime, elle adopte un ton fort et autoritaire.

## Loyauté

La cause passe avant tout. "La meilleure chose pour le plus grand nombre" est son mot d'ordre favori. Elle apprécie la loyauté et l'étend volontiers à ses partenaires. Elle est prête à mourir pour ses idées.

## Attributs

Constitution : 2  
 Rapidité : 5  
 Force : 1  
 Charisme : 5  
 Intelligence : 5  
 Volonté : 5  
 Essence : 3,2  
 Réaction : 5 (7)

## Réserves de Dés

Combat : 7

## Compétences

Armes à Feu : 4  
 Combat Armé : 3  
 Étiquette (Corporations) : 4  
 Étiquette (La Rue) : 4  
 Furtivité : 3  
 Informatique : 2  
 Motos : 4  
 Psychologie : 4  
 Sociologie : 3

## Cyberware

Cybermusic  
 Datajack  
 Lames digitales rétractiles (1L)  
 Modulateur vocal avec amplificateur et modulateur de timbre  
 Réflexes câblés (1)

## Contacts

Activiste des droits des métahumains  
 Arrangeuse  
 Productrice

## Équipement

Contrat DocWagon™ (Or)  
 Dérivateur de données  
 Détecteur de dérivation (5)  
 Détecteur de micros (6)  
 (5) émetteurs de signaux

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



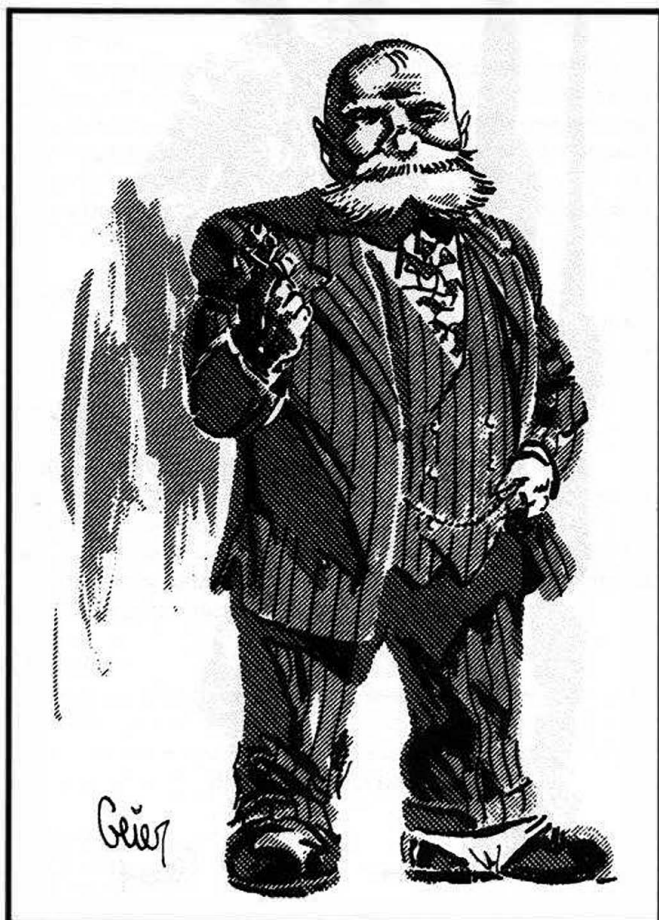
Enfield AS-7 [10 (chargeur), plus 2 chargeurs, 8G]  
 Générateur de bruit de fond (4)  
 Harley Scorpion avec Uzi III dissimulé [24 (chargeur), 6M]  
 Manteau renforcé (4/2)  
 Micro-camescope avec deux bandes supplémentaires  
 Pisteur de signaux  
 Ruger Super Warhawk [6 (barillet), 10M]  
 Secrétaire de poche  
 Synthétiseur avec ampli intégré

## JULIUS STROUTHER

Julius est devenu une célébrité à Seattle le jour de sa naissance au Memorial Hospital, en 2018, pour avoir été le premier bébé atteint de la version naine de l'EGI. Sa masse énorme et sa petite taille ont fait les gros titres pendant ses six premiers mois d'existence. Par la suite, les bébés nains sont devenus de plus en plus nombreux et Julius a retrouvé la paix au sein de sa famille.

Il a suivi de brillantes études à la Seattle University, mais il manquait de motivation. Après avoir obtenu son diplôme, il a refusé plusieurs emplois lucratifs et s'est installé à son compte. Son affaire d'informatique démarrait bien mais, un soir, un incendie inexplicable a détruit sa petite société. Préférant rompre plutôt que de plier, Julius s'est retrouvé à la rue où il a pris un nouveau départ.

Il a effectué plusieurs courses avec Quetzel, l'ayant rencontré alors qu'elle était membre des Blood Runners. Tous deux sont devenus amis au cours des cinq années précédentes et s'entendent bien, quoique les affaires les conduisent fréquemment à travailler chacun de son côté. Julius et Evenstar ont récemment accompli une course désastreuse contre Mitsuhama. Seuls survivants de leur équipe, ils cherchent actuellement un meilleur employeur.



## Apparence

Julius s'habille avec classe, à sa façon conservatrice. Il estime qu'un costume trois-pièces est toujours de circonstance, même pour une Shadowrun. Il apprécie les fines rayures, en particulier dans les tons passés bleu ou gris. Sa cravate est la seule touche de couleur de son ensemble. Il a la réputation de passer des heures entières à soigner sa barbe et sa moustache. Le peu de cheveux qui lui reste ne lui donne pas autant de mal.

## Comportement/attitude

Pendant une course, Julius se montre cynique et maussade. Il se concentre sur la mission et la tâche qu'il a sur les bras. Il fait preuve d'une grande patience : convaincu que, sauf accident, il est encore ici-bas pour un bout de temps, il peut donc se permettre d'attendre. Après le travail, toutefois, c'est une personne radicalement différente, aimant bien boire et capable d'ingurgiter des quantités considérables de n'importe quoi sans paraître s'en ressentir.

## Loyauté

Julius est un fanatique de l'esprit d'équipe. Pendant une course, il montre une loyauté farouche envers ses partenaires et fait tout son possible pour réussir la mission. Sans oublier pour autant sa propre sécurité, il est prêt à risquer sa vie pour ses partenaires.

## Attributs

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

## Réserves de Dés

Combat : 6  
 Matricielle : 8

## Compétences

Armes à Feu : 4  
 Combat à Mains Nues : 2  
 Électronique : 3  
 Étiquette (La Rue) : 2  
 Informatique : 5  
 Informatique C/R : 4  
 Sciences Physiques : 2  
 Théorie Informatique : 2

## Cyberware

Compartiment digital  
 Datajack  
 Filtre à air (6)  
 Interface d'armes  
 Mémoire (50 Mp)  
 Oreilles cybernétiques avec haute fréquence et amortisseur de sons

## Contacts

Barman  
 Doc des rues  
 Technicien nain

## Équipement

Fuchi Cyber-4 (avec Accroissement de réponse niveau 1)

### Programmes Persona

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

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



## Utilitaires

Attaque : 6  
Catalogue : 5  
Fumée : 4  
Invisibilité : 5

Gilet à plaques (4/3)

Heckler & Koch HK227 (28 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 7M)

Trousse à outils d'électronique et d'informatique

Walther Palm Pistol (2 (canon), 4L) dissimulé dans un étui de cheville

100 ¥

## Pouvoirs

Résistance aux maladies (+2 à la Constitution)

Vision thermographique

## Faiblesses

Allergie (soleil, modérée)

## AGAROSI TAWTAIN

Agarosi ne vit à Seattle que depuis quelques mois. Il dort là où il trouve un abri sûr, que ce soit un palier, une ruelle ou une église. Il se montre très discret sur son passé mais ce n'est un secret pour personne qu'il a débarqué à Seattle comme clandestin sur un cargo. Depuis le peu de temps qu'il est dans la rue, il est parvenu à se tailler une petite réputation. Âgé de 21 ans, c'est un garçon polyvalent qui a participé à toutes sortes de courses, allant de la simple perquisition nocturne jusqu'à la chasse à l'homme, plus complexe. Pour l'instant, il semble laisser le destin choisir pour lui ses employeurs et ses partenaires.

Agarosi a déjà travaillé avec Quetzel par le passé. Il estime qu'ils forment une bonne équipe, tous les deux, et, dans une certaine

mesure, il garde à l'esprit leur intérêt commun pendant la course. Il la considère comme un chef compétent, possédant à la fois les trucs et le talent nécessaires pour accomplir le travail. Voici plusieurs semaines qu'il ne l'a pas vue, mais il acceptera volontiers une mission sous son commandement direct.

## Apparence

Agarosi a une apparence passe-partout, avec des cheveux et des yeux bruns, alors il compense en portant les vêtements les plus flamboyants qu'il puisse trouver. Il apprécie les couleurs fluorescentes, tout spécialement le bleu et le vert. Pendant une course, il teint ses cheveux hérissés aux couleurs de l'arc-en-ciel. Le rouge est sa couleur fétiche. Ses partenaires peuvent généralement juger de son optimisme et des risques de la mission d'après la proportion de rouge qu'il porte sur lui.

## Comportement/attitude

"La vie n'est qu'illusion. Tout ce que nous connaissons sera emporté par le passage du temps." Nanti de cette croyance, Agarosi essaie de vivre chaque minute à fond. Il n'éprouve aucun remord pour ses actions passées. Seul le futur l'intéresse. Son calme et son optimisme sont toujours appréciés quand les choses tournent mal.

## Loyauté

Agarosi ne ressent guère de loyauté profonde envers quiconque. Il estime que "ce qui arrivera, arrivera". Le combat, pourtant, donne un sens à l'existence. Il fera donc tout son possible pour entraîner la réussite de la mission. Il ne nuira jamais volontairement à un partenaire passé ou actuel.

## Attributs

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

## Réserves de Dés

Astrale : 6  
Combat : 6  
Magie : 5

## Compétences

Armes à Feu : 3  
Étiquette (La Rue) : 4  
Furtivité : 3  
Invocation : 4  
Motos : 2  
Sorcellerie : 5  
Théorie Magique : 3

## Cyberware

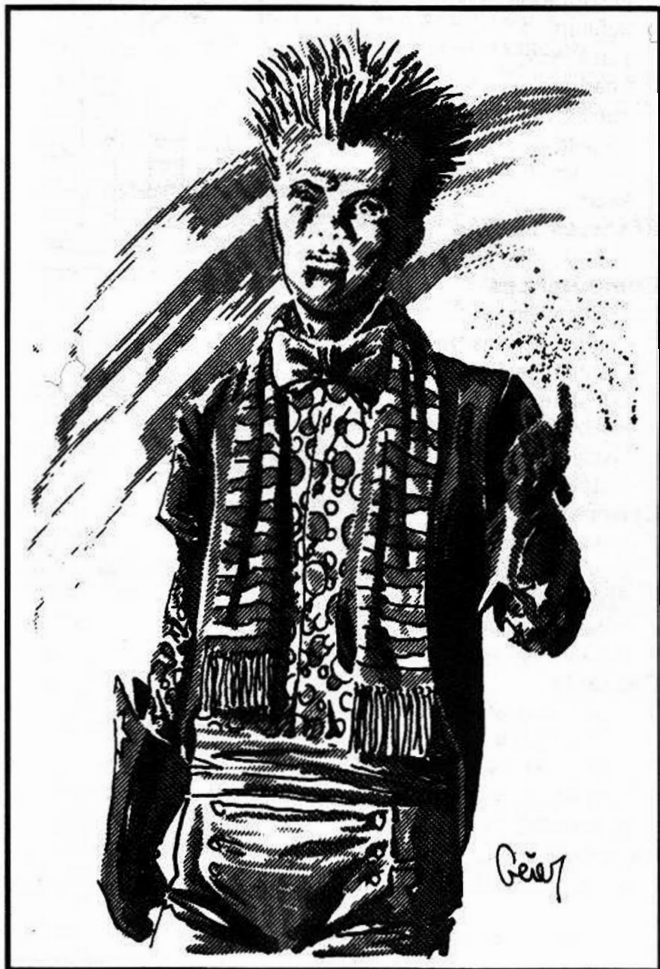
Aucun

## Contacts

Aucun

## Équipement

Browning Max-Power (10 (chargeur), plus 1 chargeur, 9M)  
Fétiche de Soins réutilisable (oreille de lapin)  
Matériaux pour loge-médecine (4)  
Ordinateur portable avec 100 Mp de mémoire  
Téléphone-bracelet  
Veste Pare-balles (5/3)  
Yamaha Rapier  
150 ¥



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

## Totem

Coyote

## Sorts

### Combat

Éclair de Force : 4

Sommeil : 4

### Détection

Analyse Technique : 3

Détection des Ennemis : 3

### Santé

Soins : 4

### Illusion

Masque : 2

## PERSONNAGES NON JOUEURS

### THOMAS "JUNIOR" MARTELLI

Junior a grandi avec tout ce qu'un petit garçon peut désirer. Ses camarades de classe l'aimaient bien et il semblait devoir concrétiser tous les espoirs que son père nourrissait pour lui. Malheureusement, il s'est gobelinisé à l'âge de 13 ans. Ses parents, horrifiés, ont fait de leur mieux pour s'habituer à leur nouveau fils, mais il a bien vite été évident que Junior ne serait plus jamais le même.

Il est devenu dur et mauvais. Avant d'avoir dix-huit ans, il passait de longues semaines hors de chez lui, traînant le plus souvent dans l'Underground ork. Son père a été très surpris quand, à l'âge de 19 ans, il lui a annoncé qu'il était admis à la Seattle University. Junior a étudié l'économie mais, trois semaines avant les examens, il s'est fait renvoyer pour avoir administré une raclée à un de ses professeurs. L'homme s'est remis de ses blessures, mais les chances de réussite de Junior étaient définitivement perdues. Il n'a pas été autorisé à présenter les examens. Son père l'a pris en pitié,

toutefois, et l'a engagé dans sa nouvelle firme de simsens. Junior a exploité toutes les astuces possibles pour grimper les échelons et accéder enfin à la direction de la compagnie. Quand celle-ci a été ramenée dans le giron de Global, Junior est devenu livide.

### Apparence

Junior est laid, même pour un ork. Son corps est recouvert de plaques dermales cabossées qui donnent des plis bizarres à sa peau verruqueuse. Ses oreilles exceptionnellement grandes sont percées de multiples boucles.

Il est toujours en costume lorsqu'il mène les affaires de sa compagnie. Le reste du temps, il préfère porter un cuir de motard, avec quantité de chaînes et de pointes chromées. Il mâchouille perpétuellement un morceau de bois de la taille d'un crayon qu'il appelle son cure-crocs.

### Comportement/attitude

Junior est aussi avide qu'on peut l'être. Il adore l'argent, avec tout ce qu'il peut apporter. Il cherche toujours à augmenter sa part du gâteau par n'importe quel moyen. Il adore se battre, mais pas en costume. Une de ses tactiques favorites pour déclencher la bagarre consiste à accuser les gens de le regarder de travers. Il est tellement moche que c'est vrai la plupart du temps.

### Loyauté

La loyauté de Junior va à l'argent et à lui-même. Il ferait n'importe quoi pour de l'argent. Il semble également attaché à sa Harley. Le moindre choc contre sa moto provoque une réaction immédiate et violente.

### Attributs

Constitution : 6 (9)

Rapidité : 4

Force : 8 (9)

Charisme : 1

Intelligence : 3

Volonté : 3

Essence : 0,3

Réaction : 3 (7)

### Réserves de Dés

Combat : 5

### Compétences

Armes à Feu : 3

Combat à Mains Nues : 3

Combat Armé : 5

Étiquette (Corporations) : 3

Furtivité : 3

Leadership : 3

Motos : 3

### Cyberware

Armure dermale (3)

Bras (droit) cybernétique avec griffes rétractables (9M), interface d'armes et Force Accrue (+1)

Datajack

Réflexes câblés (2)

### Contacts

Cadre corporatiste

Chef de bande

Mercenaire ork

Patron yakusa

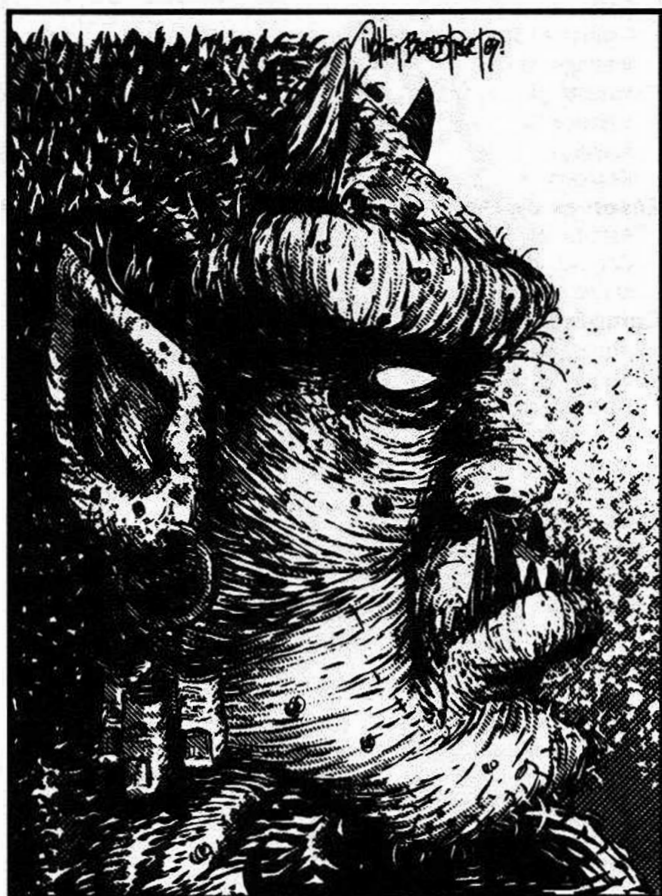
Samouraï des rues

### Équipement

Browning Max-Power [10 (chargeur), plus 3 chargeurs, interface d'armes, 9M]

Contrat DocWagon™ (Or)

Enfield AS-7 [10 (chargeur), plus 2 chargeurs, interface d'armes, 8G]



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

Eurocar Westwind 2000  
Fouet monofilament (10G)  
Gilet à plaques (4/3)  
(2) grenades offensives (10G)  
Harley Scorpion avec deux AK-97 [38 (chargeur), 8M] montées sur points d'attache  
Secrétaire de poche

## Pouvoirs

Vision nocturne

## Faiblesses

Allergie (fer, légère)  
Allergie (soleil, modérée)

## ROXANNE WUNTER

Contrairement aux apparences, Roxanne n'a pas eu une existence facile. Née dans la partie est de Los Angeles, elle s'est ouvert une route dans le monde à force de détermination. Son passé est plein de violence et de souffrance, mais elle a tourné la page.

Inscrite à l'Université de Californie, Berkeley, elle en a été l'une des meilleures étudiantes. Son premier emploi en tant que responsable de la sécurité chez Back Door Systems a été un succès complet. Le dernier acte officiel de Thomas Martelli Senior a d'ailleurs été de la nommer à la tête de la branche.

D'aucuns prétendent qu'elle a gravi les échelons trop vite et qu'elle n'est pas prête pour le poste qu'elle occupe depuis maintenant deux ans. Mais personne n'oserait le lui dire en face. À force d'un travail acharné et de persévérance, elle est devenue l'assistante de confiance d'Ulan.

## Apparence

Roxanne s'habille avec une grande élégance. Elle éprouve un besoin compulsif de se changer fréquemment et va jusqu'à conserver une pleine armoire de vêtements à son bureau. Elle se considère comme quelqu'un de propre, mais la plupart des gens la trouvent plutôt maniaque. Elle consacre beaucoup de temps à son maquillage et à ses cheveux, s'assurant bien que chaque mèche est en place avant de faire son apparition.

## Comportement/attitude

Roxanne est déterminée à rester au sommet. Elle ferait n'importe quoi pour échapper à la pauvreté qui frappe toujours le reste de sa famille. Elle s'applique à présenter en toute chose l'image d'une éducation cultivée. Quand elle n'y parvient pas, elle devient maussade et agressive.

## Loyauté

Roxanne fait preuve de loyauté à l'égard de sa compagnie et de son patron, Ulan. Quoiqu'elle en soit inconsciente, elle éprouve un certain penchant pour l'Indien légèrement plus âgé. Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour assurer la réussite de la compagnie et soutenir la direction d'Ulan.

## Attributs

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

## Réserves de Dés

Combat : 7  
Matricielle : 8

## Compétences

Armes à Feu : 3

Combat à Mains Nues : 3  
Étiquette (Corporations) : 5  
Étiquette (La Rue) : 5  
Informatique : 3  
Leadership (Moral) : 3  
Négociation : 4  
Théorie Informatique : 2  
Voitures : 2

## Cyberware

Datajack  
Lames digitales rétractiles (2L)

## Contacts

Arrangeuse  
Chaman urbain  
Decker  
Decker corporatiste  
Decker elfe  
Ex-agent corporatiste  
Mercenaire  
Mr. Johnson  
Propriétaire d'un club  
Technicien

## Équipement

Colt L36 [11 (chargeur), plus 3 chargeurs, munitions APDS, 6L]  
Eurocar Westwind 2000  
Secrétaire de poche  
Téléphone-bracelet avec moniteur  
Vêtements Pare-balles (3/0)

## Notes

Elle a également accès à certains équipements par l'intermédiaire de Global Technologies.



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



## NOTES

## LES PUCES BTL

Les puces BTL, Better-Than-Life ou "Mieux Que La Vie", aussi appelées narcopuces, constituent la nouvelle drogue des années 2050. Provoquant une forte accoutumance, elles s'enfichent dans un simple datajack où elles entament une séquence unique. Elles agissent par stimulation de différents points du cerveau. Il en existe plusieurs sortes qu'on peut se procurer au marché noir de Seattle.

Les narcopuces peuvent induire un certain nombre de fantasmes pré-programmés par stimulation directe des centres de plaisir du cerveau. Elles entraînent une profonde dépendance psychologique, mais il n'existe pas de preuve d'une quelconque dépendance physique. Les modèles ordinaires possèdent une horloge interne qui provoque généralement leur autodestruction après lecture. On évite ainsi les risques d'un traumatisme exagéré tout en créant un besoin chez le client.

En sus du phénomène de dépendance, l'usage régulier de narcopuces entraîne des dommages cumulatifs aux cellules du cerveau, rendant l'utilisateur de moins en moins sensible à leurs effets. Il est ainsi amené à en prendre toujours davantage ou à augmenter l'amplitude du signal, aggravant encore plus les dommages causés à son cerveau. Ce cercle vicieux prend habituellement fin avec la mort de l'utilisateur. Les autres conséquences peuvent être des dommages nerveux, des troubles de la mémoire ou des crises psychotiques.

Les narcopuces sont fréquemment modifiées pour fonctionner en continu. Horloges internes, routines d'auto-effacement et autres garde-fous peuvent être déplombés. Ces puces deviennent alors ce qu'on appelle des portes oniriques. Ce sont généralement des portes à sens unique. Le sujet, pris dans un délire simsens perpétuel de forte amplitude meurt le plus souvent peu de temps après comme son système biologique cède sous les coups d'une stimulation cérébrale trop intense. Cette forme de décès, qu'il s'agisse d'un suicide ou d'un meurtre par la remise à la victime d'une puce "empoisonnée", fournit matière à de nombreuses fictions romanesques à bon marché.

Les puces BTL les plus populaires sont les puces d'émotions. Elles permettent à l'utilisateur d'éprouver une émotion particulière pendant toute la durée de la lecture. Une fois le programme bouclé, l'utilisateur s'écroule et se sent généralement dans l'état émotionnel exactement inverse pendant une heure ou deux. Les puces Sunshine, par exemple, rendent extrêmement joyeux et insouciant pendant deux ou trois heures. Ensuite, la puce s'efface et l'utilisateur s'écroule. Il reste alors abattu et déprimé jusqu'à ce qu'une nouvelle puce soit enfichée ou que les effets se dissipent naturellement. Les consommateurs réguliers connaissent généralement des sautes d'humeur plus violentes après chaque descente, avec un délai de récupération plus long.



## LES NARCOPUCES GLOBAL

Les puces développées par Global combinent la technologie des BTL avec les applications des logiciels de compétences. Le principal problème avec les logiciels de compétences est qu'ils nécessitent l'implantation d'une importante mémoire dans le cerveau de l'utilisateur. L'efficacité des compétences se trouve ainsi limitée par la taille de la mémoire installée. Global Technologies a réussi à tourner cette difficulté en imposant, grâce à la technologie des BTL, une personnalité synthétique qui vient recouvrir celle de l'utilisateur. Cette technique permet l'installation de compétences de haut niveau.

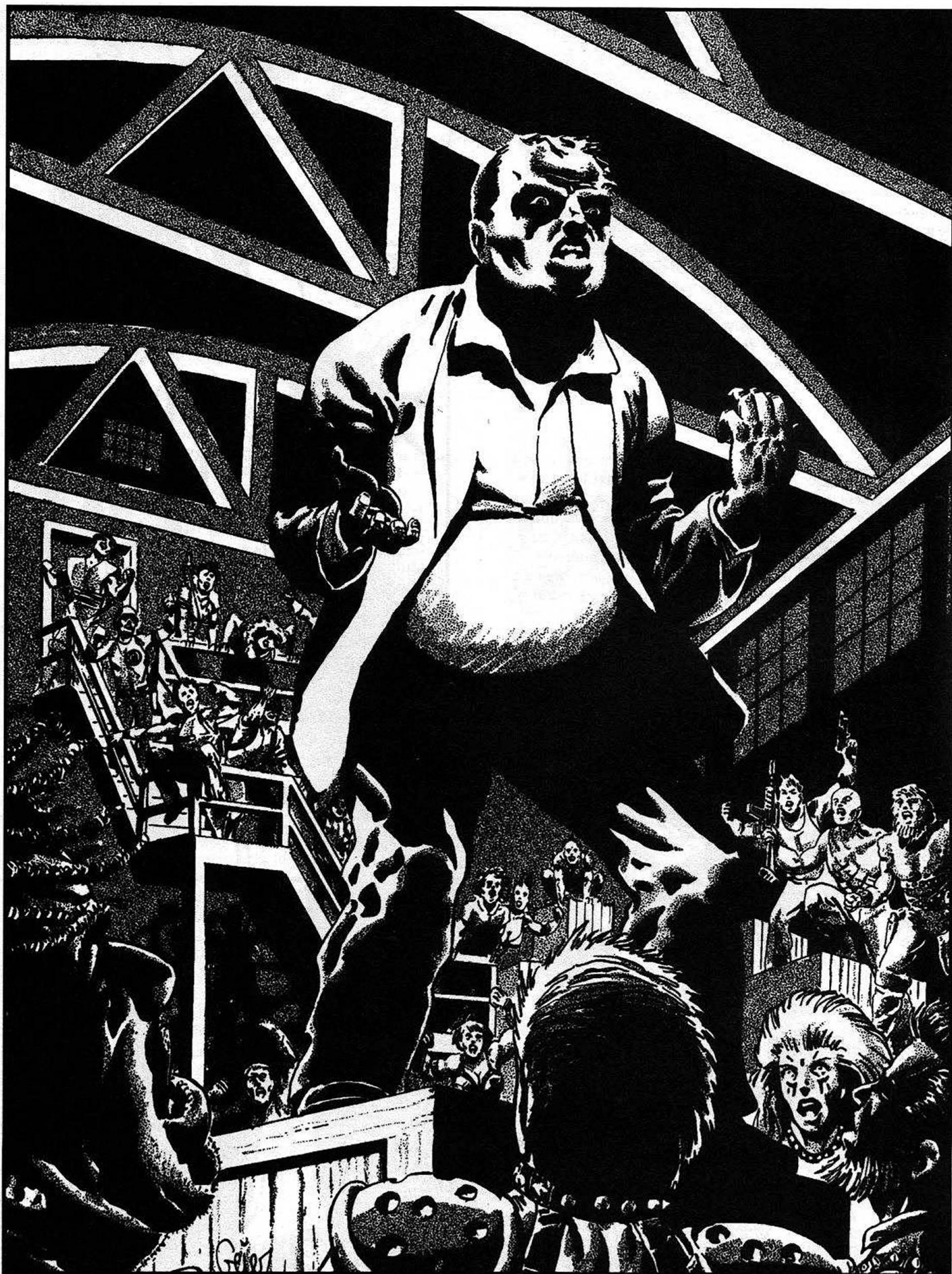
Les premiers tests impliquaient une machine de rétroaction neurale particulièrement complexe, située dans les labos de Global, faisant office d'interface entre les testeurs et les puces prototypes. Ce procédé protégeait l'utilisateur des conséquences néfastes des puces BTL ordinaires, dommages neuraux et troubles de la personnalité. Un vice de conception caché provoquait la décharge d'un condensateur directement dans le cerveau lorsque la puce était ôtée d'un datajack ordinaire. Les chercheurs devaient encore en réduire les effets à un niveau "tolérable" sur des puces non-filtrées.

Pour ses tests, Global a développé les personnalités modèles de Jack l'Éventreur, Gengis Khan et Cléopâtre. La compagnie pensait pouvoir intéresser l'armée à une puce combinant le talent et le style d'un grand chef militaire. Au fil du temps, les chercheurs ont commencé à désigner les prototypes et les personnes qui les testaient par les noms des personnalités encodées. Jack, Cléo et Khan sont devenus des pseudonymes au sein de l'organisation.

Si le projet avait été une réussite complète, les puces auraient instantanément créé un registre inépuisable de supersoldats, d'espions et d'assassins. N'importe quel individu équipé des implants adéquats aurait pu changer de profession par un simple changement de puce. Les puces auraient remplacé ses niveaux de compétences plus faibles tout en conservant le bénéfice de ses souvenirs et de ses compétences personnelles pour le rendre encore plus performant. Dans les faits, cependant, chacun des trois prototypes a connu une fortune diverse.









## LES TITRES DU JOUR

### SECTEUR DE SEATTLE-TACOMA

#### FRÉNÉSIE DES REQUINS DE L'IMMOBILIER

Après deux années de calme, les prix de l'immobilier ont augmenté de 10 % au cours des douze derniers mois. Les agences locales font remarquer que le financement des mégacorporations reste abondant pour des premiers achats. La plupart des employés ont aujourd'hui conclu trois prêts et au moins une hypothèque par l'intermédiaire de l'union financière de leur mégacorporation. (C-5)

#### LE PLAN MÉDICAL EN MARCHANDAGE

Les citoyens de Sea-Tac, et tout particulièrement ceux de Tacoma, estiment que le Plan Médical des Citoyens pour les utilisateurs à haut risque est aujourd'hui meilleur marché qu'une couverture régulière en raison du plus faible nombre de demandes de remboursements. (A-5)

#### SUR LA BAIE

Le Puget Sound se montre sous un jour nouveau après plusieurs décennies de délabrement. Encore dissimulés par les chantiers, les nouveaux espaces publics attirent les foules. (B-3)

#### RÉSULTATS DE LA LOTERIE

Les résultats de cette semaine tirés par l'ordinateur sont le 3-22-27-29-35 et 42, numéro complémentaire le 17-A.

### AFFAIRES

#### GLOBAL ANNONCE LE PAIEMENT D'UN DIVIDENDE RECORD

Global Technologies a annoncé le paiement du dividende le plus élevé qu'elle ait jamais connue. Son porte-parole Roxanne

Wunter a déclaré que la compagnie verserait cette année un dividende de 113,34 ¥ par action.

#### CORIACE ET AGRESSIF

Le financier Dick C. Bloom aborde en gentleman le raid corporatiste, une approche qui semble beaucoup plus fructueuse que les tactiques de Shadowrunners tels que Ted Lechowicz, C. R. Greene et Nancy McCabe Flowers.

#### PRUDENCE DES HOMMES D'ARGENT

Sur fond traditionnel de manigances politiques, de dettes colossales et d'agitation, les investisseurs corporatistes rencontrent certaines difficultés à intéresser les directeurs au financement de travaux publics, bien que les études de marché indiquent que la période est favorable à de tels investissements.

### SPORTS

#### MARINERS CONTRE SOX 8-6, GRAND CHELEM POUR ROGERS

Billy Rogers, dans un 4 à 18 exceptionnel contre "Smiley" Jones, obtient trois frappes dont un grand chelem contre les White Sox et offre la victoire à son équipe, 8 à 6. Seules soixante personnes ont été blessées lorsque des supporters en délire ont envahi les tribunes inférieures.

#### LES COBRAS PARÉS À L'ENTRAÎNEMENT

Alors que les nouvelles recrues se préparent à leur entraînement de base de mercredi sur l'île, l'entraîneur George Seifried affirme que les plans sont faits, mais qu'il apportera quelques retouches à ses stratégies précédentes du "fouettez-les jusqu'au sang".

#### LA PAGE DE JACKIE CUTTER

Tom "Dealer" Cain profite de la vie et se prépare un futur doré, même si le "Ratchet Squad" - pratiquement balayé dans les Olympic Mountains - continue à hanter les motards qui se produiront en pros mardi au Kingdome.

### PRÉVISIONS MÉTÉO

#### LOCALES

Un dimanche et un lundi ensoleillés sans alerte au smog. Hausses de température entre 60 et 90 à l'est des Cascades. Smog le soir le long de la côte avec des baisses de température entre 40 et 50. (A-24)

#### CONTINENTALES

Pluie sur le SE avec des orages sur les Grandes Plaines et d'autres régions du Sud.

### EN DÉTAILS

#### CHAPITRE B LOISIRS

Les métahumains qui <del>valaient</del> trois milliards .....	2
Courrier du cœur .....	3
La page du superviseur du Kingdome .....	8
Marchi déclare .....	10
Éroscope .....	12
BD .....	14
Puzzles .....	11, 15

#### CHAPITRE C AFFAIRES

Les derniers marchés .....	4
Les placements non-imposables .....	13
Calendrier de Sea-Tac .....	17
Les vigiles vidéo .....	19
Les services de sécurité sans intermédiaire .....	21

#### D SPORTS

Détente .....	9
Automobiles .....	13
Vidéos .....	16

## LES TITRES DU JOUR

### SECTEUR DE SEATTLE-TACOMA

#### FRÉNÉSIE DES REQUINS DE L'IMMOBILIER

Après deux années de calme, les prix de l'immobilier ont augmenté de 10 % au cours des douze derniers mois. Les agences locales font remarquer que le financement des mégacorporations reste abondant pour des premiers achats. La plupart des employés ont aujourd'hui conclu trois prêts et au moins une hypothèque par l'intermédiaire de l'union financière de leur mégacorporation. (C-5)

#### LE PLAN MÉDICAL EN MARCHANDAGE

Les citoyens de Sea-Tac, et tout particulièrement ceux de Tacoma, estiment que le Plan Médical des Citoyens pour les utilisateurs à haut risque est aujourd'hui meilleur marché qu'une couverture régulière en raison du plus faible nombre de demandes de remboursements. (A-5)

#### SUR LA BAIE

Le Puget Sound se montre sous un jour nouveau après plusieurs décennies de délabrement. Encore dissimulés par les chantiers, les nouveaux espaces publics attirent les foules. (B-3)

#### RÉSULTATS DE LA LOTERIE

Les résultats de cette semaine tirés par l'ordinateur sont le 3-22-27-29-35 et 42, numéro complémentaire le 17-A.

### AFFAIRES

#### HOLLYWOOD SIM NOMME UN NOUVEAU VP

Hollywood Simsense Entertainment a annoncé aujourd'hui la nomination d'un nouveau vice-président, Booker Penguine, qui supervisera l'acquisition par la firme de Global Technologies.

#### CORIACE ET AGRESSIF

Le financier Dick C. Bloom aborde en gentleman le raid corporatiste, une approche qui semble beaucoup plus fructueuse que les tactiques de Shadowrunners tels que Ted Lechowicz, C. R. Greene et Nancy McCabe Flowers.

#### PRUDENCE DES HOMMES D'ARGENT

Sur fond traditionnel de manigances politiques, de dettes colossales et d'agitation, les investisseurs corporatistes rencontrent certaines difficultés à intéresser les directeurs au financement de travaux publics, bien que les études de marché indiquent que la période est favorable à de tels investissements.

### SPORTS

#### MARINERS CONTRE SOX 8-6, GRAND CHELEM POUR ROGERS

Billy Rogers, dans un 4 à 18 exceptionnel contre "Smiley" Jones, obtient trois frappes dont un grand chelem contre les White Sox et offre la victoire à son équipe, 8 à 6. Seules soixante personnes ont été blessées lorsque des supporters en délire ont envahi les tribunes inférieures.

#### LES COBRAS PARÉS À L'ENTRAÎNEMENT

Alors que les nouvelles recrues se préparent à leur entraînement de base de mercredi sur l'île, l'entraîneur George Seifried affirme que les plans sont faits, mais qu'il apportera quelques retouches à ses stratégies précédentes du "fouettez-les jusqu'au sang".

#### LA PAGE DE JACKIE CUTTER

Tom "Dealer" Cain profite de la vie et se prépare un futur doré, même si le "Ratchet Squad" - pratiquement balayé dans les Olympic Mountains - continue à hanter les motards qui se produiront en pros mardi au Kingdome.

### PRÉVISIONS MÉTÉO

#### LOCALES

Un dimanche et un lundi ensoleillés sans alerte au smog. Hausses de température entre 60 et 90 à l'est des Cascades. Smog le soir le long de la côte avec des baisses de température entre 40 et 50. (A-24)

#### CONTINENTALES

Pluie sur le SE avec des orages sur les Grandes Plaines et d'autres régions du Sud.

### EN DÉTAILS

#### CHAPITRE B LOISIRS

Les métahumains qui valaient trois milliards .....	2
Courrier du cœur .....	3
La page du superviseur du Kingdome .....	8
Marchi déclare .....	10
Éroscope .....	12
BD .....	14
Puzzles .....	11, 15

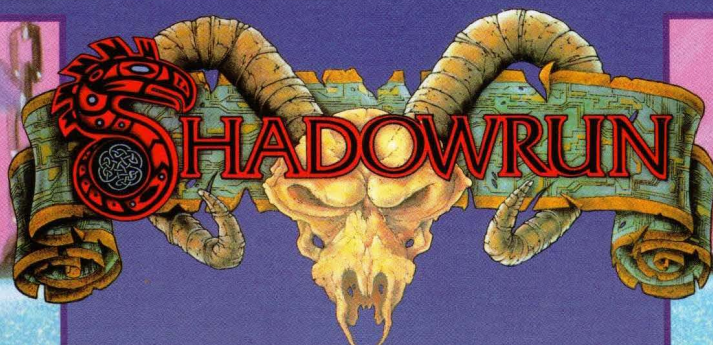
#### CHAPITRE C AFFAIRES

Les derniers marchés .....	4
Les placements non-imposables .....	13
Calendrier de Sea-Tac .....	17
Les vigiles vidéo .....	19
Les services de sécurité sans intermédiaire .....	21

#### D SPORTS

Détente .....	9
Automobiles .....	13
Vidéos .....	16





**NOUS SOMMES EN  
2 • 0 • 5 • 3**

**Des reines de la nuit sauvagement  
assassinées et disséquées avec  
une précision chirurgicale.**

**L'Éventreur est de retour.  
Il sème la terreur  
dans les rues de Seattle !**

Dans le monde de **SHADOWRUN**, les drogues du XIXème et du XXème siècles sont aussi archaïques qu'une bande audio 8-pistes. Désormais, l'évasion prend la forme d'une puce BTL, ou narcopuce. Branchez-la et tous les plaisirs physiques, tous les désirs et les espoirs vous paraîtront fades en comparaison. Certaines puces "expérimentales" manquent à l'appel, et vous êtes engagés pour les retrouver. Mais cette enquête sur un simple vol débouche sur une piste macabre qui semble n'avoir ni rime ni raison. Et vous commencez à vous demander... ces puces pourraient-elles programmer quelqu'un pour en faire un serial killer ?

**SHADOWRUN ®, LA MATRICE ®**  
sont des marques déposées de FASA Corporation.  
© 1990 et 1995 FASA Corporation.  
Tous droits réservés.

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

99 F - S 509



9 782740 800959  
ISBN : 2-7408-0095-9

**FASA**  
CORPORATION

