

MERCURIAL

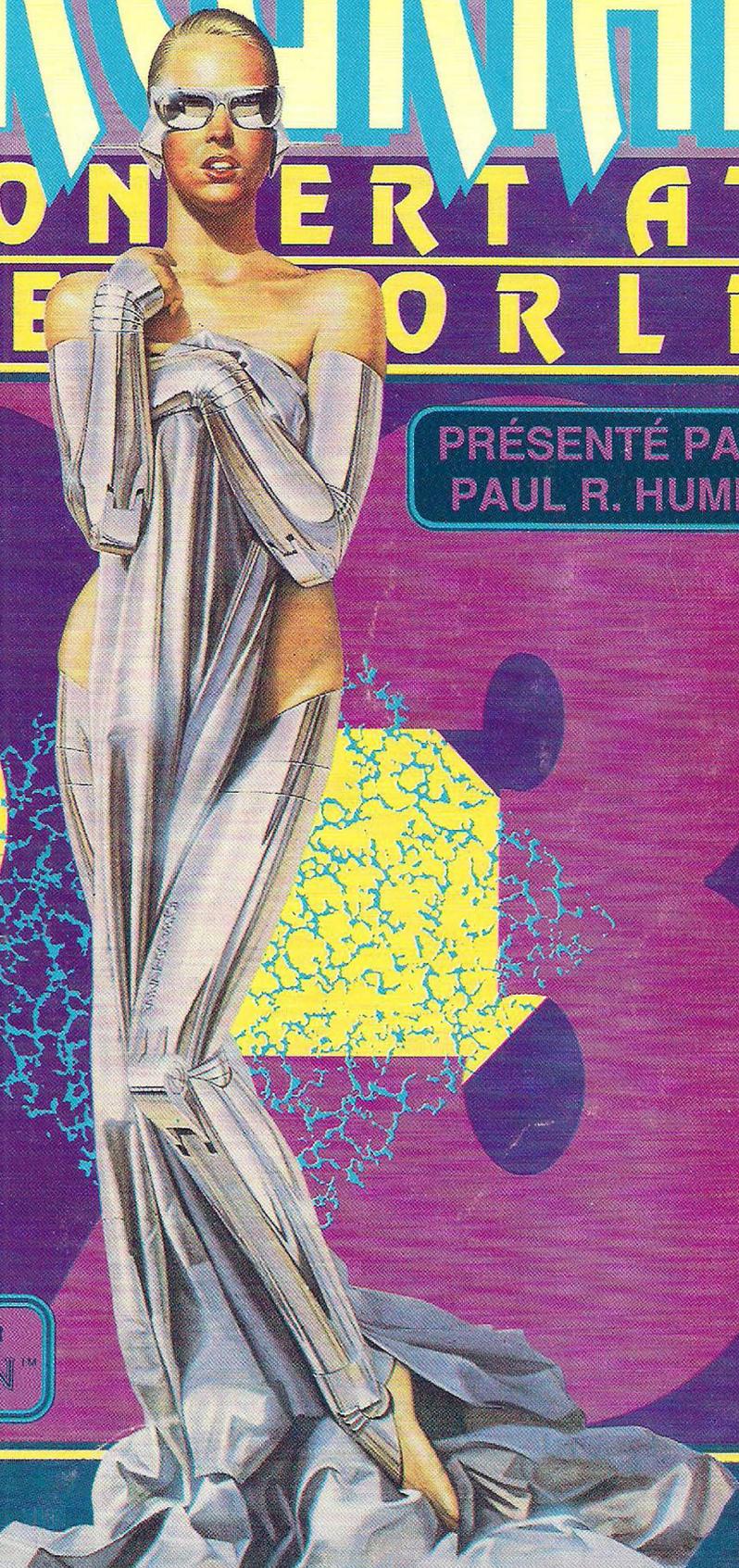
IN CONCERT AT UNDERWORLD

PRÉSENTÉ PAR
PAUL R. HUME



UNE AVENTURE POUR

SHADOWRUN™



MERCURIAL

FASA CORPORATION • 1989

HEXAGONAL • 1991

MARIA MERCURIAL

Concept

Tom Dowd
Paul Hume

Création

Paul Hume

Comité de Rédaction

Rédacteur en chef
Donna Ippolito
Rédacteur
Jim Musser
Assistant
C. R. Green
Assistant aux Recherches
Ken Stolt

Production

Directeur de Production
Sam Lewis
Directeur Artistique
Dana Knutson
Illustration de Couverture
Jeff Laubenstein
Illustrations
Joel Biske
Jim Nelson
Tim Bradstreet
Rick Harris
Barry Crain
Earl Geier
Tammy Daniel
Cartes
Joel Biske
Plans
Tara Gallagher

Titre Original

Mercurial, in concert at Underworld 93

Version Française

Traduction
Michel Serrat
Lizker
Correcteur-Réviseur
Thierry Betty
Maquette
Fabrice Sarelli

SHADOWRUN et **MATRIX** sont des marques déposées appartenant à **FASA Corporation**.

Copyright pour la version américaine ©1989 FASA Corporation. Tous droits réservés.
FASA Corporation — P.O. Box 6930 — Chicago, IL 60680 — États Unis.

Copyright pour la version Française
©1991 HEXAGONAL. Tous droits réservés.

Produit et distribué sur le marché français par
HEXAGONAL,
8, Galerie Montmartre, 75002 PARIS — FRANCE

TABLE DES MATIÈRES

ON SORT CE SOIR : Prologue..... 4

INTRODUCTION..... 6

Notes pour le MJ..... 6
Comment Utiliser ce Livre..... 6
Le Synopsis 7

L'AVVENTURE : Première Partie

Introduction des Personnages Joueurs 11
L'Underworld 93..... 12
Tout un Monde sous l'Underworld 13
Tellin le Bavard 16
Joue-la Au Max 17
La Reine Mercure 19
Feu !..... 20
 Samouraïs des Rues..... 24
D'autres Étoiles entrent en Scène 25
En Fuite 27
En Planque ! 28
Le Juste Prix 32
Épuisons le Sujet..... 34
Pour Toucher le Fond 35
Sur le Dos de Hernandez 36
Le Système à Foley 39
 Gum E. Bear..... 40
Y'a Pas Qu'un Yak..... 42
 Sumiko Hotoda..... 43
 Soldats Yakuza..... 44
Dernier Accro' 45
On les a eus !..... 46

L'AVVENTURE : Deuxième Partie

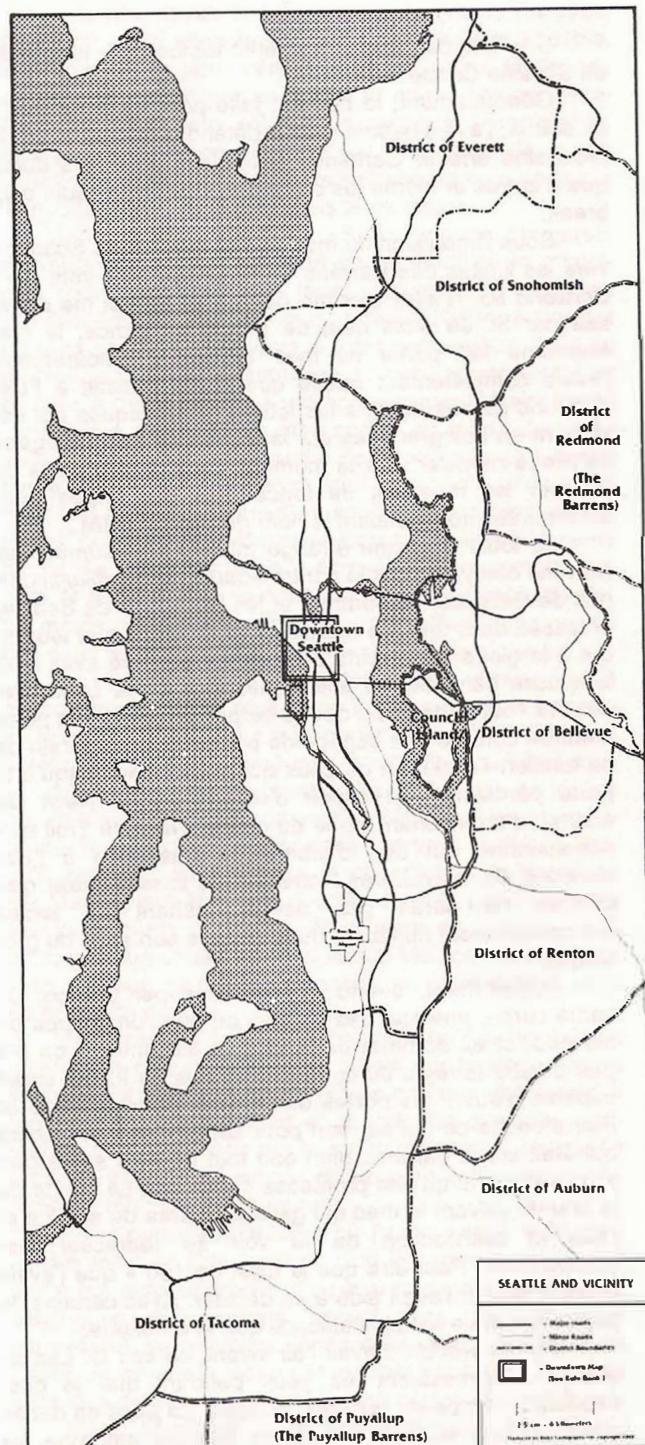
Retour de Flammes 48
Où Va-t-On ? 50
Quoi de Neuf à l'Horizon ? 51
 Voyous Yakuza 52
Made In Japan 53
Si les Puces vous Démangent 57
On Frappe à la Porte 58
Le Crack des Chevaliers 59
Dans l'Antre 62
La Chute 66
 Kyle Morgan 67
 Perianwyr 68
 Jorge Mixacopotec 69
 Blackstone 69
 Lin Hwang 70
 Agents des Chevaliers-Dragon 70

CASTING 71

Maria Mercurial 71
Max Foley 73
Armando Hernandez 74

RAMASSONS LES MORCEAUX 75

Épilogue 75
Karma 75
Dernières Nouvelles 75



ON SORT CE SOIR: Prologue

Une fois de plus, la nuit était tombée sur le monde du Sixième Cercle.

Généralement, la nuit est faite pour travailler mais, ce soir là, j'avais besoin de me détendre un peu avant la prochaine affaire. Certaines opérations sont plus dures que d'autres et même les ombres ont parfois besoin d'un break.

Sous l'impulsion du moment, je lançais ma Scorpion vers les limites des Barrens de Puyallup, droit vers l'*Underworld 93*. N'allez pas me demander ce qui me poussait par là. Je crois que, de temps en temps, le masochisme fait partie de mes réactions. Sincèrement, j'avais complètement oublié que Maria passait à l'*Underworld* ce soir là mais les lettres gigantesques qui flottaient en hologrammes sur la façade se sont chargées de me le rappeler. Sur le moment, j'eus la folle envie de braquer les roues et de foncer loin des lettres tourbillonnantes qui épelaient le nom de MERCURIAL.

La foule était une étrange mixture de paumés des Barrens côtoyant épaule contre épaule des *shaikujin* corporels de Bellevue. Le sommet et les bas-fonds de Seattle, entassés dans une rue merdique, pour aller payer leur tribut à la gloire de la reine du rock. La sécurité avait sorti la grosse panoplie, ce soir là, les flics de la *Lone Star* avaient l'œil partout. La queue serpentait jusqu'à la porte d'entrée comme une espèce de python géant en train de se tortiller. La plupart de ceux qui parvenaient jusqu'à la porte perdaient tout espoir d'entrer lorsque Newt les écartait d'un méchant signe du pouce. Newt, le Troll surdimensionné qui sert d'arbitre de l'élégance à l'*Underworld 93*, n'avait pas l'intention de laisser entrer qui-conque ne serait pas assez flashant ou assez outrageusement minable pour satisfaire son sens du grotesque.

Évidemment, quand on est un super politico, un cadre corpo, une star des médias ou que l'on occupe un nid douillet au sommet de la chaîne alimentaire, on n'a pas à subir la règle du commun. J'avais un ID qui serait capable d'ouvrir les portes du paradis, pour peu que St Pierre sache ce qui est bon pour lui. Et c'était ma photo qui était sur la carte ... bien que tout le reste soit à peu près aussi vrai qu'une promesse électorale. Le temps de la brandir devant le mec qui gardait l'entrée de service et j'eus la satisfaction de le voir se redresser instantanément. Peut-être que le billet de 100 \$ que j'avais enroulé autour l'avait aidé à se décider. Avec certains, le papier monnaie est plus efficace que le créditube.

L'*Underworld 93* avait l'air vivant, ce soir là. Les lumières m'agressaient les yeux pendant que je descendais la rampe du rez-de-chaussée. La piste de danse n'était qu'une espèce d'immense bestiole amorphe, se tortillant d'un bon millier de membres agités. Le rythme de la musique était en train de pousser mon rythme cardiaque à la saturation. Sur la scène, une nova dansait.

Ses bras et ses jambes, de vrais miroirs de métal, captaient tous les rayons de lumière et les renvoient vers la foule dans une cascade de couleurs et d'éclairs. Au premier coup d'œil, on ne voyait que cela. Ensuite,

c'étaient les cheveux, une explosion d'or dans la lumière. Ils entouraient son visage comme une couronne solaire autour d'une lune d'argent. Puis, seulement, on découvrait son torse d'athlète, ses muscles saillants sous l'effort, la profondeur presque trop humaine de ses attributs robotiques. Maria Mercurial dansait et, quand vous avez un tel spectacle sous les yeux, rien d'autre n'existe.

Elle était complètement interfacée, les impulsions de ses muscles et de ses nerfs dirigeant les moindres fonctions des synthétiseurs. La plupart des gamins qui se prennent pour de vrais rockers se contentent d'apprendre deux ou trois figures des commandes de leurs interfaces et laissent les programmes des consoles faire le reste. Pas de ça avec Maria. En l'écoutant, en la voyant, on sait tout de suite que chaque note produite est régie par un mouvement extrêmement bien maîtrisé, que la chorégraphie des sons, du corps et de la voix viennent tous de son cœur, aussi vivants que des jeux d'enfants, aussi intimes que des caresses d'amants, aussi réelles que la mort.

La voix est uniquement la sienne mais c'est aussi celle de toutes les femmes que vous avez jamais aimé ... ou détesté. À un moment, tu te la prends en pleine figure, la seconde d'après, ça vous arrache le cœur comme le cri d'un enfant affamé ou ça vous cloue au mur comme si la chaleur animale se concentrat en un trait acéré.

Un de mes plus vieux amis collectionne les vieux disques de rock and roll comme d'autre théâtralisaient les bijoux ou les vieilles voitures. La voix de Maria me rappelle toujours un peu ces vieux trucs, quand la musique coulait comme de la sève brûlante. Grace Slick me vient à l'esprit ou Janis Joplin qui se consumaient comme une comète qui s'approcherait trop près du soleil.

Puis vient le moment de la fin du show. La salle fut prise de folie. Maria se tenait au centre de la scène éclairée par un unique spot, sa poitrine et son abdomen pompaient désespérément l'air à la recherche du souffle perdu. Sur sa peau de métal, des ruissellements de sueur coulaient de ses hanches et de ses épaules de chair.

Il fallut au moins dix minutes avant que cette foule en délire accepte de la laisser partir. Une vague de haine à l'état pur m'envahit face à cette foule démente qui en exigeait encore plus alors qu'elle avait déjà donné plus que sa chair et la leur n'en pouvaient supporter. Si elle avait sacrifié sa vie à leur seul plaisir, si elle était morte de danse sur la scène, ils auraient encore crié leur appétit insatiable.

Ça avait commencé comme une nuit relax mais quand votre karma vous dit qu'il faut se mettre au boulot ... faut y aller. On s'est donc préparé, la Harley et moi. On était postés dans l'allée de l'entrée des artistes lorsque Maria s'est taillée un chemin dans la haie de ses fans en direction de sa limousine. La grosse Nightsky avait de l'allure, chromée du toit jusqu'au coffre, comme sa propriétaire, et quand elle a commencé à rouler dans les rues obscures, j'ai entrepris de la suivre, à une rue d'écart, pas plus.

Quand j'ai vu que la Nightsky se dirigeait vers les profondeurs des Barrens, je n'ai pas vraiment été surpris. On s'écartait des lumières de la ville et on s'avancait vers le cœur de ténèbres de Seattle. Parfois, après une représentation, Maria éprouvait le besoin de se détendre. Dans son dossier, j'avais lu quelque chose qui me disait comment elle s'y prenait. D'un coup de pouce, je lançais la vérification des armes. La console de la Harley me rassura instantanément. Elle était parfaitement prête à assumer tous les petits désagréments que le quartier pourrait nous réservier.

Une rue après une espèce de coupe-gorge nommé Au Tatou, la voiture s'arrêta dans une courbe. Voyant que le chauffeur avait déployé son armement intégré, j'applaudissais silencieusement à cette preuve de bon sens. La porte arrière s'ouvrit et Maria sortit de la limousine. Elle portait une tenue noire, un vêtement blindé, en fait, ponctué d'incrustations argentées. Cela ressemblait à un phantasme de fétichiste mais c'était sans doute capable de stopper une balle de magnum tirée à bout portant. Toute la partie supérieure de son visage était couverte par une paire de lunettes baroques, si opaques qu'il était évident que, pour y voir quelque chose, il fallait qu'elles soient pourvues d'améliorateurs de vision. Elle lança quelques mots à son chauffeur et entra dans le coupe-gorge pendant que la limousine s'éloignait. Je rangeais la bécane, lui intimais l'ordre de griller à mort quiconque oserait ne serait-ce que regarder ses enjoliveurs, puis j'entrais dans le bar à la suite de Maria.

Le bouge était rempli d'une faune de marginaux. L'ambiance était un véritable oratorio de traîne-misère. Maria était au bar, se composant une margarita à partir de tous les déchets toxiques qui se vendaient sous l'appellation prétentieuse de *tequila*. Plusieurs parasites tentaient de l'approcher, avec quelques propositions malhonnêtes en tête, mais ils refluaient rapidement en constatant que leurs efforts ne leur valaient même pas un regard méprisant. Finalement, un individu — qui aurait pu être un Troll... si les Trolls étaient capables d'être aussi grands et laids — décida de fixer son collimateur sur la lady. Voyant que ses manœuvres d'approche ne semblaient pas couronnées de succès, il conclut que l'approche timide n'était pas de mise et saisit le bras de Maria.

Il y eut un mouvement quasi-liquide de noir et d'argent. L'instant d'après, l'ardent séducteur se retrouva en train de voguer sur un amas de spectateurs enchevêtrés. Maria s'adossa au bar, l'onyx de ses verres de lunettes légèrement illuminé de reflets de la lumière. L'affreux semblait tout étourdi, ce qui était compréhensible. Il poussa un rugissement quand la compréhension de ce qui venait de se passer arriva péniblement jusqu'à sa conscience. Et il fonça la tête en avant. Pourquoi ces balaïses choisissent-ils toujours de charger comme des bêtes lorsqu'ils foncent vers quelqu'un qui peut les maîtriser ? Un psy trouverait sans doute matière à études dans ces tendances aussi mystérieuses que profondes. C'est presque comme s'ils étaient programmés pour cela: se faire projeter, se relever, rugir et charger !

Avec une esquive si parfaite que je crus un instant que la salle allait exploser en applaudissements, Maria sortit de la trajectoire du sauvage. Une main d'argent s'étendit au bout d'un bras étendu sur la gorge du pauvre type pendant que l'autre venait appuyer sur la nuque. Poursuivant le mouvement tournant de son esquive, Maria projeta l'agresseur sur une pyramide de bouteilles. Le fracas de la destruction fut terrifiant.

Il y a toujours une réaction au son du verre brisé dans un lieu comme celui-ci. En quelques secondes, le bar devint un champ de bataille. La bagarre générale débutea. J'écrasais d'un coup de coude, un visage qui s'approchait d'un peu trop près et entrepris de suivre la haie de corps virevoltants qui marquait le chemin que la dame d'argent se frayait vers la sortie. Arrivé à l'extérieur, je passais une seconde à inspecter les lieux lorsque j'entendis le bruit déchirant de quelqu'un qui, sous un porche de la rue, devait être en proie à de graves nausées. Avançant aussi silencieusement que j'en étais capable, je m'approchais pour vérifier et je découvris Maria, vomissant contre un perron. Dans le même temps, je remarquais aussi deux silhouettes cachées dans l'ombre, avançant furtivement de plus en plus près de la silhouette penchée. Le réverbère solitaire au coin de la rue fit miroiter l'éclat de l'acier dans leurs mains.

Je dégainais mon Viper. «Sans rancune, les gars !» murmurai-je pour moi-même au moment où le minuscule spot rouge du viseur laser s'alluma. Les mortelles aiguilles émirent leur son mat, caractéristique, à l'instant où elles se plantèrent dans le front des voyous. Du coin de l'œil, je pus voir la limousine d'argent apparaissant au coin de la rue. Elle venait reprendre sa propriétaire après cette brève sortie. Maria était assise au milieu des pouilles, sur la première marche de l'immeuble. Les mains sur le visage, elle fredonnait pour elle-même, d'une voix douce et ferme. Ses lunettes sophistiquées gisaient sur le sol, pulvérisées, déformées comme si une puissante jambe de métal les avaient écrasées rageusement, encore et encore. Ses démons personnels étaient calmés, au moins pour cette nuit, grâce aux effets jumeaux de ces deux drogues que sont la musique et la violence.

Le chauffeur sortit de la voiture, un affreux fusil à canon court sous le bras. Il se pencha sur la silhouette de la rockeuse et se mit à lui parler doucement. Elle leva la tête. J'avais accoutumé mes yeux à l'obscurité et sous la lumière spectrale du lampadaire, je voyais son visage nu. Je n'ai jamais compris pourquoi le feu et bien peu regretté Texamachach avait laissé ses yeux inaltérés lorsqu'il avait fait entreprendre la substitution épidermique sur Maria. Peut-être qu'il y avait, dans la profondeur de ses yeux bruns et vivants émergeant du masque d'argent, quelque chose qui le touchait. Moi, ça me rend toujours nerveux, ce genre de choses, au point d'avoir envie de hurler ou de tuer.

Je regardais le couple pendant qu'il remontait en voiture. Le chauffeur amenait Maria sur le siège arrière avec autant d'égards que pour une personnalité royale. Il repassa derrière le volant et abandonna quelques millimètres de caoutchouc sur le revêtement de la chaussée dans sa hâte de s'éloigner de ce petit coin d'enfer. Judentieuse réaction, bonhomme !

Je retournais à l'endroit où j'avais laissé la Harley. Je dus évacuer d'un coup de pied le cadavre crispé d'un crétin qui avait approché d'un peu trop près les plaques électriques du système antivol. Les plaques s'escamotèrent dès que j'eus annoncé à la moto que j'étais de retour. Je lançais le moteur et rentrais à la base. C'est tout juste si je ne dus pas m'arrêter pour dégueuler, moi aussi.

Maria Mercurial ! Je l'avais étudiée à fond. Je l'avais vue produire son art et pris du plaisir à l'écouter, à la voir. Avec les fichiers que mes patrons de l'Aztechnology m'ont fourni à son sujet, je peux dire que je la connais mieux qu'elle ne se connaît elle-même. Et maintenant, il faut que je la tue ...

Certaines missions sont plus dures que les autres !

INTRODUCTION

INTRODUCTION

Maria Mercurial est une aventure de jeu de rôle qui se situe dans l'univers de **Shadowrun**.

Nous sommes en 2050. Les progrès de la technologie ont été étourdissants. Désormais, les humains peuvent se fondre au sein même des ordinateurs et voyager dans un sous-univers de données informatiques que l'on appelle La Matrice. Mais c'est encore le réveil de la Magie qui s'avère le phénomène le plus surprenant de ces dernières décennies. Les Elfes, les Dragons, les Nains, les Orks et les Trolls assument désormais leurs véritables formes. De gigantesques mégacorporations ont supplanté les super-puissances et régissent la plus grande partie du monde. Les Magiciens comme les Shamans détiennent des pouvoirs d'un autre type mais tout aussi effrayants. Dans l'ombre de tout cela, glissants comme des murmures au cœur de la nuit, sont les Shadowrunners. Personne n'admet leur existence mais personne d'autre qu'eux ne pourrait accomplir les opérations secrètes dans lesquelles ils excellent.

Cette histoire prend place dans les rues et les ténèbres de Seattle qui est devenue une conurbation englobant plus de 4 000 km², d'Everett à Tacoma. Pourtant cet immense mégaplexe n'est rien d'autre qu'une simple enclave au cœur des territoires qui appartiennent désormais aux Nations des Américains d'Origine et aux autres états souverains de métahumains et de créatures Éveillées.

NOTES POUR LE MJ

À l'exception de quelques documents spécifiquement désignés, tout le matériel contenu dans ce livret est strictement réservé aux Maîtres de Jeu. Pour diriger cette aventure, chaque MJ devra être familiarisé avec les règles de base du jeu **Shadowrun**.

Pour cette aventure, le nombre optimum de joueurs est 6. Si l'équipe de PJ comporte un nombre de personnages plus faible, ils risquent d'être mis en état d'infériorité. Mais un nombre plus élevé pourrait ne pas convenir non plus, à cause des délais et des complications qu'impliquent un nombre de joueurs trop élevé. Cela dit, chaque Maître de Jeu sera le plus à même de juger de ses possibilités et de celles de ses joueurs et donc de décider du nombre de joueurs à inclure.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont précisément planifiées alors que d'autres sont introduites sans préjuger de leur issue. Tout au long des différentes sections qui décrivent l'aventure, des indications sont fournies pour aider les MJ à résoudre les diverses situations de jeu.

Les joueurs sont libres de choisir leurs propres personnages mais le MJ doit savoir que la présence de certains types de PJ est de nature à améliorer les possibilités de jeu de l'équipe dans le cadre de cette aventure. Ainsi, compte tenu des pouvoirs magiques dont certains des adversaires disposent, il serait bon que

l'équipe de joueurs puisse faire appel à son propre magicien. De la même manière, il est possible qu'une équipe dépourvue de Decker manque quelques informations importantes. Enfin, cette aventure implique un certain nombre de combats; il serait bon que les PJ puissent compter sur une puissance de combat décente.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Mis à part les règles qui figurent dans le livre **Shadowrun**, tous les éléments nécessaires à la mise en œuvre de cette aventure sont inclus dans le présent livret. Pour des résultats optimum, il serait bon que le MJ se familiarise avec le contenu de ce livre, avant de débuter la partie ... les rebondissements du scénario sont destinés à déclencher des effets de surprise chez les joueurs, pas chez le Maître de Jeu !

Bien que ce livret tente de couvrir tout ce qui devrait — et même pourrait — se produire dans le cours de cette aventure, il est impossible de tout prévoir. Le MJ pourrait parfois penser qu'il est bon de laisser l'inattendu mener les choses à sa guise; même si cela doit se concrétiser par la mort de tout le monde — après tout, quand ils ont accepté ce job, ils savaient que c'était dangereux ! À l'inverse, si les joueurs imaginent une solution particulièrement brillante pour se débarrasser trop aisément des méchants, le MJ pourra toujours ramener le suspense en mettant en scène un grand combat avec les adversaires venus se venger.

Le Synopsis est un résumé — assez détaillé tout de même — de l'intrigue et du cours général de l'aventure. L'interview de Maria Mercurial et le texte d'un de ses premiers tubes sont présentés à titre de documents à remettre aux joueurs. Cela devrait aider à stimuler leur intérêt pour cette histoire.

L'Aventure commence avec une section intitulée Introduction des PJ qui propose diverses suggestions concernant la manière de lancer l'action et d'amener les personnages à entrer dans l'aventure. Viennent alors plusieurs courtes sections qui décrivent les rencontres et événements qui doivent ou devraient se produire au cours de la partie. Lorsque l'équipe des PJ est confrontée à différentes pistes qu'ils peuvent emprunter indifféremment, chacune des options est étudiée dans une section distincte des autres.

La plupart des descriptions de rencontres commencent par un texte intitulé Ce Qu'il Faut Leur Dire. Il est destiné à être lu textuellement à vos joueurs. Il décrit l'endroit où se trouvent les PJ et ce qui se produit sous leurs yeux. Les éventuelles indications importantes destinées au Maître de Jeu sont regroupées sous les rubriques Notes pour le MJ. Dans certains cas, plusieurs textes de présentation sont possibles selon les événements antérieurs, seul le texte approprié à la situation doit être lu aux joueurs.

Une autre rubrique d'informations est intitulée Dans les Coulisses. C'est là que figurent les véritables descrip-

Les Oniropuces

tions de ce qui se produit. En effet, seul le MJ sait exactement ce qui se passe à un quelconque moment donné de l'aventure. Ces informations lui sont donc réservées. Dans le cas où des plans sont nécessaires, c'est sous cette rubrique qu'ils apparaissent. Lorsque des PNJ interviennent, leurs descriptions et leurs caractéristiques y figurent également et, dans le cas où des combats sont probables, les comportements généraux des PNJ concernés peuvent aussi être suggérés.

Enfin, la plupart des sections comportent une rubrique intitulée Clarifications. Elle comporte diverses suggestions qui pourraient permettre au MJ de remettre l'aventure «en marche» si les choses allaient trop mal à certains moments. Ainsi, par exemple, y trouve-t-on des conseils pour les MJ qui n'apprécient pas de voir leurs joueurs trop découragés, ou les personnages tués trop facilement. Bien entendu, chaque MJ est parfaitement libre d'ignorer ces suggestions.

La Section Casting se limite à la description complète, avec leurs caractéristiques, des trois PNJ principaux, c'est-à-dire Maria Mercurial, Max Foley et Armando Hernandez. Les autres PNJ importants, comme Sumiko Hotoda, Kyle Morgan, le Dragon Perianwyr et les Chevaliers-Dragon de Morgan, sont décrits à l'endroit où ils apparaissent dans le cours de l'histoire.

La section finale Ramassons les Morceaux! comprend un épilogue à cette aventure, des indications pour l'attribution du Karma et des articles de presse qui devraient être remis aux joueurs selon les résultats de leur opération.

LE SYNOPSIS

L'aventure **Mercurial** va plonger les PJ dans un horrible contexte de double jeu et de dangers. Ils croient que leur travail consiste à assurer la protection d'une rock star, Maria Mercurial, qui est menacée par son ex-agent Armando Hernandez. Ce dernier est en colère depuis que Maria a résilié son contrat avec lui pour signer avec son rival de toujours Max Foley. Cela ressemble donc bien à un parfait travail de garde du corps !

Mais ce que personne ne sait — pas même Maria elle-même — c'est qu'il y a cinq ans, elle était la garde du corps, secrétaire et maîtresse d'un cadre supérieur de l'**Aztechnology**, Reynaldo Texamachach. Celui-ci avait bousculé son crâne de mémoires scellées et l'avait fait bénéficier d'un splendide travail cybernétique de très haute qualité. Texamachach l'avait également rendue dépendante des oniropuces, ces «drogues» simsens illégales. Maria étant accrochée par des oniropuces spécifiques que lui seul pouvait lui fournir, Texamachach s'imaginait qu'elle se montrerait obéissante à ses moindres volontés.

En 2045, lors d'un voyage à Seattle, Maria se rebella. Elle tua Texamachach et s'enfuit dans les Barrens. Son accoutumance aux oniropuces la contraint à se livrer à la prostitution pour s'alimenter en puces illégales. Une nuit, un producteur de musique nommé Armando Hernandez l'entendit chanter. Il en fut si impressionné qu'il la tira de sa condition, l'emmena dans une clinique pour la faire bénéficier d'un traitement de désintoxication et, finalement, la lança dans le circuit du rock.

Depuis le traitement atroce qu'elle a subi pour éliminer son assuétude envers les oniropuces, Maria n'a pratiquement aucun souvenir de son existence avant que Hernandez ne la tire des Barrens. De plus, elle subit ces changements de personnalités qui sont à la limite de la psychose. En fait, elle bascule aléatoirement dans une

LES ONIROPUCES

En 2050, l'usage des drogues a été largement remplacé par celui de puces simsens illégalement modifiées. Techniquement, ces puces engendrent des signaux simsens avec des amplitudes qui intensifient l'expérience jusqu'aux limites de la tolérance et même au-delà. On les nomme généralement les oniropuces, les *Plus-Que-Vraies* (PQV), les *Tord-Neurones*, entre autres ... Les utilisateurs en sont les rêveurs-à-puces, les têtes-à-puces, les brûle-ROM, etc. Les oniropuces se connectent dans les datajacks standard.

Les oniropuces peuvent induire de nombreux fantasmes préprogrammés qu'elles distillent par une stimulation artificielle des centres de plaisir du cerveau. Elles tendent à provoquer une profonde assuétude psychologiquement; il n'y a aucune trace physique de cette dépendance. Les puces typiques sont temporisées, de façon à prévenir une détérioration des cellules nerveuses et, de plus, elles sont généralement prévues pour s'autodétruire après leur première utilisation ceci afin de forcer les «drogués» à renouveler leur approvisionnement.

L'utilisation constante de ce type de puce provoque une dépendance très virulente. De plus, leur usage intensif provoque des dommages cumulatifs au sein des cellules du cerveau ce qui rend les sujets de moins en moins réceptifs à leurs effets. L'utilisateur est alors contraint à des «doses» de plus en plus fréquentes ou à des amplitudes de plus en plus élevées ce qui accroît d'autant plus la détérioration des cellules cérébrales. Ce cercle vicieux aboutit généralement à la mort du sujet. D'autres séquelles sont moins radicales, ce sont des dommages nerveux, des pertes de mémoire ou même des épisodes psychotiques.

Les oniropuces sont souvent modifiées pour se dérouler en continu. Les temporiseurs, les dispositifs d'autodestruction et autres sécurités du même ordre peuvent être éliminés par des personnes techniquement compétentes. Dans la rue, ces puces «triquées» sont baptisées portes-à-rêves mais ce sont généralement des portes que l'on ne franchit que dans un seul sens. Les sujets bloqués dans de telles diffusions continues de signaux simsens à forte amplitude meurent habituellement au bout d'une période assez brève, leur système nerveux atteignant le point de rupture sous l'impulsion des stimulations cérébrales à haute énergie.

Les morts par ce type de puces «chargées» — que ce soient des suicides ou des meurtres — abondent dans la littérature bon marché.

Les oniropuces peuvent être conçues pour un individu spécifique. Elles sont alors accordées sur ses structures neurologiques et son profil psychologique. Ces puces spécifiques peuvent provoquer la dépendance totale dès la première utilisation. La désintoxication de sujets ainsi drogués est une opération terrible et la victime est généralement condamnée à utiliser de fortes doses d'oniropuces standard si elle est privée de sa puce spécifique.

de ses trois personnalités qui sont l'Amazone, la Maîtresse d'École et l'Innocente. En l'absence de tout souvenir de son ancienne identité, la splendide chanteuse a gardé le comportement qu'elle avait lorsqu'elle «travaillait» dans les Barrens.

Presque immédiatement, Maria Mercurial a été propulsée vers le succès. Son premier single «Qui pleure pour les enfants?» a été numéro 1 dans les charts pendant deux mois, en 2048, et juste avant que son second titre «Présente-le au Monsieur» ne le remplace au sommet. Avec son second album, «Putu», en 2049 et sa tournée dans 28 villes dans des salles combles, elle a véritablement atteint le firmament des rock stars.

Toute cette lumière et toute cette gloire n'ont pas manqué de permettre aux corps de l'*Aztechnology* de retrouver celle dont ils connaissent les antécédents. Mais leur désir de venger la mort de Texamachach ne peut valoir les risques qu'ils encourront en se frottant à un nom désormais aussi célèbre que celui de la star. La vengeance étant un plat qui se mange froid... Des Shadowrunners employés par la Corpo ont réussi à se procurer les dossiers médicaux de Maria, dans la clinique de désintoxication où elle a été traitée, et ils font état de sa perte de mémoire. Comme elle ne peut donc rien révéler qui puisse causer du tort à l'*Aztechnology*, les corps ont décidé qu'ils n'avaient pas de raison de s'exposer à de gros ennuis. C'était du moins leur point de vue jusqu'à une date récente car ils viennent d'apprendre que Maria Mercurial détient la clé d'une situation très désagréable.

La *Perfekto Polymers* est une filiale de l'*Aztechnology* qui se consacre à la fabrication de matières plastiques. En 2045, Texamachach a été envoyé à Seattle pour traiter un problème concernant une usine de la *Perfekto*. Il semblerait que le brillant cerveau qui dirigeait l'usine avait jugé bon de réduire ses coûts de fabrication en violant les lois de Seattle concernant les éliminations de déchets. Au lieu de payer pour le recyclage des déchets, ou pour leur transport dans les zones désignées des UCAS (loin des territoires de la NAO), il les déversait secrètement dans une grande cuve souterraine.

Comme chacun sait, les lois de Seattle sont plus dures pour ce genre de crime que pour le meurtre même. Le Traité de Denver a signifié un coup d'arrêt total à toute la pollution industrielle dans, ou à proximité, des territoires de la NAO. Bien entendu, le directeur de la *Perfekto Polymers* était bien persuadé que personne ne découvrirait jamais cette petite entorse.

Et, en effet, personne ne s'en était aperçu jusqu'à ce que la cellule locale de *Greenwar*, un polyclub éco-terroriste, n'engage une opération contre la *Perfekto Polymers*. Entre autres choses, ils tombèrent sur un rapport secret qui faisait état du total de néoyens que l'usine économisait grâce à son évacuation secrète de déchets. *Greenwar* se préparait à révéler cette information aux médias ce qui se serait certainement traduit par une amende énorme infligée à la *Perfekto* et par d'énormes frais de nettoyage. Plus grave encore, si le conseil tribal décidait de s'attaquer très sérieusement à cette société qui «empoisonne la terre», la *Perfekto* pouvait être privée de la licence lui permettant d'opérer dans la région de Seattle. Sans compter l'embarras causé à l'*Aztechnology*, cette publicité négative aurait pu menacer de délicates tractations qui étaient alors en cours entre la Mégarécoporation et le conseil municipal de Seattle.

La *Perfekto* bénéficia tout de même d'un coup de chance; l'imbécile qui dirigeait *Greenwar* ne put résister au plaisir de pavoiser. Il crut bon de laisser une note des plus méchantes dans la boîte à lettres télématique du

PDG, en lui disant qu'ils allaient se «payer» la grosse corpo. Paniqué, le directeur de la *Perfekto* demanda de l'aide à ses patrons de l'*Aztechnology* et Texamachach fut envoyé sur place pour arranger l'affaire.

Ne trouvant aucune autre solution satisfaisante, Texamachach décida d'éteindre tout cela. Il décrêta la fermeture de l'usine; une décision qui détruisit d'un seul coup la vie économique du voisinage et condamna la zone à devenir très rapidement une zone de taudis. Le patron de l'usine qui s'était montré si créatif fut immédiatement convoqué à Mexico pour un «conseil directorial spécial» et personne n'entendit plus jamais parler de lui. Par une étrange coïncidence, plusieurs techniciens de nuit — ceux qui faisaient fonctionner le système d'évacuation de déchets — connurent des accidents mortels. La cellule locale de *Greenwar*, pour sa part, fut proprement éliminée par un commando de choc de Shadowrunners de l'*Aztechnology*.

Toutes les références au système d'évacuation secrète furent purgées des fichiers de la *Perfekto* et Texamachach, comme à son habitude, stocka son rapport final dans la mémoire scellée de sa secrétaire là où il devait se trouver parfaitement à l'abri jusqu'à son retour au siège de l'*Aztechnology*. Ce rapport comprenait les seules références existantes de la présence de la cuve de déchets.

Malheureusement pour ce pauvre Texamachach, c'est cette nuit là que sa secrétaire choisit pour se libérer de son quasi-esclavage. Elle pulvérisa la cervelle de son patron sur les murs de la suite qu'il avait dans la pyramide et s'enfuit dans les bas quartiers de la cité. Maria, depuis cette nuit là, possède les enregistrements secrets mais elle n'en a pas la moindre conscience.

Au cours de ces dernières années, une firme baptisée *New Horizons Development* a acquis secrètement les terrains qui entourent la zone de l'usine abandonnée. Les alentours sont en effet sur le point de connaître un nouvel essor économique en raison d'un nouveau projet corporatif qui doit créer des zones de bureaux, des industries, des résidences, etc. La *New Horizons* a eu vent de ce projet et tente de prendre le contrôle de la zone de taudis afin de la rénover pour en faire un quartier résidentiel. Les bénéfices promettent d'être très juteux quand les cadres voudront s'installer à proximité des nouvelles installations.

Lorsque la *New Horizons* commença à déblayer le terrain pour entamer les nouvelles constructions, il y a de cela quelques mois, l'inquiétude s'éveilla au sein des responsables de la *Perfekto Polymers*. Si l'un des engins de terrassement venait à ébrécher la cuve souterraine, les fuites de déchets entreposés transformeraient toute la zone en un désert toxique. En désespoir de cause, la *New Horizons* fut avertie, par la *Perfekto*, que des millions de litres de matières hautement toxiques étaient enfouies, quelque part, dans le périmètre de leurs nouvelles possessions. Les travaux de fondations furent immédiatement stoppés.

C'est alors que la direction de la *Perfekto Polymers* reçut un rapport qui eut pour effet de la terroriser. D'après les recherches de quelques Shadowrunners corps, la *New Horizons Development* appartient, en fait, au *Shigeda-gumi*, un puissant clan yakuza de Seattle.

Quasiment dans le même temps, la *New Horizons* présentait un ultimatum à la *Perfekto Polymers*. La firme chimique révèle l'endroit où se trouve sa cuve clandestine et accepte de payer le prix de son «nettoyage» ou la *New Horizons* révèle l'information aux médias. Dans ce dernier cas, évidemment, la *Perfekto* sera cer-

tainement accablée par la presse mais la *New Horizons* sera aussi en mesure d'amener l'affaire devant les tribunaux et très certainement d'obtenir les dédommages qu'elle réclame. De plus, les représentants de la *New Horizons* se laissèrent aller à suggérer que leur «haute direction» pourrait également appeler à des mesures plus ... expéditives. On ne lèse pas impunément les intérêts du yakuza !

On imagine assez bien la panique qui s'empara alors des cadres de la *Perfeko*. Ils en référèrent à la direction de l'*Aztechnology* et c'est alors que la Mégacorp découvrit que la seule trace existante des fichiers relatifs à cette cuve était stockée dans la mémoire secrète de Maria Mercurial, là où Texamachach l'avait enregistrée juste avant de mourir.

C'est là que commence l'aventure !

L'*Aztechnology* a délégué sur place une équipe dite de «clarification», dirigée par Kyle Morgan, le top niveau en matière de Shadowrunner corpo. Cette équipe a pour nom de code les Chevaliers-Dragon. De leur côté, les Shigeda ont assigné l'une de leurs meilleurs mages, Sumiko Hotoda, pour assurer la liaison avec les agents de l'*Aztechnology*.

Morgan et Hotoda ont imaginé un plan destiné à kidnapper Maria sans compromettre l'*Aztechnology*, ni le Shigeda-gumi. Ce plan prévoit de mettre en cause le manager de la chanteuse, Armando Hernandez.

Pendant ce temps, les «requins de la finance» des Shigeda se sont aperçus qu'ils détenaient des reconnaissances de dettes d'un certain Max Foley, pour un total de 500 000 nuyens. Des exécutants étaient sur le point de clôturer son compte, de façon définitive, quand les yakuzas réalisèrent que Max Foley était, de longue date, le rival d'Armando Hernandez en affaires. Voilà qui collait parfaitement au plan. Les Shigeda indiquèrent à Foley qu'il lui fallait prendre le contrôle de la carrière de Maria Mercurial et, ainsi, il pourrait rembourser une partie de sa dette envers le syndicat en puisant dans les gains de la star. Foley accueillit ce plan avec enthousiasme (comme s'il avait le moindre choix !).

Hotoda s'arrangea pour que Maria découvre des (fausses) preuves d'un lien entre Hernandez et un trafic d'oniropuces orchestré par les Shigeda. Horrifiée de voir quelqu'un en qui elle avait confiance diffuser ces PQV qu'elle a maintenant en horreur, Maria écarta son agent pour signer avec Foley.

Tout était en place pour la seconde partie du plan. Maria et Hernandez reçurent des menaces, émanant apparemment de Hernandez, indiquant que, si Maria restait avec Foley, sa carrière autant que sa vie seraient en jeu. Foley fut pris de panique, craignant que ces menaces soient réelles et que son arrangement avec le yakuza ne soit menacé. Sumiko Hotoda lui a répondu que les Shigeda estimaient avoir assez fait pour lui et qu'il lui appartenait de régler ce problème lui-même. C'est alors que le producteur décida de louer les services d'une équipe de Shadowrunners pour protéger sa vedette, et lui-même. Bien entendu, il a tenu Hotoda au courant de sa décision et la magicienne s'est empressée d'en informer Morgan.

Tout cela convient parfaitement aux plans des méchants. Ils comptent maintenant enlever Maria et faire accuser Hernandez. Lorsqu'ils auront extrait les renseignements de sa mémoire scellée, ils n'auront plus qu'à la tuer, ainsi que Hernandez, et ils organisent une mise en scène dans laquelle il sera évident que Hernandez a tué Maria avant de se suicider. Une grande perte pour la musique !

C'est là que les PJ vont intervenir. D'abord, ils auront à traiter avec Sumiko Hotoda et ses soldats yakuza venus kidnapper Maria. Si les personnages n'y parviennent pas, Morgan et ses Chevaliers-Dragon tenteront alors de sauver la mission. Morgan est véritablement un as dans son domaine et, de plus, il est assisté de Perianwyr, un vieil ami à lui qui a au moins deux particularités : celle d'être un amateur du Rock & Roll de la grande époque et d'être ... un Dragon Occidental !





INTRODUCTION DES PERSONNAGES-JOUEURS

Il existe plusieurs manières intéressantes de plonger les PJ dans l'aventure.

La première consiste, pour le MJ, à faire contacter un PJ par Max Foley. L'impresario convoque l'un des PJ et lui propose un travail de garde du corps pour une somme de 5 000 ¥ avec la possibilité de se faire aider par tous les autres Shadowrunners qu'il estimera nécessaire, ceux-ci étant payés au même tarif. Si le PJ veut tenter de faire monter l'offre, Foley pourra lui demander d'attendre, pour discuter, de savoir de quoi il s'agit exactement et, pour ce faire, lui (leur) donnera rendez-vous à l'*Underworld 93* — un club de rock réputé. Rendez-vous fixé à 2 heures cette même nuit, Foley précise qu'il lui (leur) enverra des invitations pour l'entrée au club.

La deuxième consiste à faire courir dans la rue l'information suivante : quelqu'un a besoin d'une équipe de Shadowrunners pour accomplir un certain travail. Les postulants doivent contacter un certain Intermédiaire. Si les PJ répondent à cette approche, l'Intermédiaire leur fournira des invitations pour entrer au club; il leur dira de se rendre dans les coulisses à 2 heures pour y rencontrer Max Foley.

Une troisième méthode consiste à faire en sorte qu'un «client» reconnaissant ou un Contact ami, envoie aux PJ des invitations pour le passage de Maria Mercurial à l'*Underworld 93*. Foley ne manquera pas de les remarquer dans la salle (peut-être grâce à leur réputation ou par l'intermédiaire d'un Contact) et leur demandera de le rejoindre dans les coulisses à 2 heures.

Le MJ pourrait aussi se contenter d'indiquer aux personnages que Maria Mercurial doit se produire à l'*Underworld 93*. Il faudra encore leur préciser que Mercurial est l'une des rock stars les plus en vue actuellement. En l'absence d'invitation, toutefois, il leur faudra prendre place dans la file d'attente avec les autres fans. Là encore, Foley les remarquera puisqu'il est justement à la recherche d'une telle équipe de Shadowrunners; il fera en sorte qu'ils puissent entrer et qu'ils reçoivent son invitation à le rejoindre à 2 heures dans les coulisses.

Normalement, la plupart des personnages devraient être enthousiasmés à l'idée de pouvoir assister au show de Maria Mercurial. Quiconque, dans le monde de *Shadowrun*, a le moindre goût pour le rock, donnerait cher

pour connaître la date d'une représentation de la chanteuse.

Pensez bien qu'il suffit tout simplement que les PJ assistent au show de Maria pour qu'ils soient entraînés dans cette aventure.



UNDERWORLD 93

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Quiconque connaît un tout petit peu le monde du spectacle connaît aussi l'*Underworld 93*. C'est un ancien entrepôt industriel reconvertis dont l'intérieur aux dimensions de grotte est devenu l'un des temples de la musique rock. Les stars de la galaxie musicale y côtoient des groupes débutants car le propriétaire, Sidney Murdoch, semble avoir un don extraordinaire pour dénicher les jeunes talents qui, par la suite, pulvérissent les charts. Beaucoup d'entre eux montrent leur gratitude en se produisant à l'*Underworld* alors qu'ils pourraient remplir les plus grandes salles de Seattle pour des cachets beaucoup plus élevés.

Lorsque vous atteignez le club, des lettres chromoluminescentes d'un mètre de haut affiche un simple mot : M E R C U R I A L. Il y a foule devant l'entrée, chacun jouant des coudes pour s'approcher de la porte. Un Troll à l'aspect peu engageant, malgré le smoking qu'il porte, met fin aux espoirs de la plupart des prétendants à l'entrée. Pendant ce temps, des agents de sécurité privés patrouillent dans les environs immédiats.

Une file moins importante, à gauche, est réservée aux gens qui possèdent des invitations, que des gardes examinent très minutieusement.

Des flashes de lumières multicolores illuminent cette scène à travers les vitres de l'ancien entrepôt. Les gens qui se trouvent à l'intérieur ont l'air de beaucoup apprécier la contemplation de la foule qui attend dehors. Pour certains, cela semble même plus passionnant encore que d'écouter la musique.

DANS LES COULISSES

Si les PJ ont reçu des invitations, lisez-leur le texte ci-dessus et laissez-les ensuite prendre place dans la file de gauche. S'ils tentent d'entrer dans le club par la porte principale, Newt, le videur Troll les refoulera d'un geste. Mais, pratiquement au même instant, son téléphone de poche sonnera et, après un bref échange de mots, il rappellera les PJ et les laissera entrer. Foley a contacté Newt et lui a demandé de laisser entrer le groupe à titre d'invités. Le Troll, esquissant une grimace d'excuse, leur dit « OK ! vous pouvez entrer ! Profitez du spectacle et pas de pagaille, hein ! Y-a un gars qui voudrait vous parler. Allez dans les coulisses à 2 heures et demandez Max. »

Si quelqu'un demande qui est Max, Newt répondra en hochant la tête avec une grimace de surprise que Max Foley est l'impresario de Maria Mercurial. Il ajoutera « Enfin, z'êtes ignares ou quoi ? » et il élude toute autre question en prétextant qu'il a tout de même un peu de travail actuellement.

Si l'équipe a emporté la moindre arme d'une taille supérieure à celle d'un pistolet, il faudra que les PJ acceptent de les déposer à l'entrée. S'ils refusent, on leur interdira l'accès du club, quelle que soit l'identité de la personne qui les a invités. Tout acte de violence aurait

pour effet d'attirer sur place une demi-douzaine d'agents de sécurité qui tenteront de calmer les choses. Si un combat en bonne et due forme devait se déclarer, les patrouilles de police interviendreraient dans les cinq minutes. Il y a un certain nombre de gens importants au club, ce soir, et la *Lone Star* tient à ce qu'il ne s'y produise aucun incident.

NEWT, LE VIDEUR TROLL

Utilisez les caractéristiques du Videur Troll (*Shadowrun*, p. 177). Sa tenue de soirée, très bien coupée par ailleurs, est doublée d'une protection pare-balles (Balistique 3, Impact 0). Les Trolls ont aussi l'équivalent de 1 point d'armure dermique inhérente. Newt ne porte pas d'arme à feu.

AGENTS DE SÉCURITÉ/FLICS DE LA LONE STAR

Utilisez les caractéristiques du Flic (*Shadowrun*, p. 171). Tous portent des vestes pare-balles (Balistique 5, Impact 3). Compte tenu de la forte densité de foule, ils seront assez réticents à l'idée d'employer des armes mortelles.

Il y a 12 agents de sécurité dans les environs. Ils sont tous équipés de pistolets Fichetti Security 500, chargés avec des balles-gel (Code 4L1 *Etour*). Deux d'entre eux disposent de tasers Defiance Super Shock et un autre est armé d'un shotgun Defiance T-250 chargé avec des balles étourdissantes (4M4 *Etour*).

CLARIFICATIONS

Dans cette première scène, il y a peu de risques pour que les choses se passent mal mais ce pourrait tout de même être le cas si les Shadowrunners refusaient de déposer leurs armes lourdes à l'entrée. Si cela se produisait et qu'ils s'entêtent un peu trop, il est possible qu'ils se retrouvent arrêtés et emprisonnés ou forcés de s'enfuir à l'arrivée de la *Lone Star*.

L'une des seules manières possibles de rétablir une telle situation consisterait à faire en sorte que Max Foley les contacte, soit en payant leur caution pour qu'ils soient libérés, soit par l'intermédiaire d'un Contact s'ils se cachent.

Foley pourrait alors arranger une rencontre dans un endroit neutre, un bar ou même un parc. L'action de Joue-la au Max, La Reine Mercure et Feu ! (p. 17-24) pourrait alors prendre place dans ce nouveau cadre.

Si cela semble nécessaire, n'hésitez pas à rappeler aux joueurs qu'il n'est pas très prudent de jouer les fauteurs de troubles dans leur situation et qu'il serait bon de se calmer avant que les choses ne deviennent trop graves.

TOUT UN MONDE SOUS L'UNDERWORLD

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Quand vous pénétrez dans le club, un gars d'âge moyen portant un tee-shirt *Underworld 93* sur son estomac rebondi se tient au centre de la scène relançant les applaudissements qui saluent la fin de la prestation du groupe *Low Earth Orbit*. Quiconque a quelques connaissances dans le spectacle reconnaît aisément Sidney Murdoch, le propriétaire du club.

La salle est pleine à craquer. La fumée remplit l'air à tel point que les lumières des spots ressemblent à des piliers solides. Les serveurs frôlent la folie en tentant de suivre les commandes qui leur sont données en cascade.

« Voilà, voilà, bande d'allumés, espèce de mutants re-câblés ! Voilà pourquoi vous avez transpiré sur mon beau parquet toute la soirée... »

Ladies & Gentlemen — si on peut en trouver ici — et vous aussi bande de saletés ! voici ...

MARIA MERCURIAL ! »



Les spots s'éteignent, la salle est plongée dans l'obscurité et l'assistance, dans l'hystérie. Les applaudissements s'enflent de plus en plus jusqu'à ce qu'une note, unique, s'élève dans les ténèbres, de plus en plus forte, presque jusqu'à devenir douloureuse. Un intense rayon de lumière blanche jaillit en direction de la scène et allume des reflets sur la peau d'argent de Maria Mercurial. Elle se tient sur scène, pareille à une statue de métal chauffée à blanc, au moment où la note se brise soudainement et se fond dans le rythme prenant de l'intro de *Puta*, la chanson titre de son dernier album. Et soudain, elle est en mouvement en phase totale avec le son, le dirigeant avec ses muscles et avec ses nerfs. Les flashes de lumières explosent dans la salle et le mur vidéo tridi, derrière la scène, s'anime d'une succession rapide d'images des émeutes de Toronto de 2048. La musique vous saisit à la gorge pendant que les paroles se déversent en vous :

Yo soy tu madre, ne joue pas avec moi,

Mesure tes abattis si tu l'oses.

Mon temps, c'est de l'argent, tu le sais, Cabróñ.

Tu as eu ce que tu voulais, alors casse-toi,

Yo soy tu madre.

Ravissante *puta*, c'est ce que tu me dis,
Hola, puta, je suis ce que tu veux que je sois,
Jusqu'à ce que tu aies obtenu ce que tu veux,

Rien n'est trop bon pour moi.

Mais quand tu seras parti

Après t'être amusé, alors

Puta, sale puta, reste hors de mon chemin ...

DANS LES COULISSES

Cette section est essentiellement destinée à planter le décor. Le show de Maria dure environ une heure au bout de laquelle la foule est en pleine frénésie. Quand les spectateurs sont enfin calmés, Murdoch réapparaît pour rappeler que Maria se produit une seconde fois, à 2 heures.

Durant le spectacle, les PJ ne peuvent pas entreprendre grand-chose si ce n'est profiter pleinement de la musique et du rythme. Il est certain que personne n'a l'intention de leur parler pendant que Maria est sur scène et, même s'ils devaient essayer de discuter, le niveau sonore ne le leur permettrait pas.

Après la fin du show de Maria, les PJ peuvent continuer à profiter du spectacle sur scène car de jeunes musiciens se partagent la gloire de passer sur la même scène que Maria Mercurial.

Si des PJ tentent d'obtenir plus de renseignements sur Maria, Max Foley ou autres, passez à la section Tell-lin le Bavard, p. 16. S'ils se contentent de savourer leur soirée, passez à Joue-la au Max, p. 17.

Légende du Plan

UNDERWORLD 93 Légende du plan

L'*Underworld 93* est un ancien entrepôt reconverti haut de quatre étages. L'intérieur en a été évidé ce qui lui confère son ambiance caverneuse mais il garde résolument un type post-industriel dont la rouille est un élément.

Les zones 1 à 5 et 12-13 sont surélevées de 3 m par rapport au niveau de la rue.

1. ENTRÉE DU CLUB

Deux grands panneaux chromo-luminescents occupent les murs et superposent des lettrages lumineux à des images vidéos des artistes qui se produisent au club. Au-dessus de chacun de ces écrans brille le logo de l'*Underworld 93*. Il représente Charon conduisant sa barque (un «off-shore» à moteur suralimenté) sur le Styx.

2. PORTES PRINCIPALES

Newt, le Troll, garde l'entrée. C'est lui qui décide qui va pouvoir entrer et qui restera dehors. Un escalier monte vers le hall.

3. ENTRÉE PRIVÉE

Cette entrée est réservée aux porteurs d'invitations et aux visiteurs qui ne sont pas sujets aux règlements et autres formalités. Un escalier monte vers le hall.

4. CONSIGNE DES MANTEAUX ET DES ARMES

Une vitre blindée (Verre Armé) sépare cette salle du hall.

5. LE HALL

Il est généralement envahi par une foule de gens qui s'y rencontrent et s'y saluent.

6. ESCALIER EN SPIRALE

Ce sont les escaliers qui mènent aux différents balcons, galeries et mezzanines installés tout autour des murs ou suspendus au-dessus du sol. Ces aménagements sont garnis de chaises et tables pour satisfaire les clients qui souhaitent éviter le contact de la foule qui se presse sur le plancher principal. Les balcons donnent sur des fenêtres et c'est de là que l'on peut voir les gens qui tentent de se faire admettre à l'entrée.

7. TOILETTES**8. LA BÊTE !**

C'est une statue complexe de dix mètres de haut, dont la tête nue est en forme d'ogive. Sidney Murdoch en parle comme de la «mascotte» de l'*Underworld 93* mais refuse d'expliquer cette plaisanterie toute personnelle. Des lasers étincellent des yeux de la sculpture et son corps est «vêtu» d'hologrammes, de brume et de tubes électroluminescents. Le ventre de la statue dissimule un énorme haut parleur qui retransmet la musique de la scène. Parmi les hologrammes tremblotants se glissent des flashes de messages subliminaux. C'est ainsi que des phrases du genre «Contez l'Autorité» ou «L'Amour est La Loi» se déversent sur les spectateurs. Il est arrivé que des visiteurs ignorant de ce fait soient hypnotisés en regardant la Bête trop longtemps.

9. LES TABLES

Cette zone accueille les tables et l'on en a casé là autant qu'il était possible. Bien que les chaises aient l'air d'avoir été copiées sur des modèles d'instruments de torture, il y a généralement toute une foule massée à proximité dans l'attente qu'un siège se libère.

10. LE BAR

Le bar est placé sous la responsabilité de Tellin qui dirige une demi-douzaine de serveurs.

11. RÉSERVE

La réserve abrite toutes sortes d'objets : bouteilles, matériel de nettoyage, verres, etc. L'alcôve devant la porte est, en quelque sorte, le «bureau privé» de Tellin.

C'est là qu'il traite tous ses petits échanges d'informations.

12. - 13. BUREAUX DE SIDNEY MURDOCH

L'antichambre n° 12 est celle qu'occupe le réceptionniste. Dans la journée, on y rencontre toujours au moins deux candidats au vedettariat qui, accompagnés de leurs agents, attendent une audition. La pièce n° 13 est le bureau de Sidney. L'un des murs en est couvert par un moniteur tridi sur lequel Murdoch peut faire apparaître des images prises par les multiples caméras réparties dans son établissement.

14. PISTE DE DANSE

Pendant le show de Maria, la piste est totalement recouverte de spectateurs qui se trémoussent sur place en écoutant la musique plus qu'ils ne dansent réellement. La simple traversée de la piste lorsque la scène est occupée expose le passant à une agression musicale caractérisée due au niveau sonore.

Un large escalier relie la piste au niveau supérieur.

15. ACCÈS AUX COULISSES

Le portier dispose de sa table et de son siège, juste à côté de la porte.

16. LA SCÈNE

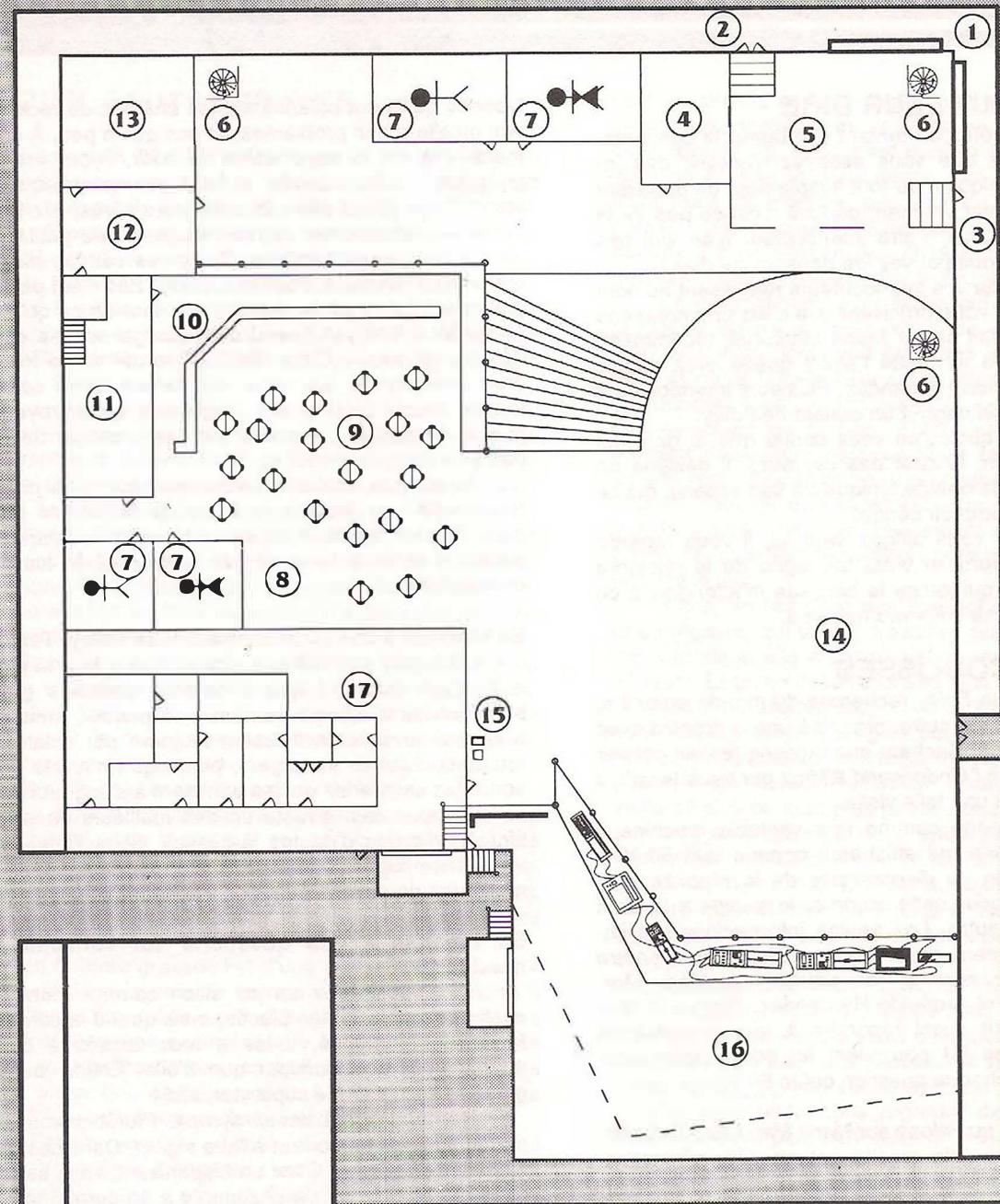
Des câbles, des synthétiseurs, des interfaces musicaux et autres y sont épargnés. La scène se trouve à environ deux mètres au-dessus du niveau de la piste. La façade de la scène est séparée de la piste par une balustrade et tout l'espace ainsi dégagé est rempli de haut-parleurs, de générateurs de lasers, d'équipements vidéo et tridi et autres jouets de rockers high-tech. Une collection étourdissante de projecteurs et autres éclairages est suspendue dans des cintres au-dessus de la scène ainsi qu'au-dessus de la piste.

Un gigantesque écran vidéo (représenté par les pointillés sur le plan) occupe le fond de la scène et s'élève pratiquement jusqu'au plafond du bâtiment.

17. LES COULISSES

Voir le plan séparé en p.20 dans Feu





Underworld 93

= 3 mètres

TELLIN LE BAVARD

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Vous déambulez en tentant d'entamer la conversation. Chaque fois que vous essayez d'obtenir des informations de quelqu'un ou tout simplement de dépasser le simple «Maria est vraiment géniale n'est-ce pas ?» la conversation s'épuise. Votre interlocuteur n'en sait pas plus que ce que vous pouvez lire dans les médias.

Un ou deux de vos interlocuteurs réagissent au nom de Max Foley. Ils vous précisent que c'est un impresario très connu qui a fait signer Maria Mercurial, récemment, juste après qu'elle ait quitté l'agent quelle avait depuis longtemps, Armando Hernandez. Plusieurs interlocuteurs montrent un certain dégoût en parlant de Foley.

Finalement, quelqu'un vous confie que le gars qui sait tout est Tellin, le chef des serveurs. Il désigne un Elfe, grand et de la beauté typique de son espèce, qui se tient derrière le comptoir central.

Quand vous vous dirigez vers lui, il vous regarde avec un sourire furtif et vous fait signe de le rejoindre dans une alcôve qui jouxte le bar. «Je m'attendais à ce que vous veniez me voir» murmure-t-il.

DANS LES COULISSES

Tellin sait que Foley recherche du monde et qu'il a, d'une façon ou d'une autre, organisé une rencontre avec les Shadowrunners. Sachant que quiconque veut obtenir des informations à l'*Underworld 93* finit par venir le voir, il s'attendait à avoir une telle visite.

Tellin fonctionne comme une véritable machine à sous. Une machine qui afficherait comme tarif 50 ¥ la question. Si Tellin ne dispose pas de la réponse à la question posée pour cette somme, le joueur a le droit d'en poser une autre. Les seules informations qui importent véritablement dans le cadre de cette aventure sont celles qui concernent trois personnes : Maria Mercurial, Max Foley et Armando Hernandez. Si vous le souhaitez, Tellin peut aussi répondre à toutes sortes de questions que les PJ pourraient lui poser. Mais souvenez-vous que chaque question coûte 50 ¥.

En réponse à des questions sur Maria Mercurial, Tellin dit

«La première fois qu'elle est passée sur scène, c'était ici même, en 47. À l'époque, son agent était Armando Hernandez. Il a littéralement campé pendant une semaine dans l'antichambre du bureau de Murdoch pour qu'il accepte une audition. Mais quand Sidney l'a entendue chanter, il a été emballé tout de suite. Il lui a fait signer un contrat qui lui permettait de se produire tant qu'elle en avait envie. Six semaines plus tard, elle enregistrait son premier tube et le reste, comme ils disent, c'est de l'histoire. Mais comme vous pouvez le voir ce soir, elle n'a jamais oublié ses amis. Elle pourrait se faire un paquet de nuyens en passant au Dôme, ou dans d'autres grandes salles, mais elle vient se produire dans un endroit comme l'*Underworld* ... c'est ça la classe, les mecs !»

«Comment elle est vraiment ? Alors ça, les gars, ça dépend des jours ! Vous avez sans doute lu toute les sa-

loperies qu'ils ont balancé sur les chaînes de rock. C'est vrai qu'elle a des problèmes, et pas qu'un peu. À un moment, elle est la super reine du rock, hyper branchée pour les médias, lancée à fond sur sa trajectoire ... voyez c'que j'veux dire ! Et puis, juste après, elle se renferme sur elle-même, coincée comme une petite bourgeoise de grande banlieue. Dans ces cas là, elle parle même différemment, vous m'suivez ? Elle n'est pas complètement débranchée, elle se souvient de ce qu'elle dit et de ce qu'elle fait quand elle change comme ça. J'ai déjà vu ça, avant. Cette fille a dû forcer sur le PQV. Je crois bien qu'elle est nette maintenant sinon cette saloperie l'aurait tuée depuis longtemps. Mais croyez-moi, je sais de quoi je parle, elle a dû se brancher des trucs pas nets dans le passé !»

Si vous le souhaitez, vous pouvez, à ce moment, remettre à vos joueurs le texte de l'interview publiée dans *Rockers Stars*. Il décrit la bien-aimée Maria Mercurial en proie à l'une de ses personnalités les moins charmantes.

En réponse à des questions sur Max Foley, Tellin dit

«Le gars connaît son affaire, mieux que la plupart, mais quel enfoiré ! Il a découvert quelques groupes super et les a aidés à ramasser le paquet, mais après quelques années ils finissent toujours par éclater et à chercher d'autres managers, parce qu'il n'arrête pas de sortir des saloperies qui les poussent à s'engueuler.

En tous cas, il reste un des meilleurs dans le business, y a pas d'doutes là-dessus. S'il a l'intention de vous faire signer, arrangez-vous pour lui soutirer un maximum de nuyens parce qu'il doit en avoir, celui-là.»

En réponse à des questions sur Armando Hernandez, Tellin dit

«Il s'est creusé un joli sillon comme manager, il avait des groupes bien placés, mais quand la carrière de Maria a commencé, il les a tous laissés à d'autres agents pour ne s'occuper que d'elle. Enfin, vous imaginez, quoi, c'est une superstar, elle !

Hernandez est assez sympa. Plutôt calme, enfin, sauf quand il a un contrat à faire signer. Dans ces cas-là, il devient plutôt dur. C'est un hispanisant, vous savez ! J'crois qu'il a du v'nir de l'Aztlan, y a un certain temps et quand on l' pousse un peu 'y a son *machismo* qui r'ssort.

Je dois dire que je n'sais pas ce qu'il a fait pour perdre son contrat avec Maria. Peut-être tout simplement qu'il ne pouvait pas assurer assez pour une carrière comme celle-là. Son nouveau manager, Foley est un salopard mais faut bien reconnaître qu'il a les bons contacts pour que les médias la suivent comme elle doit l'être.

J'ai saisi quelques rumeurs, dans la rue, qui disent que Hernandez prendrait ça assez mal; que Maria l'ait quitté pour bosser avec Foley, je veux dire. Peut-être bien qu'il va essayer quelque chose contre eux ... faire courir quelques ombres si vous voyez c'que j'veux dire ... À mon avis, Foley va vous proposer de quoi vous assurer le nutrisoja, les gars !»

JOUE-LA AU MAX

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Il est enfin 02:00, l'heure d'entrée en scène, pour Maria comme pour vous. Au moment où elle réapparaît devant son public qui se lance dans des applaudissements effrénés, vous devriez pouvoir vous glisser vers la porte des coulisses sans attirer l'attention.

Un Nain enrobé est assis à une petite table, juste à côté de la porte. Au-dessus de cette dernière, une affiche annonce en lettres lumineuses «ACCÈS RÉSERVÉ AU PERSONNEL AUTORISÉ ... et ça s'applique aussi à Vous !»

Le portier Nain est vêtu d'une veste satiné, bleu-roi, rembourrée aux épaules et couverte d'une impression holographique représentant des Dragons qui se font la course. L'impression est si saisissante que, pour un peu, on ne remarquerait pas l'excroissance qui déforme un peu la coupe sous son aisselle gauche. Il vous dévisage par dessus ses verres miroirs. «Vous devez être les gens qui venez pour Foley. Loge numéro 1. Prenez à gauche et allez au fond du couloir.» Il vous fait un signe de la main en direction de la porte.

Dans les coulisses, la musique se réverbère à un niveau très élevé. Vous rencontrez deux machinistes, assis, qui attendent la fin du spectacle afin de ranger la scène pour la nuit. La plupart des autres membres du personnel, y compris les musiciens des groupes, sont dans la salle pour assister au show de Maria.

En suivant les indications du Nain, vous passez une demi-douzaine de loges aux portes numérotées jusqu'à ce que vous atteignez celle qui porte le chiffre 1. Si vous y frappez, une voix s'élève de derrière la porte «Entrez, c'est ouvert !» Derrière cette porte il y a effectivement une loge d'artiste.

Un homme grassouillet d'une cinquantaine d'année est assis dans le coin de la loge. La tenue qu'il porte a l'air d'avoir été créée pour des gens qui auraient une trentaine d'années de moins que lui. Presque tous ses doigts sont ornés de bagues et il porte une quantité de bijoux en or qui, en plus, ont tout à fait l'air d'être des vrais. Il fume un énorme cigare verdâtre.

«Entrez, entrez !» dit-il. «Enchanté, je suis Max Foley. Vous êtes à l'heure, c'est bien. C'est à ça qu'on reconnaît les pros. La ponctualité, j'veux dire, pas vrai ? Je peux vous offrir quelque chose ?»

Après avoir proposé et offert divers accessoires de convivialité sous formes buvable, injectable, à fumer et autres, Foley commence à détailler son histoire.

«Maria a l'air solide comme ça mais, croyez-moi, sous cette peau d'acier se cache une petite fille très vulnérable. En fait, elle ne sait pas trop comment se font les choses. Bon, on est entre gens intelligents, ici, pas vrai ? Alors c'est pas la peine de brancher les décodeurs ! Voilà ! Maria était représentée par un certain Armando Hernandez. Hernandez et moi, ça fait un bout de temps qu'on traîne dans l'entreprise et, pour tout dire, on ne voit pas toujours les choses du même œil. Vous savez ce que c'est. Certains sont capables de voir que les affaires

sont les affaires et d'autres prennent tout comme des affaires personnelles; pas vrai ? Je ne sais pas pourquoi c'est comme ça, mais c'est pénible parfois Hernandez vient de l'Aztlan et vous savez, ces gens-là tiennent à leurs trucs de machos, pas vrai ? C'est simple, ils ne peuvent pas accepter qu'on les batte. Même si Hernandez est un citoyen des UCAS, maintenant, il reste quand même un fameux macho d'Azzie.

Le mois dernier, c'est Maria qui est venue me voir et m'a dit qu'elle en avait marre de ce Hernandez, pas vrai ? Elle avait découvert qu'il était de mèche avec les yaks et qu'ils faisaient de sales affaires ensemble. Les Onirocutes, vous savez ? les PQV — "Plus-Que-Vraies" comme disent les gamins. Enfin c'est comme ça qu'ils pensent dans leurs pauvres têtes ramollies. Cette saloperie vous grille le cerveau en moins de deux, pas vrai ? C'est pour ça qu'elle voulait virer Hernandez et faut pas la blâmer pour ça ! Elle savait que j'étais le seul agent qui ait assez de contacts pour faire valoir un talent comme le sien.

Alors, en fait c'est pas sorcier ! J'allais pas refuser une mégastar qui voulait travailler avec moi. On a signé les contrats et elle a donné à Hernandez son préavis de 30 jours. Et ça ne devait pas être plus compliqué que ça.

Mais ce Hernandez, il en a fait une affaire personnelle. Il a envoyé un gars pour porter un message à Maria. Enfin, pas un message, un ultimatum en fait ! Ou elle revenait travailler avec lui, disait-il, ou elle ne travaillerait plus du tout, plus jamais, disait ce salaud. Maria a viré le gars mais ça nous enquiquine tous les deux. Hernandez n'avait pas l'air de parler seulement de procès, à ce moment-là. De toutes façons, il n'a rien pour aller au tribunal mais ce mec-là a des contacts dans le milieu, pas vrai ? Je veux dire qu'il parlait bien de muscles, pas d'autres choses !

Actuellement, Maria travaille encore pour l'agence de Hernandez, enfin ... légalement. Elle en a encore pour cinq jours. Pendant ces cinq jours, je ne peux vraiment rien faire pour que Hernandez se tienne à distance mais, après ça, j'aurais le syndicat avec moi et Hernandez aura beau nous regarder de travers, Maria et moi, il ne sera plus rien dans le métier. C'est pour cela qu'on a besoin de protection pendant ces cinq jours. Et c'est pourquoi je vous ai fait venir. C'est dans vos cordes, n'est-ce pas ? Je peux payer cinq mille, à chacun d'entre vous. C'est à dire mille par jour. Pas mal, non ?

DANS LES COULISSES

C'est le bon moment pour laisser l'équipe poser des questions. Foley va s'en tenir à l'histoire, telle qu'il l'a présentée. Il n'en sait pas plus au sujet de la (prétendue) connexion entre Hernandez et le yakuza. Cela concerne Maria et c'est à elle qu'il faudrait en parler.

En ce qui concerne le prix qu'il propose, il est possible que les PJ veuillent faire monter les prix. C'est le moment de négocier. Dans une telle situation, Max donnera tout à fait l'impression qu'on est en train de lui arracher le cœur.

— Oh, les gars, vous voulez me tuer, c'est ça ? Hé ! je ne suis qu'un homme d'affaires, moi, tout comme vous. J'essaye de protéger un investissement, c'est tout.

— Je vois, vous croyez que les rockers sont tous riches, qu'ils roulent sur les nuyens, pas vrai ?

— Allons, soyez honnêtes, vous allez faire sauter la banque, là ! Etc. Tentez d'interpréter le rôle de Foley, hurlant, gesticulant, trépignant, se lamentant ... Dans la scène idéale, les PJ devraient lui donner la réplique avec autant de verve.

Pour résoudre la négociation en termes de règles, les joueurs devraient choisir l'un des PJ pour la mener; probablement celui qui dispose de la meilleure compétence en Négociation. Il aura à effectuer un Test d'Opposition avec sa Compétence en Négociation contre celle de Foley qui est d'Indice 7 (Voir *Shadowrun*, p. 59).

Si les joueurs jouent la scène de la négociation d'une manière qui vous satisfait, vous pourriez décider d'octroyer une récompense immédiate en réduisant, par exemple, le Seuil de Réussite du Test d'un ou deux points.

Si les joueurs remportent le Test d'Opposition, chaque Succès Excédentaire qu'ils auront obtenu leur vaudra un supplément de 500 ¥ par personne. Foley, s'il est ainsi contraint de payer plus cher, réagira comme s'il était forcé de se trancher un bras ou une jambe pour satisfaire les PJ. Si c'est Foley qui remporte le Test, il s'en tiendra tout de même à sa première offre.

Si, au lieu de réclamer un salaire plus élevé, l'équipe se contente de réclamer le remboursement de ses frais (y compris les frais médicaux), chaque Succès Excédentaire obtenu poussera Foley à couvrir les dépenses légitimes jusqu'à concurrence de 1000 ¥ par personne. Les équipements spéciaux, munitions, frais médicaux seront considérés comme des dépenses légitimes.

Si l'équipe comprend un Decker (et seulement dans ce cas), Foley pourra proposer un petit marché annexe, une fois que la négociation portant sur l'engagement de l'équipe sera terminée.

«On peut dire que vous êtes durs en affaires, vous !» dit Foley. «Voilà ce que je vais faire, tiens. Hernandez est un salaud, pas vrai ? Moi, je reste toujours correct dans les affaires, du moins j'essaye, mais ce Hernandez ... qu'est-ce qu'il connaît de la correction, pas vrai ? Je n'étais pas sûr de vouloir vous parler de ça mais, voilà, Hernandez a gardé 180 000 ¥ qu'il doit à Maria sur son dernier concert. C'était le mois dernier et il ne veut pas lui payer ses droits. Enfin, c'est comme ça qu'elle gagne sa vie, tout de même, elle doit toucher son argent, pas vrai ?

Depuis, j'ai découvert que Hernandez ne gardait pas cette somme sur son propre compte. C'est vrai qu'un pourri comme lui n'irait pas la laisser à un endroit où mes comptables pourraient la trouver ... En fait, il a planqué les droits de Maria dans une magouille appelée *Federated Funds Net* dans la 12ème Avenue. Il y a pas mal de gens dans le métier qui s'en servent parce que leurs déclarations de taxes et leurs fichiers sont ... enfin disons qu'ils comprennent assez bien les nécessités du show business en matière de circulation d'argent liquide, pas vrai ?

Justement, il se fait que je connais l'adresse du système de la *Federated* et même le numéro de code de Hernandez ... Normalement, je ne m'occupe pas de ce genre de fauche de données mais cette fois vous comprenez bien que ... enfin, je veux dire que si l'autre ne joue pas le jeu dans les règles qu'est-ce que je peux faire d'autre, moi, pas vrai ? Voilà, heu ..., si l'argent que

Maria doit toucher était redirigé vers mon compte pour que je puisse le lui donner, je pourrais m'arranger pour que celui qui l'a retrouvé touche une commission de disons ... 10%.

Si le Decker de l'équipe est intéressé, Foley lui confiera le numéro d'accès du système de la *Federated Funds Net* (le RTL 7206) et le numéro du compte de Hernandez dans ce système, ainsi qu'un code d'accès (réservé aux dépôts) sur son propre compte bancaire, via son ordinateur personnel branché sur le RTL 9206. Le Decker pourrait effectuer l'opération dans l'UC de la *Federated Funds Net*, ou dans l'USD qui renferme le compte de Hernandez.

Foley n'aura même pas à «blanchir» cette somme car Maria sera en mesure de défendre ses droits légalement dès que son contrat avec Hernandez sera officiellement arrivé à expiration.

Si l'équipe est décidée à accepter l'offre de travail de Foley, les PJ pourront serrer la main de leur nouveau commanditaire.

CLARIFICATIONS

Le problème évident qui pourrait se poser ici serait de voir les PJ refuser l'offre d'emploi de Foley. Si les négociations sont rompues, informez alors les joueurs que la musique est en train de s'arrêter sous un tonnerre d'applaudissements. Maria a terminé son numéro et avant qu'ils aient le temps de sortir, la porte de la loge s'ouvre et Maria Mercurial entre. Passez alors à la section suivante *La Reine Mercure* (p. 19). Si l'entrevue avec Maria n'est pas encore suffisante pour convaincre les PJ d'accepter le travail, passez immédiatement dans l'action de *Feu* (p. 20). Cette scène et ses conséquences directes laisseront les Shadowrunners en compagnie de Maria et de Max, lancés dans la même lutte.



LA REINE MERCURE

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Vous finissez de conclure votre accord avec Max Foley lorsque vous remarquez que la musique, audible jusque là en fond sonore, vient de cesser et qu'un tonnerre d'applaudissements vous parvient en écho depuis la grande salle du club. Il semble que Maria ait terminé son show.

Dans la pièce, tout métahumain mâle normalement constitué devrait alors ressentir le vif besoin d'une profonde inspiration. La princesse du rock est encore plus charismatique de près que lorsqu'on la voit sur scène. Après son spectacle, son taux d'adrénaline est encore très élevé. Elle arpente la minuscule pièce avec la grâce féline d'une panthère d'argent. Elle irradie une intense sexualité et une puissante impression de danger. Elle est brusque, énergique, comme prête à se battre.

Note Pour le MJ : À ce moment, c'est la personnalité Amazone de Maria qui est au premier plan. C'est celle qu'elle assume généralement pendant ses concerts.

Elle s'exprime dans un anglais excellent mais avec un accent Aztlan tout à fait repérable. Si elle commence à s'énerver, elle mélange de l'Aztèque et de l'Espagnol à son Français.

Après les présentations, Maria s'éclipse dans la salle de bains. Lorsqu'elle en ressort, elle s'est radoucie; elle parle calmement, posément avec très peu d'émotion dans la voix. Son costume de scène moulant et suggestif a été remplacé par un kimono molletonné étroitement serré à la ceinture. Bien qu'elle soit toute aussi attirante qu'auparavant, elle n'y a plus trace de cet insolent défi sexuel qui émanait d'elle auparavant.

Note Pour le MJ : Sa personnalité de Maîtresse d'École a pris le dessus. Il en sera ainsi jusqu'au moment où le combat débutera (voir la section suivante).

Si les Shadowrunners posent des questions à Maria sur la situation, elle répondra :

«J'ai été très heureuse de travailler avec Armando. Il a ramassé une gamine terrorisée et coléreuse qui chantait dans un bordel pour quelques piécettes et lui a montré comment donner à sa peur et à sa colère une voix pour s'exprimer. Il m'a aidée à bâtir ma carrière et ... pour tout le reste ce fut toujours un excellent ami.

Plus important encore, il ne m'a jamais considérée comme une curiosité au corps de métal, ou comme un objet à mettre dans son lit, mais comme un autre être humain perdu dans ce monde où nous devons tous vivre. Nous n'avons jamais été amants mais s'il l'avait demandé ou s'il l'avait voulu, je crois bien que ...

Enfin, tout cela est du passé, désormais. Nous avons travaillé ensemble pendant cinq années. Le mois dernier, l'ordinateur de notre bureau a eu un ennui. Alors que je travaillais à restaurer les données, je suis tombée sur des fichiers qu'Armando conservait dans une zone de stockage qui lui était personnelle. Ils l'impliquaient

dans un trafic d'oniropuces. J'ai perdu ... quelqu'un de très cher dans les ... dans les rêves! Je ne peux pas supporter d'être aussi proche de quelqu'un qui contribue à vendre la mort de cette manière. C'était pire encore car Armando était quelqu'un que j'aimais, quelqu'un que je respectais. Certes, je lui dois beaucoup mais cela, non, je ne peux pas le tolérer. C'est pourquoi je suis allée voir le señor Foley. Nos relations sont seulement ...» Elle glisse un regard dédaigneux vers Max «... professionnelles. Mais c'est peut-être mieux ainsi, non ? Mes sentiments ne sortent pas de la scène et je peux investir encore plus de moi-même dans mes chansons.»

Maria ne peut pas ajouter grand-chose à ce qu'elle vient de dire au sujet de sa rupture avec Hernandez. De plus, elle se refuse absolument à parler de son existence avant leur rencontre et le début de son ascension vers les sommets de la gloire. Elle ne peut pas fournir les documents qui incriminaient Hernandez, elle les a effacés juste avant de quitter le bureau définitivement. Elle n'accepte pas non plus de parler de ses implants cyborgnétiques.

DANS LES COULISSES

Avant de présenter cette scène, vous devriez revoir toutes les indications qui concernent Maria dans la section Casting. Selon les questions qui lui sont posées, et surtout si certaines sont assez stressantes, elle aura tendance à passer d'une personnalité à l'autre. La Section Casting comporte quelques conseils pour l'interprétation de ce personnage complexe.

Il importe de savoir que quelle que soit l'orientation de la conversation que les PJ pourront avoir avec elle, elle ne reconnaîtra jamais avoir utilisé des oniropuces, ni le fait qu'elle a perdu tout souvenir de sa vie avant la thérapie qui l'a aidée à sortir de cette dépendance. Le traumatisme qui émane de ces faits est aussi douloureux pour son psychisme que pour sa fierté et ses défenses psychologiques contre cette douleur sont très solides.

Désorientée et blessée parce qu'elle croit Hernandez impliqué dans le trafic de ce qu'elle hait le plus au monde, elle n'est pas totalement rationnelle sur le sujet et les Shadowrunners n'auront pas le temps de tenter de lui faire examiner la situation avec logique. En effet, les événements vont rapidement se précipiter comme le décrit la section suivante.

CLARIFICATIONS

Là encore, le pire qui puisse se produire serait que les Shadowrunners refusent le travail qui leur est proposé. Vous pourriez alors tenter de leur faire changer d'avis en présentant la personnalité innocente de Maria, toute empreinte de tristesse et de morosité lorsqu'elle réclame leur aide. Si cet appel à leurs sentiments ne marche pas non plus et qu'ils se préparent à partir, introduisez immédiatement la scène de la section suivante. Les armes seront peut-être plus efficaces que les émotions.

FEU !

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Soudainement, la porte de la loge est fracassée. Deux individus apparaissent dans l'encadrement, habillés de manière identique de long manteaux de vinyle qui doivent certainement être des manteaux renforcés, de lourdes bottes de sécurité. Ils ont le teint blanchâtre, des cheveux décolorés et gominés suivant la mode *Bed O'Nails* très en vogue cette semaine. Les deux sont armés et tirent.

Il est une chose que vous ne pouvez pas manquer de remarquer. Leurs yeux brillent d'une intense lueur rouge sanglante. Bien entendu, vous direz-vous peut-être, il n'y a pas là de grand miracle, n'importe qui peut régler une paire de cyberyeux pour qu'ils éclairent de cette manière. L'inconvénient, les mecs, c'est que ces individus-là n'ont pas de cyberyeux !

Le premier qui se présente à la porte hurle une phrase en espagnol (dans un dialecte espagnol, en fait).

Note Pour le MJ : Si l'un des PJ parle l'espagnol, il pourra tenter un Test Irrésistible de cette compétence, avec un SR de 3. La réussite lui permettra de savoir que l'intrus vient de dire « T'étais avertie, Chica. Déconne pas avec Hernandez ! ».

C'est l'heure du coup de feu !

DANS LES COULISSES

Il y a trois attaquautes. Trois Samouraïs des Rues engagés par Sumiko Hotoda, la mage de choc yakuza. Elle leur a ordonné de kidnapper Maria et de tuer tous ceux qui se trouveraient avec elle. Ils ont reçu comme consigne stricte de ne pas tuer Maria. Sumiko ne s'attend pas à ce que cette opération réussisse. Elle sait que Max Foley est justement en train de rencontrer des Shadowrunners, ce soir, et cette attaque est seulement destinée à impliquer Hernandez devant des témoins. Si, contre toute attente, l'attaque devait réussir, cela ne bouleverserait pas trop ses prévisions car elle aurait Maria à sa merci et son plan pourrait se poursuivre sans encombre. Quand aux assassins, elle n'aurait aucun regret à les voir périr puisqu'ils auraient de toute manière atteint l'objectif prévu, c'est-à-dire faire croire aux Shadowrunners survivants que Hernandez a commandité cette attaque contre son ancienne protégée.

Mais que se passerait-il si les samouraïs étaient capturés et interrogés, ou s'ils décidaient de s'enfuir quand ils commenceront à avoir le dessous ? Et bien, Sumiko a également songé à cette éventualité et c'est pourquoi elle a drogué ses hommes à la *Pugnacine-Béta*. Cette substance les rend insensibles à la douleur et à la peur au combat. Elle les maintient également sous les effets d'un sort (*L'Œil de la Meute*) qui lui permet de surveiller leurs agissements. C'est d'ailleurs ce qui rend leurs yeux lumineux. Enfin, la Pugnacine devrait, selon toutes probabilités, provoquer la mort des samouraïs dès que ses effets se dissiperont.

Les samouraïs 1 et 2 passent la porte pendant que le numéro 3 couvre le couloir. Avant de parvenir à la

porte de la loge, ils ont déjà éliminés tous les autres PNJ sur leur passage (deux morts et trois blessés graves parmi les machinistes et autres membres du personnel).

Vous pouvez, évidemment, employer toute tactique à votre convenance ou vous en remettre au plan d'ataque qui suit.

Le samouraï n° 1 s'agenouille dans le chambranle de la porte et arrose la pièce du feu de son Uzi III. Pendant ce temps, son collègue (n°2) se tient debout derrière lui et fait feu avec son Roomsweeper. Le samouraï n°3 ne doit avancer jusqu'à la porte que si l'un de ses deux collègues tombe pendant les deux premiers Tours de combat. Si cela ne se produit pas, il reste dans le couloir devant la porte de la loge n°12 et se prépare à tirer sur quiconque, à l'exception de Maria, tente de quitter la loge de la star.

ATTAQUE DES SAMOURAIS

Chaque PJ devrait tenter un Test Irrésistible en utilisant son Indice de Réaction et avec un SR de 4.

0 Succès

Le Personnage est totalement surpris. Tout ce qu'il peut entreprendre pendant ce premier Tour, c'est tenter d'esquiver les tirs adverses. Le personnage n'a même pas l'occasion de dégainer son arme avant le Tour suivant. Le personnage peut esquiver, se déplacer, etc., normalement, mais tous ses Tests pendant ce premier Tour se font avec +2 aux Seuils de Réussite en raison de la rapidité de l'action.

1 Succès

Le personnage peut réagir normalement.

2 Succès

Le personnage peut remarquer que le premier agresseur est armé d'une Uzi III, que le deuxième est équipé d'un Remington Roomsweeper et, de plus, il peut entrevoir un troisième individu habillé comme les deux premiers qui se déplace hors de la ligne de vue, sans doute pour couvrir le couloir.

3 Succès et +

Le personnage peut réagir normalement. Le personnage peut remarquer que le premier agresseur est armé d'une Uzi III, que le deuxième est équipé d'un Remington Roomsweeper et, de plus, il peut entrevoir un troisième individu habillé comme les deux premiers qui se déplace hors de la ligne de vue, sans doute pour couvrir le couloir.

SORT DE DÉTECTION

L'ŒIL DE LA MEUTE

Drain : G1 Type : Mana Durée : Maintien

Effet Spécial : Ce sort nécessite des sujets consentants. C'est un sort à effet de zone qui affecte tous les sujets consentants à portée. Tant que le magicien Maintient le sort, il peut voir par les yeux de n'importe lequel des membres de la «meute». Les yeux des sujets sous l'influence de ce sort se mettent à briller en permanence, un peu comme s'ils reflétaient l'éclair d'un flash. La distance maximale de «réception» par le magicien est égale à son Indice de Magie x Puissance du Sort x 10 mètres.

Si les agresseurs ont encore une résistance face à eux après deux Tours, ils font retraite dans le couloir. Les samouraïs numéros 2 et 3 couvrent la porte pendant que le n° 1 lance une grenade à concussion dans la loge. Ils prévoient ainsi de massacrer leurs cibles au jugé quand elles tenteront de sortir de la loge. Il est vrai que cette tactique risque de mettre Maria en danger mais tout individu chargé de drogue comme ils le sont n'a qu'un respect très limité pour des consignes destinées à éviter de blesser quelqu'un.

Si cela échoue, les samouraïs tenteront de s'attaquer aux Shadowrunners dans un assaut de front. Le combat devrait se poursuivre jusqu'à ce que les samouraïs tombent. S'ils sont assommés, ils resteront inconscients jusqu'à ce que les effets de la Pugnacine s'estompent au bout d'une heure. À ce moment, ils mourront des suites d'un grave choc métabolique.

Il y a plusieurs choses à garder à l'esprit en ce qui concerne l'évolution des agresseurs.

Tout d'abord, ils ne montreront pas le moindre signe de douleur, ni de choc en cas de blessure. La drogue ne leur épargne pas les effets des blessures mais elle supprime tous les réflexes de douleur.

Ensuite, la drogue les pousse à combattre jusqu'à la mort. Ils peuvent aussi se livrer à des actes quelque peu surprenants comme tirer en rafale automatique en pleine mêlée, même si cela risque de blesser leurs partenaires.

Enfin, si les samouraïs sont examinés depuis l'Asstral, il devient évident qu'ils sont sous l'effet d'un sort. Si le mage qui les examine ainsi veut tenter d'en ressentir la nature, il peut effectuer un Test de sa Compétence en Sorcellerie avec un SR de 4.

Pugnacine-Beta

Cette drogue fut développée au début du 21ème siècle par les chercheurs soviétiques. Le programme sur lequel ils travaillaient avait pour but de créer un composé chimique qui augmenterait l'efficacité des soldats au combat. Les effets de la Pugnacine-Beta sont les suivants :

- Le sujet ne ressent pas les effets de la fatigue tant qu'il n'est pas incapacité. Cela se traduit sur le Moniteur de Condition Mental par aucun malus tant que les 10 cases ne sont pas remplies.

- Le sujet ne ressent pas la douleur physique. Les effets des dommages physiques sont normaux mais le sujet ne montre aucun signe de douleurs dues à ses blessures.

- Le sujet subira un traumatisme massif lorsque les effets de la drogue seront terminés avec 95% de risque d'avoir une hémorragie cérébrale fatale ou autre désagrément similaire.

- Le sujet voit sa Volonté réduite à 1.

L'effondrement du bloc soviétique mit un terme aux recherches effectuées sur ce composé. La drogue n'est pas largement utilisée dans le monde des Eveillés car ses effets sur la Volonté rendent les sujets trop vulnérables à la magie. Elle est principalement utilisée par les groupes de criminels ou de renseignements en opération secrète. Les groupes d'intervention traités à la Pugnacine-Beta sont considérés comme "consommables". Le taux de mortalité élevé dû à cette drogue tend à rassurer dans la mesure où les sujets capturés auront peu de chances de devoir répondre à un interrogatoire. Certaines organisations considèrent cela comme un avantage.

IDENTIFICATION DU SORT

1-2 Succès	Le sort est identifié comme un sort de Détection.
3 Succès	Le personnage apprend que ce sort est de Puissance 5.
4-5 Succès	Il s'agit d'un sort «inédit» qui permet au lanceur de «voir» par les yeux du sujet.
6 Succès et +	Si le mage a tant de chance que cela, le MJ peut lui faire entrevoir brièvement l'image d'une très jolie femme, japonaise, habillée d'un tailleur strict et agitant les mains dans des gestes éminemment magiques. Cela signifie que le mage a saisi, dans la mémoire du samouraï, une image de Sumiko lançant son sort.

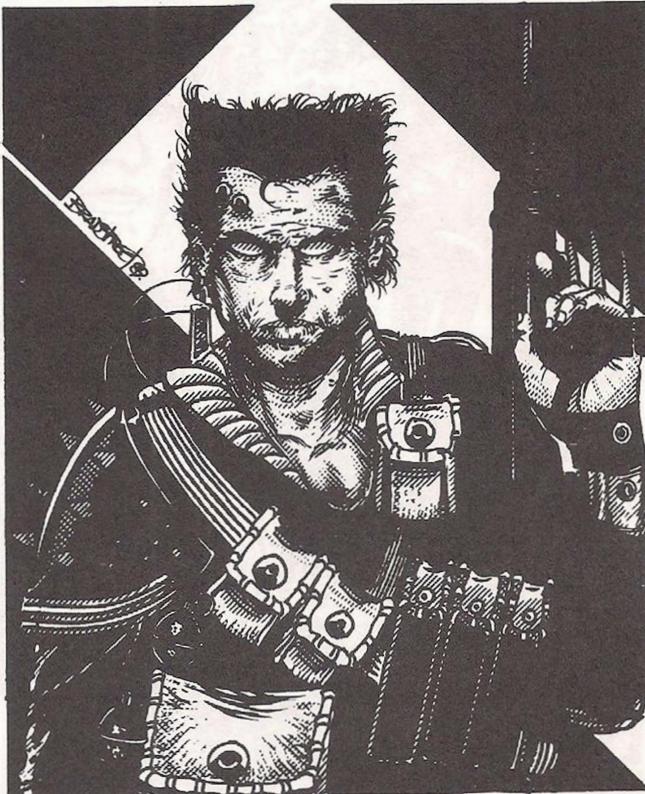
Bien entendu, que les Shadowrunners remarquent ou non la présence du sort, Sumiko voit tout ce qui se passe sous les yeux de ses hommes. Ainsi, elle finira sans aucun doute par voir les PJ et pourra les décrire à tous ses complices qui les reconnaîtront désormais.

Les samouraïs se battent jusqu'à ce qu'ils soient tous au sol. Dès que le combat se termine, passez à l'action suivante D'Autres Etoiles Entrent en Scène.

Si un shaman décide d'Évoquer un Esprit pour combattre les samouraïs, il obtiendra l'Esprit du Foyer de l'Underworld 93. En voici la description.

L'ESPRIT DU FOYER DE L'UNDERWORLD 93

Cet Esprit du Foyer pourrait être évoqué par tout shaman qui emploierait sa Compétence d'Évocation/Conjuration à l'intérieur de l'Underworld 93 (voir *Shadowrun*, p. 85). Il se manifestera avec la Puissance que



le shaman aura choisie comme Seuil de Réussite de son Test d'Évocation. Cette valeur sera aussi l'Indice de tous ses Attributs. L'Esprit apparaît sous la forme d'un petit humanoïde d'environ un mètre de haut. Il porte un jean noir, des bottes à bouts pointus incrustées de crâne d'argent et un lourd blouson de cuir noir orné de chaînes et de fermetures éclair. Il arbore également des lunettes de soleil, un anneau lui traverse l'oreille gauche et ses cheveux sont coiffés à la mode rasta. Il porte une guitare électrique plaquée or sur laquelle le mot «Pare-Chocs» apparaît en lettres de diamants.

En plus des pouvoirs habituels de son espèce, cet Esprit peut produire sur sa guitare des accords aux effets désastreux sur les oreilles. C'est une attaque qui «touche» automatiquement toute personne qui se trouve dans la zone d'effet et qui nécessite, de la part de toute victime, un Test de Résistance basé sur la Volonté contre un code (Puissance)M2 *Etour*.

S'il est traité avec une grande courtoisie, il est possible qu'il ressente une certaine sympathie pour le shaman qui l'a évoqué (surtout si l'officiant a quelques connaissances dans le Rock & Roll ou, du moins, s'il est un peu cool). Dans ce cas, il est possible même qu'il invite le shaman à venir discuter avec lui mais «seulement quand vous aurez fini vot' petit cinéma, les mecs. Parce que moi, la violence c'est pas vraiment mon trip, j'veux dire ! Moi c'seraît plutôt «Peace and Love et Waterbeds!» Les Esprits, parfois, s'expriment dans des langues anciennes. C'est le cas de celui-ci, il parle le slang-rock de la fin du 20ème siècle.

Vous pourriez, en tant que Maître de Jeu, conserver cette «personnalité» pour de futures aventures.

CLARIFICATIONS

Il y a, dans cette scène, une éventualité de problème évidente. Les agresseurs pourraient tuer tous les Personnages Joueurs. L'aventure prendrait fin avant même d'avoir vraiment commencé. Donc, si le combat semblait tourner au désastre pour les PJ, vous devriez intervenir pour éviter la catastrophe. Voici quelques suggestions :

- Maria pourrait laisser sa personnalité d'Amazone prendre le dessus. Elle sortirait alors son Browning Max-Power et prendrait part au combat.

- Newt et Tellin pourraient intervenir, armés jusqu'aux dents. Newt s'attaquerait au Samouraï n° 3, en le frappant de dos avec une hache (traiter cela comme une arme d'hast). Pendant ce temps, Tellin pourrait se glisser par une trappe du plafond, équipé d'un fusil d'assaut.

Dans les deux cas, il ne vous serait même pas indispensable de lancer les dés pour le combat de ces PNJ alliés. Il s'agirait là purement et simplement «de faire donner la cavalerie» et si vous en êtes réduits à cette extrémité c'est que les PJ ont définitivement besoin d'une aide efficace. Faites donc en sorte que les bons triomphent que ce soit avec l'aide de Maria, de Newt ou de Tellin.

Si un ou plusieurs Shadowrunners sont en train d'agoniser à la suite du combat, et si aucun des survivants ne possède de compétence en Biotech, Tellin pourrait se montrer s'il n'est pas déjà présent. Cela pourra se produire au cours de la prochaine scène D'Autres Étoiles Entrent en Scène. Le moment n'est pas adapté à de longs traitements médicaux mais Tellin sera en me-



sure d'appliquer quelques pansements de moaftifs.

Quelqu'un a alerté la police en entendant les coups de feu au Club et, comme Newt l'affirmera dans la prochaine section, l'*Underworld 93* va accueillir une profusion d'étoiles.

LES COULISSES DE L'UNDERWORLD 93

Les coulisses du club sont d'une construction allégée. Elles occupent quelques 4 mètres de haut dans l'espace de l'ancien entrepôt. Toutes les parois ont été réalisées en matériau Plastique de Construction Normal (avec un Indice de Résistance de 4).

1. ENTRÉE

Gardée par le portier Nain.

2. SALON

Garni de sofas et de fauteuils avec quelques distributeurs automatiques rassemblés d'un côté.

3. MIROIR DE SCÈNE

Un grand miroir à 3 pans en pied, surmonté de spots *Flexilux™*. Une console permet à l'utilisateur de programmer des intensités et des couleurs de spots identiques à ceux de la scène afin de vérifier l'effet des costumes et maquillages.

Un module d'Interface simple permet aussi la connexion des artistes équipés de jacks d'Interface-Musique qui peuvent vérifier les effets de pulsations et de variations lumineuses qu'ils emploient dans leurs spectacles.

4. CONSOLE PRINCIPALE DE CONTRÔLE ET D'ARRANGEMENTS

Ce système complexe dirige les installations d'éclairages et de sonorisation, ainsi que les effets musicaux et spéciaux. Toutes ses fonctions peuvent, à volonté, être asservies aux contrôles des artistes.

5. ENTREPÔT

C'est dans cette zone que sont stockés tous les accessoires des spectacles ainsi que des éclairages, haut-parleurs, ampoules de réserve et autres équipements du même type. Le placard marqué d'une croix rouge abrite un Médikit.

6-7. ENTREPÔT ELECTRONIQUE

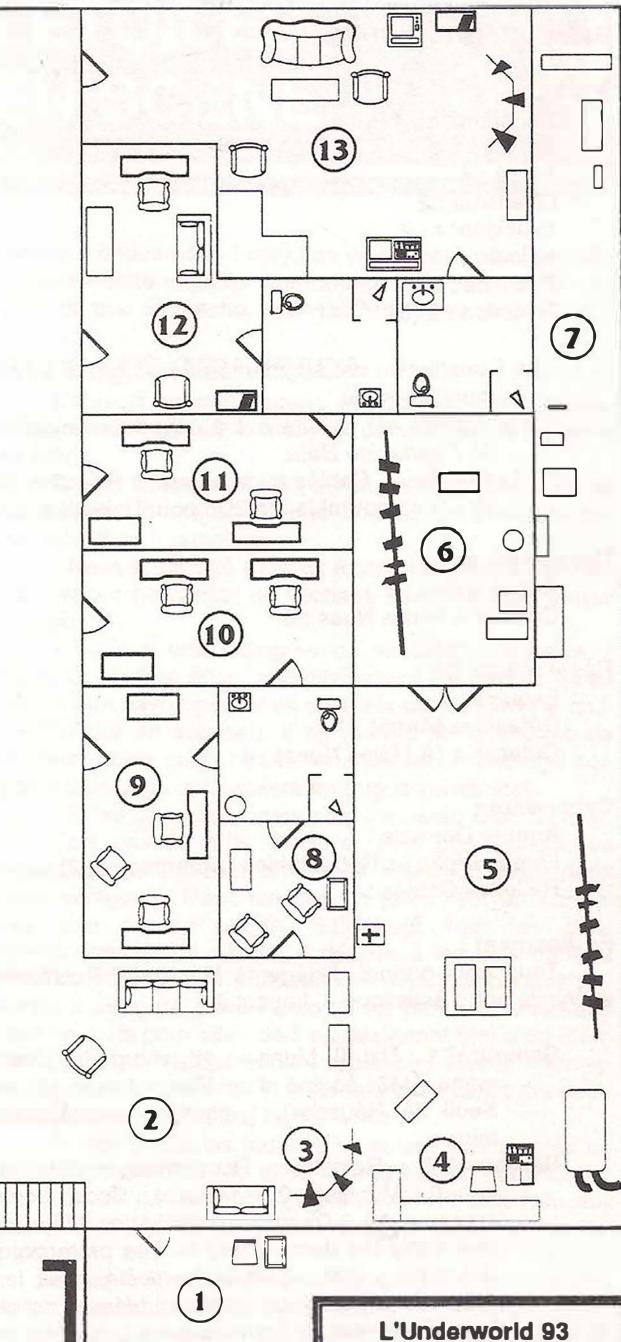
Cette seconde zone d'entrepôt accueille plus particulièrement les équipements électroniques et les outillages électroniques et microtroniques.

8-12. LOGES

Ces loges sont petites et même exiguës. Chacune d'entre elles comprend une ou deux tables de maquillage et une armoire. Les loges 8 à 10 partagent la même salle de bains, ainsi que la 11 et la 12.

13. LOGE DE MARIA

La loge numéro 1 est toujours réservée à la vedette qui vient se produire au Club. Plus grande et plus confortable que les autres, elle dispose d'une salle de bains particulière, d'un miroir de scène, d'un mini-bar, d'un sys-



L'Underworld 93

Coulisses

□ = 1 mètre

tème tridéo et d'installations de synthétiseurs interfacés.

C'est dans cette pièce que les Shadowrunners vont rencontrer Max puis Maria et c'est là aussi que devrait débuter le combat contre les samouraïs de Sumiko.

AUTRES PNJ

SAMOURAIS DES RUES

Attributs :

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

- * La Constitution est augmentée de +1 grâce à l'Armure Dermale.
- ** La Volonté est réduite à 1 à cause de l'injection de *Pugnacine-Béta*.
- *** Les Réflexes Cablés augmentent la Réaction de +2 ; le samouraï lance 2D6 pour l'initiative.

Compétences :

Armes à Feu : 6
 Combat à Mains Nues : 6

Réserves de Dé :

Esquive : 4
 Défensive (Armé) : 1
 Défensive (À Mains Nues) : 6

Cyberware :

Armure Dermale : 1
 Lames Digitales Rétractables (Dommage 2L2)
 Réflexes Cablés : 1

Équipement :

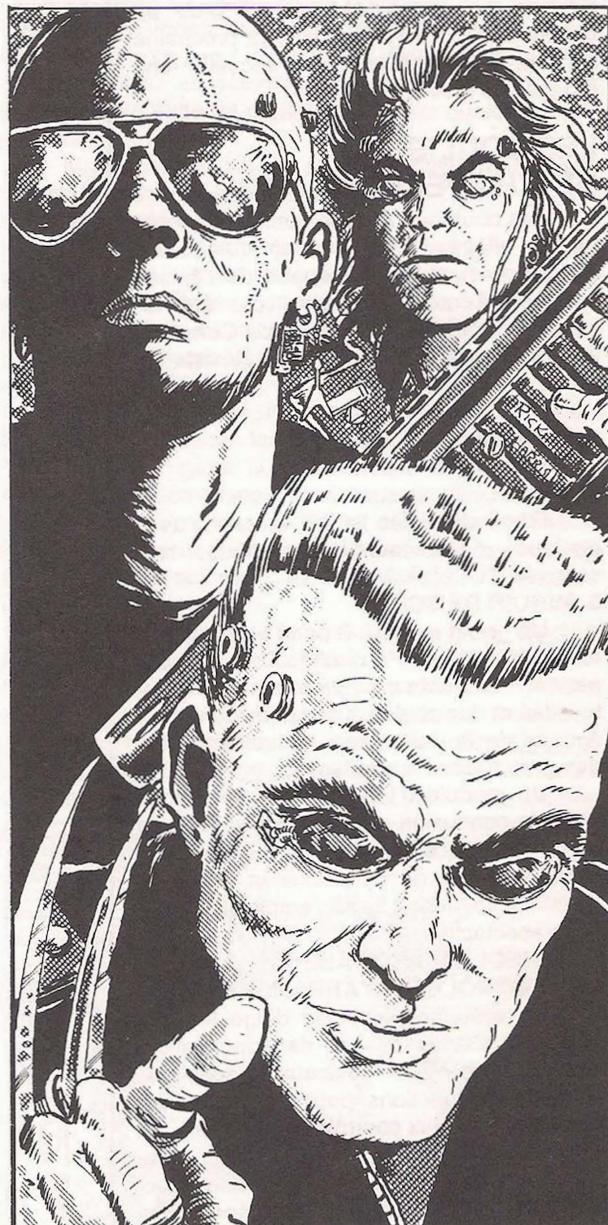
Tous trois portent d'élégants Manteaux Renforcés en vynile noir : Balistique 4, Impact 2.

Samouraï 1 : Uzi III, Munition 16 (chargeur), Dommage 4M3, équipé d'un Viseur Laser (-1 au Seuil de Réussite), 1 chargeur supplémentaire.

Samouraï 2 : Remington Roomsweeper (Pistolet Lourd), Munition 6 (Magasin), Code Dommages 2M4 - Chargé en fléchettes (déjà inclus dans les dommages) — Les protections Balistiques sont réduites de moitié, mais les Protections d'Impacts sont doublées. Les cibles bénéficient de l'armure qui a la plus haute valeur. Il transporte une douzaine de cartouches dans sa poche.

Samouraï 3 : Fusil d'Assaut AK 97, Munition 22 (Chargeur), Dommage 5M3, le Viseur Laser lui accorde -1 au Seuil de Réussite. Il transporte 1 chargeur supplémentaire. Il transporte aussi un taser Super Shock (**Shadowrun**, p. 122) pour maîtriser Maria et la capturer.

Tous trois portent aussi des Arès Predator, Munition 16 (Chargeur), Dommage 4M4, contient des Balles Explosives (déjà inclus dans les dommages). Ils possèdent aussi une Grenade Étourdisante chacun.



D'AUTRES ÉTOILES ENTRENT EN SCÈNE

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Newt et Tellin arrivent en courant par le couloir. Newt se retourne et grogne «Quelle merde, ici ! Oh, les gars, vous d'vriez brancher le turbo, y'a un paquet d'étoiles qui commencent à briller dans l'coin et on n'a pas b'soin de c'coup de chaleur ! Par devant, y a trop de spots pour jouer les ombres mais par derrière c'est clean pour l'instant. Allez ! Qu'est-ce que vous attendez ? Al-lumez-vous un peu, O.K.? » Il semble très énervé.

Note Pour le MJ : Si les PJ ne font pas mine de bouger immédiatement, Tellin pousse un soupir et dit :

« Je vais vous traduire ça si vous voulez ! Oh Bigre, quelle malheureuse conjoncture nous avons ici. Vous devriez, chers amis, quitter les lieux très rapidement car des agents de la *Lone Star Security* sont présents en force et l'*Underworld 93* préfère éviter d'éveiller une trop grande attention des autorités. L'entrée du Club est trop bien gardée pour envisager une sortie furtive mais la porte de derrière est actuellement libre de toute surveillance. Allez-y maintenant, pourquoi tardez-vous ? Dépêchez-vous, s'il vous plaît. »

Les deux employés sont donc en train de préciser que les flics vont arriver d'une seconde à l'autre et que quiconque se trouvera encore sur place à ce moment-là va devoir répondre à un certain nombre de questions du type «Vous portez toujours un automatique quand vous allez au spectacle ?» ou encore «Veuillez décliner votre identité, citoyen !»

Pendant ce temps, vous remarquez que Maria s'est recroquevillée, dans une position presque fœtale. Elle

sangloté doucement. Foley, les yeux hallucinés, contemple toute cette pagaille. Il se tourne vers vous et dit «un drôle de truc de macho, pas vrai ?» et s'évanouit.

DANS LES COULISSES

L'objectif de cette scène est de pousser les Shadowrunners à quitter le club, en compagnie de Foley et de Maria.

Quand à Newt et Follin, en plus d'informer les PJ de l'arrivée imminente de la *Lone Star*, ils ont quelques autres fonctions à remplir :

- Newt a apporté avec lui toutes les affaires que les PJ auraient pu laisser au vestiaire lorsqu'ils sont entrés au club.

- Tellin a une Compétence en Biotech d'Indice 7 (dans un endroit aussi potentiellement dangereux qu'un club, il faut savoir garder sa clientèle en vie sinon le chiffre d'affaire en souffre!). Il se munira de la trousse de premiers soins qui est dans l'armoire de l'entrepôt et soignera tous ceux qui seraient en trop mauvais état.

- Si les Shadowrunners sont venus au Club à pieds, s'ils n'ont pas de véhicule ou si, pour une quelconque raison, ils ne peuvent emmener Maria et Foley dans leurs véhicules, Newt lancera un juron tout en sortant des clés de sa poche. Saisissant l'un des Shadowrunners par le revers, il déposera les clés dans la main du PJ en disant « Un van vert avec des bandes violettes, il est garé dans l'allée. C'est pas pour vous que j'fais ça mais pour elle » dit-il en désignant Maria du menton, Maria qui n'a pas encore repris ses esprits «Sortez-la d'là, les gars, et vite. Et si jamais vous rayez ma peinture, je vous ... Ah allez, barrez-vous !»

À moins que les joueurs ne soient très entêtés ou complètement fous (du style «Hé là ! C'est notre devoir de citoyens de faire un compte-rendu de tout cela aux autorités !») les PJ devraient évacuer les lieux très rapidement.

Lorsque Max Foley reviendra à lui, il y a deux choses que vous devrez garder à l'esprit :

- En aucun cas, il n'acceptera de remettre cette affaire entre les mains de la police. «Hé ! pourquoi croyez-vous que je vous paye ? Qu'est-ce que les flics pourraient faire, hein ? Vous avez vu ce qu'i s'est passé, pas vrai ? Ce pourri d'Hernandez, il a envoyé ses saletés de yaks, ces tueurs zombies sur nous. C'est tout le gang qu'on a contre nous maintenant, les flics nous protégerons pas contre les yaks, pas vrai ? Il va falloir combattre le feu par le feu.»

- Il pourrait accepter de renégocier les primes versées aux Shadowrunners. Il est si terrifié que la pensée de dépenser de l'argent supplémentaire lui paraît plus banale. Employez, si nécessaire, les règles de Négociation présentées dans *Joue-la au Max*, p. 17, mais le Seuil de Réussite n'est plus que de 5. Bien entendu, Max est effrayé mais pas fou, il ne fera rien pour lancer lui-même une nouvelle négociation. Il appartient aux PJ de le faire, s'il y pensent et s'ils le veulent.



Une fois sortis du club, que ce soit de leur propre volonté ou entre les mains de la *Lone Star*, l'équipe devra décider de ce qu'elle veut faire ensuite. Dans la prochaine section, En Fuite, les Shadowrunners apprendront vite que la vie dans les rues commence à être très difficile à supporter.

CLARIFICATIONS

Deux problèmes peuvent naître dans cette scène. Les PJ pourraient être pris par la police ou décider de ne pas accepter le travail.

Si les PJ sont arrêtés par la *Lone Star* et emmenés pour interrogatoire, Maria, Foley, Newt et Tellin seront avec eux. Tous finiront par passer quelques heures dans une cellule du poste de police. Les dépositions seront enregistrées et l'ordinateur sera consulté. Tous ceux qui n'ont pas leur matricule d'identification pourraient avoir de sérieuses discussions avec les agents de la *Lone Star*, dans un petit bureau du poste de police. Cette «discussion» serait assez animée pour justifier d'un Test d'Endurance contre des dommages de code 4M3. *Etour*... les porteurs d'étoiles n'apprécient pas les habitants de l'ombre!

Si un PJ dispose d'un Contact dans la Police, ce sera sans doute le bon moment pour faire appel à un lieutenant de police sympathique, par exemple.

Autre alternative, une fois les dépositions enregistrées et quand tout le monde aura été cité à comparaître, le District Attorney (procureur) pourrait décider de ne pas engager de poursuites dans un cas aussi évident de légitime défense.

Enfin, vous pouvez décider d'une caution de 500 \$ par personne que Foley réglerait pour lui-même, Maria et les PJ. Si les négociations ont abouti à un accord au sujet des frais, cette somme pourra figurer à ce titre dans les comptes de l'équipe et de Foley.

Si les PJ décident de ne pas prendre ce travail, il n'est plus grand-chose qu'un Maître de Jeu puisse faire pour poursuivre cette histoire. Si ce n'est chercher pourquoi ses joueurs se montrent aussi peu enthousiastes face à cette aventure.

Mais, s'ils ont déjà accepté l'offre de Foley et décident maintenant de ne pas accepter le travail, vous pourrez leur faire remarquer qu'un tel désistement risque de compromettre gravement leur réputation de Shadowrunners. Qui voudrait engager, pour quoi que ce soit, une équipe qui se laisse terroriser par un échange de coups de feu avec quelques tocards ? Vous pourrez leur faire remarquer que s'ils refusent le contrat maintenant, tout le monde pensera que les gorilles de Hernandez leur ont fait peur.

Si rien de l'argent de Foley, de la détresse de Maria, ni de la ruine de leur réputation ne parvient à décider les PJ de s'engager dans cette affaire, vous pourrez considérer que quelque chose va très mal. Tant que vous n'aurez pas eu une franche discussion avec vos joueurs, cette aventure sera bel et bien dans une impasse. Une fois que les objections seront exprimées vous pourrez tenter de les résoudre. Si ce n'est pas possible, passez à la section Ramassons les Morceaux et remettez à vos joueurs la coupure de presse n°1 qui figure dans Ramassons les Morceaux... fin de l'histoire.



EN FUITE

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Vous avez des décisions à prendre, Shadowrunners. Vous avez sur les bras un producteur hystérique et une rock star quasiment catatonique. Vous avez semé les flics et il y a peut-être des soldats yakuzas qui vous cherchent dans les rues.

Max a quelques idées sur la question : « Bon sang, les gars, qu'est-ce que vous attendez, là? Faut chercher ce salaud d'Hernandez et lui exploser la tête. Qu'est-ce que vous faites assis, hein? Vous attendez qu'il envoie d'autres gorilles ou quoi? La meilleure défense, c'est une bonne attaque, pas vrai ? »

Maria est très renfermée. Avant de quitter la loge, elle a saisi une petite mallette et elle la tient très fermement depuis. Si on la laisse livrée à elle-même, elle finira par l'ouvrir et se branchera au petit ensemble synthétiseur-clavier qu'elle contient. Elle fixera alors un casque sur sa tête et s'assiera, penchée sur la mallette, jouant de la musique. Si quelqu'un demande alors à écouter, elle tendra un second casque écouteur. Cette musique pourrait vous déchirer le cœur.

Elle n'a rien à suggérer sur ce qu'il convient de faire ensuite. La pression émotionnelle de ces dernières heures l'a drainée de toute énergie. C'est par son interface musical qu'elle reconstitue ses forces.

Un téléphone sonne (peut-être un modèle de poche ou un implant que porterait l'un des membres de l'équipe). C'est un Contact qui est en ligne. Quelqu'un à qui vous aviez rendu service, sans doute. « Oh, les gars, ça chauffe pour vous! C'est ce qu'on raconte dans la rue. Quelqu'un est prêt à lâcher 10 000 ¥ pour des infos sur vous et les gens qui sont avec vous. Feriez bien de vous enterrer, les mecs, parce que le gros coup du moment, c'est vous ». Sur ces mots, le correspondant coupe la communication avant que vous puissiez lui demander d'autres détails.

Alors, les mecs, qu'est-ce que vous faites maintenant ?



DANS LES COULISSES

Cette section représente une sorte de carrefour dans cette aventure. À ce point de jonction, les événements peuvent se diriger dans plusieurs directions pendant que les Shadowrunners tentent de rester en vie durant cette fuite. Chacune des quatre sections qui suivent décrivent comment les PJ peuvent obtenir des informations sur ce qui se passe actuellement. Cependant, tout ce qu'ils pourront faire à partir de maintenant amènera, d'une manière ou d'une autre, à l'épreuve de force entre eux et Sumiko Hotoda assistée de ses soldats yakuzas (Y'a pas qu'un Yak, p. 42).

Pour l'heure, l'équipe a plusieurs choix d'actions, les Shadowrunners peuvent :

- Rester en situation de fuyards, vivre dans leurs véhicules, se ravitailler dans les supermarchés, etc.
- Se trouver une cachette, s'y réfugier et attendre la venue des adversaires.
- Forcer une confrontation avec Hernandez.
- Combiner ces différentes attitudes de base (ce qu'ils feront certainement). Ils pourraient, par exemple, rester mobiles et tenter d'en apprendre le plus possible sur les gens qui sont sur leurs traces et, dans le même temps, trouver une cachette sûre pour Maria et Foley, puis rechercher Hernandez.

Si l'équipe décide de s'installer dans une cachette passez à En Planque !, p. 28.

Si les PJ décident de s'intéresser à la prime qui est offerte pour des informations les concernant, passez à Le Juste Prix, p. 32. Utilisez aussi cette section si les PJ tentent de rester en fuite. C'est là qu'ils apprendront que cette option les laisse trop exposés.

Si les PJ décident de retrouver Hernandez, passez à Sur le Dos de Hernandez, p. 36. Préparez-vous alors à effectuer quelques jets de dés car, dès que les PJ arriveront à cette section, les événements les mèneront directement au grand combat contre les yakuzas, celui qui est présenté dans Y'a pas qu'un Yak.

Si l'équipe décide de tenter de contacter Hernandez pour obtenir des informations, passez à Epuisons le Sujet, p. 34. Si un Decker accepte le contrat annexe de Foley et tente immédiatement de traiter le problème du compte de Hernandez à la Federated Funds Net, le plan du système se trouve dans la section Pour Toucher le Fond, p. 35.



EN PLANQUE !

DANS LES COULISSES

Très sincèrement, il faut bien reconnaître que l'aventure a été créée en considérant que les PJ chercheront effectivement une «planque» et qu'ils la fortifieront pour en faire leur base d'opération.

Il serait intéressant que vous demandiez à vos joueurs de tracer les plans des domiciles de leurs personnages avant même de commencer à faire jouer l'aventure. Ainsi, s'ils décidaient de se réfugier dans un de ces endroits, chacun en connaîtrait la conformation. Les PJ pourraient également demander à l'un de leurs contacts de leur dénicher une planque sûre. Seattle est pleine d'entrepôts abandonnés, de logements vides, d'immeubles de bureaux et autres. Les propriétaires sont souvent prêts à les louer à des corps, des Shadowrunners ou même des agences gouvernementales ou autres. Cette pratique est si répandue que, dans certaines zones, c'est tout juste si l'on ne trouve pas des pancartes annonçant ce type de services, du style : «Bâtiments abandonnés; idéal pour Shadowrunners, Terroristes, Espions; réagencés à la demande».

Pour bénéficier d'une telle planque, il en coûte généralement 500 ¥ par jour mais ce tarif est sujet à négociations. Un PJ effectue un Test d'Opposition avec un SR de 6 contre la compétence en Négociation du propriétaire, qui est d'Indice 3. Chaque Succès Excédentaire obtenu réduit le loyer quotidien de 50 ¥.

Notez que si le loyer n'est pas réglé quotidiennement, le propriétaire pourra se contenter de livrer à la rue quelques mots au sujet de ses mauvais locataires. Il pourrait aussi les livrer pour toucher la récompense qui s'attache à eux. Dans un tel cas, Sumiko apprendrait vite la situation de leur cachette. Elle ne lancerait pas forcément une attaque de front mais pourrait surveiller leurs allées et venues jusqu'à ce qu'une occasion favorable se produise. Les yakuzas auront plutôt tendance à frapper dans un des endroits les moins gardés.

Cette section comprend un plan d'une «planque-à-louer» typique; c'est un ancien entrepôt dans lequel une zone habitable a été aménagée.

Il y a aussi un plan du luxueux appartement de Maria, pour le cas où l'équipe déciderait de se retrancher dans le confort. Même si cet appartement ne devait pas intervenir dans l'aventure, sa présence ici vous donnera un aperçu correct de ce que peut être la vie au sommet de la hiérarchie sociale dans le monde du Sixième Cercle.

Vous pouvez laisser les Shadowrunners brancher toutes les alarmes, poser tous les pièges ou tout équipement de sécurité qu'ils voudront envisager. Il est quasiment certain que tout ce que Foley connaît au sujet de l'équipe et de ses actions parviendra aux oreilles de Sumiko pour peu que Max puisse se trouver isolé des autres pendant cinq minutes. Cela a toutes les chances de se produire à moins que les Shadowrunners ne décident de l'accompagner partout, y compris aux toilettes! Max, en effet, tient à ce que la «Shigeda Connection» soit informée de tout ce qui se passe car il veut être protégé des hommes de Hernandez, dans l'éventualité où les

Shadowrunners seraient éliminés. En dehors de sa haute compétence en matière de Rock, Foley n'est pas doté d'une intelligence particulièrement brillante.

Parmi les mesures de protections qu'ils pourront imaginer, la seule qui ne soit pas accessible aux PJ est celle qui consisterait à engager des muscles supplémentaires. En effet, comme nous allons le voir dans Le Juste Prix, p. 32, la récompense offerte à quiconque trouvera l'endroit où se cache Maria fait de l'équipe une cible pour tous les autres Shadowrunners de la cité. L'équipe des PJ ne pourra se fier qu'à ses relations les plus loyales (Copains, Tribus, Bande ou Adeptes - voir Shadowrun, p. 53).

Dès qu'ils auront trouvé leur planque, les PJ pourront :

- Commencer à chercher des informations dans la rue (Le Juste Prix, p. 32).
- Tenter de Contacter Hernandez (Épuisons le Sujet, p. 34).
- Se brancher sur la Federated Funds Net pour récupérer l'argent que Hernandez doit à Maria (Pour Toucher le Fond, p. 35).
- Purchasser Hernandez (Sur le Dos de Hernandez, p. 36).
- Rester sagement cachés en attendant que s'écoule le délai de cinq jours qui est mentionné dans leur contrat avec Foley. Si c'est cette solution qui est retenue, Sumiko finira par intervenir après avoir trouvé leur cachette par l'intermédiaire de Foley ou grâce aux nombreux informateurs qu'elle a lâché en ville. Cette opération est décrite dans Y'a pas qu'un Yak, p. 42.

CLARIFICATIONS

Le danger, ici, serait que les Shadowrunners commencent à se sentir écourts par Foley et qu'ils se penchent de près sur son histoire. Il y a des points obscurs dans ses affirmations et ils pourraient penser qu'il joue un double jeu.

Un interrogatoire, même musclé, de Foley ne serait pas aisés. Il bénéficiera toujours d'un modificateur de +6 contre toute tentative d'Interrogatoire. Pour lui faire avouer ses relations avec les Shigeda et la falsification des preuves contre Hernandez, il faudra que quelqu'un réussisse un Test Irrésistible d'Interrogation. Le Seuil de Réussite sera de 11, (l'Indice de Volonté de Max + 6) si l'interrogatoire est simplement verbal; de 8 (sa Constitution +6) si les questions sont assorties de violence physique. Les PJ peuvent frapper Foley s'ils le soupçonnent de quelque chose mais celui-ci sait que Sumiko le tuera s'il anéantit le plan des yakuzas visant à prendre le contrôle de la carrière de Maria.

Même si les Shadowrunners parviennent à faire parler Foley, souvenez-vous qu'il ne connaît pas l'intégralité du plan des Shigeda. Il ne sait pas que Sumiko veut enlever et tuer Maria, il pense qu'il s'agit seulement pour les yakuzas de prendre le contrôle de la carrière de Maria et de récupérer du même coup l'argent qu'il leur doit.

Planque-à-Louer

Quelle que soit l'étendue des soupçons que les Shadowrunners pourront avoir contre Foley, seuls des aveux de la supercherie des preuves que Maria a découvertes contre Hernandez pourrait l'amener à accepter l'innocence de son ancien agent. Tout autre indice dévoilé pourraient la rendre soupçonneuse et plus encline à coopérer pour découvrir la vérité mais cela ne ferait pas flétrir sa volonté de rompre avec Hernandez. Même si elle devait être définitivement convaincue de son innocence, elle se sentirait trop honteuse pour le contacter. Il faudrait donc alors que les Shadowrunners servent d'intermédiaire entre Hernandez et sa star. Cette obligation devrait, espérons-le, les conduire à visiter le bureau de Hernandez et provoquer les événements décrits dans Sur le Dos de Hernandez, p. 36, qui, eux-mêmes entraînent l'action de Y'a pas qu'un Yak, p. 42.

PLANQUE-À-LOUER

Légende du plan

Il s'agit d'un petit entrepôt situé dans une zone industrielle abandonnée des Barrens. Il est haut d'une dizaine de mètres de plain-pied. Tous les cloisonnements intérieurs sont en Plastique de Construction Normal (Valeur de Protection 4). Les vitres ont toutes été remplacées par du Plastic Impact Épais (VP 10). Les portes, quand à elles, ont été recouvertes d'une Feuille d'Acier Épaisse (VP 24) sous une fine couche de vernis. Les fermetures sont des verrous de haute sécurité en acier trempé. En utilisant une pince-monseigneur ou une barre à mine, il faudrait réussir un Test de Force avec un SR de 15. Pour toute tentative de crochetage de ce type de fermeture, le SR est 12.

1. BUREAU

2. STOCKAGE

Cette pièce est vide.

3. SALLE DE BAINS

4. PETIT VESTIAIRE

Utilisé autrefois par les ouvriers.

5. CHARGEMENT NON-RECLAMÉ

Il ne contient aucune marchandise de valeur. L'empilement de conteneurs (caisses et bidons) mesure en moyenne six mètres de haut et il est assez solide pour que l'on puisse grimper dessus. On lui accordera une valeur de Matériaux Dur en matière de couverture et, pour faire basculer une section d'empileage, il faudrait réussir un Test Irrésistible de Force avec un SR de 12. Si une victime était touchée par la chute des conteneurs, il lui faudrait résister à des dommages de code 6M2 *Etour*.

6. CHARIOT MANIPULATEUR

Ce chariot est encore en état de marche. Il est équipé à la fois de broches d'interface et de contrôles manuels. Il dispose de 2 pinces de saisie et d'une fourche élévatrice. Les pinces peuvent être employées pour porter des attaques, le Test de Réussite fait alors appel à la

CHARIOT MANIPULATEUR

Mitsubishi Jacklift 2044

Manœuvrabilité : 2

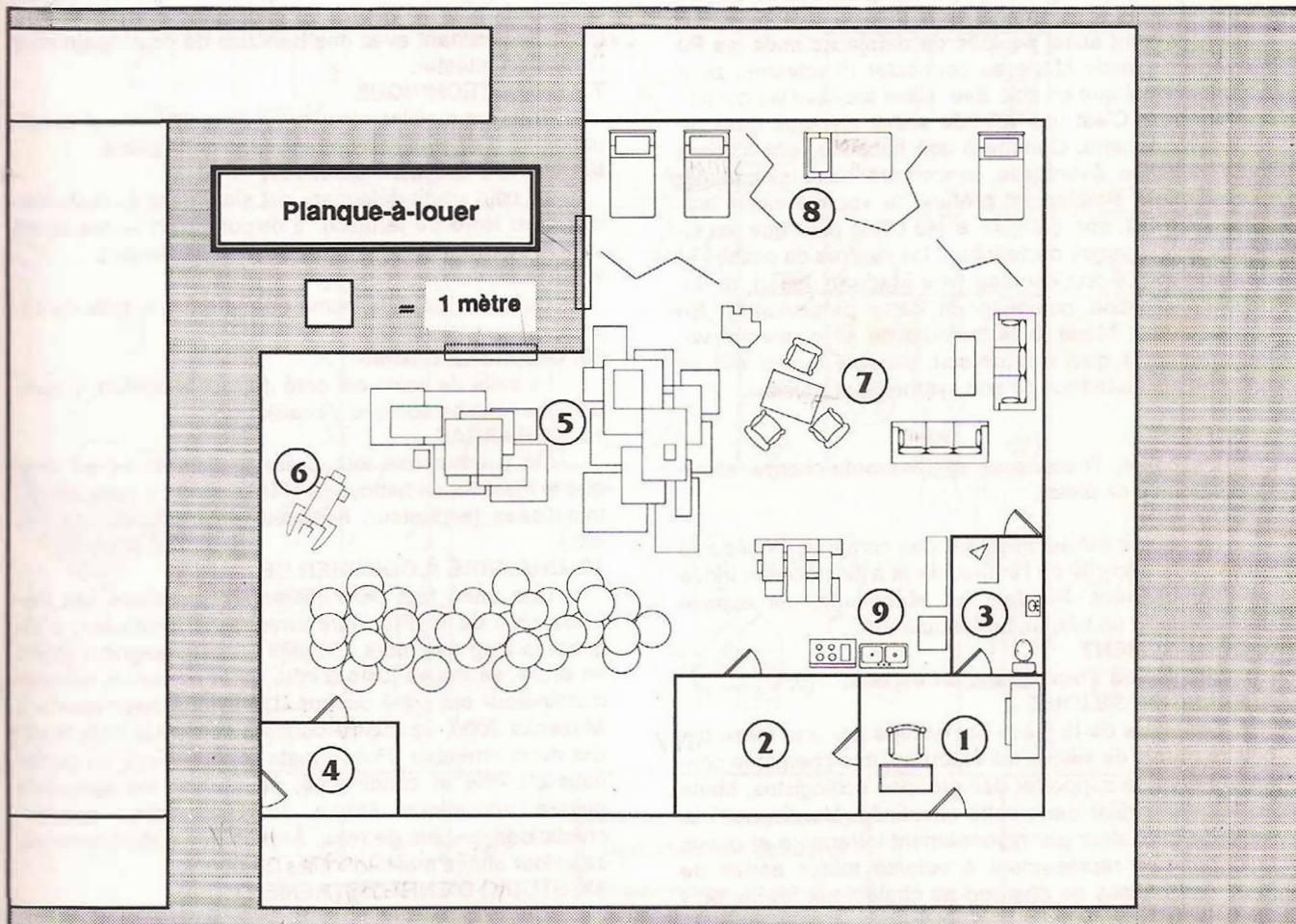
Vitesse : 5/12

Résistance : 2

Blindage : 0

Signature : 4

Pilotage : 0



Appartement de Maria

Compétence de l'attaquant en Pilotage. Elles ont une Force effective d'indice 12 et peuvent infliger des dommages de code 6M2. Tous les Tests de combat effectués en utilisant le chariot souffre d'une modificateur de +2 au SR; après tout, il n'a pas vraiment été conçu pour ce type d'usage.

7. SALON

Cet endroit a été aménagé de manière à offrir un minimum de confort aux locataires. On y trouve une unité tridi rafistolée et quelques meubles bon marché. C'est là que Sumiko offrira l'oniropuce à Maria pendant l'épisode Y'a pas qu'un Yak.

8. CLOISONS DE PAPIER

Ces paravents de papier n'offrent qu'une couverture de type Matériaux Tendre et une intimité minimale autour de chacune des couchettes.

9. KITCHENETTE**APPARTEMENT DE MARIA****Légende du Plan**

Maria possède un appartement-terrasse au 48ème étage du *Star Gardens Endominium*, un immeuble de propriétés à haute sécurité dans la downtown de Seattle. Sa valeur est de 1,5 million de \$. Il est représentatif des appartements correspondant au Style de Vie Luxueux (voir *Shadowrun*, p. 153).

Toutes les cloisons intérieures sont d'un matériau équivalent au Plastique Impact Normal (VP 5). Le plafond se trouve à 4 mètres de haut. L'ensemble donne une impression de clarté, d'espace et de luxe.

Il est une chose que les Shadowrunners pourront remarquer (au prix d'un Test d'Intelligence avec un SR de 5) : tous les équipements de la maison comportent un clavier. Ils sont aussi équipés de datajacks mais les PJ ne verront jamais Maria se connecter directement pour actionner quoi que ce soit. Elle utilise *toujours* les contrôles manuels. C'est une attitude assez atypique dans un tel environnement. Comme à son habitude, elle éludera toute question éventuelle concernant cette singularité; elle affirmera simplement préférer la «bonne vieille manière». En fait, son datajack a été câblé pour que les signaux qu'elle reçoit déclenchent les centres de plaisirs et de douleurs de son cerveau (voir *Made In Japan*, p. 53, pour l'explication complète de cette particularité). En conséquence, Maria évite toujours de se connecter volontairement à quoi que ce soit, excepté quand elle se branche sur l'interface de son synthétiseur musical.

1. PALIER

L'escalier, l'ascenseur et le monte-charge abouissent tous à ce palier.

2. COULOIR

Le couloir est surveillé par des caméras de sécurité reliées à la sécurité de l'immeuble et à l'installation tridi de l'appartement. Pendant les réceptions, cet espace peut accueillir un bar, un buffet ou autre.

3. DÉGAGEMENT

Un placard s'ouvre dans cet espace.

4. SALLE DE SÉJOUR

Le centre de la pièce est occupé par une fosse circulaire garnie de sièges qui entourent une cheminée centrale. Fervente supporter des groupes écologistes, Maria ne fait rien brûler dans cette cheminée. Un dispositif irradie de la chaleur par rayonnement infrarouge et divers hologrammes représentent à volonté toutes sortes de feux, des braises de charbon au chaleureux feu de bois étincelant.

Le mur situé au Nord de la pièce est occupé par un gigantesque écran vidéo (ligne pointillée) qui va du sol jusqu'au plafond. À gauche, trône une complexe console tridi à côté d'une impressionnante collection d'enregistrements vidéo, tridi et audio. C'est là également que se trouvent tous les gadgets et équipements audio-visuels que l'on peut imaginer en matière de loisirs personnels à l'exception de toute unité *simsens*. Cette absence quelque peu étrange pourrait attirer l'attention des PJ.

Un autobar (bar automatisé) fort bien garni occupe tout l'angle Sud-Ouest de la pièce. Des sièges très confortables sont disséminés un peu partout.

Tout le mur Est de la salle est fermé par des panneaux d'un vitrage qui va du sol au plafond. Certains panneaux peuvent coulisser vers le haut pour livrer accès à la terrasse-jardin (5). Le vitrage peut être réglé de l'opacité à la transparence totale.

5. TERRASSE-JARDIN

Cette agréable terrasse-jardin est délicieusement ombragée par des arbres et parsemée de bac à fleurs et de plantes en pots. Une piscine occupe pratiquement la moitié de la surface. Un spacieux jacuzzi est installé dans un angle de la terrasse.

À l'extrémité Sud du mur vitré, un petit ensemble tridi est complété par un autobar et un distributeur de nourriture.

6. CUISINE

La cuisine est très bien garnie et équipée d'installations de conservation, cuisson et tous les autres gadgets culinaires. La plupart du temps, Maria dispose de personnel pour s'occuper de la préparation des repas mais, lorsqu'elle est seule, ses goûts sont plutôt simples. De grands pots de beurre de cacahuète et de gelée de groseille voisinent avec des tranches de protéopain sont là pour en attester.

7. LOCAL TECHNIQUE

Tous les fusibles ainsi que les chauffe-eau et conditionneurs d'air sont rassemblés dans cette pièce.

8. GRANDE SALLE À MANGER

Le coin «petit-déjeuner» est situé dans le renforcement, au Nord de la pièce. Il dispose d'un accès direct vers la cuisine par l'intermédiaire d'un passe-plat.

9. SALON

Ce salon est plus intime que la grande salle de séjour.

10. CHAMBRE D'AMIS

La salle de bains est doté de tout le confort, y compris une douche sonique VibraSkrub®.

11. DÉBARRAS

On y entrepose toutes sortes de bric-à-brac ainsi que le matériel de nettoyage et les unités de ménage automatisées (aspirateur, nettoyeur de moquette, de sol, etc.).

12. CHAMBRE À COUCHER DE MARIA

Une unité tridi particulièrement puissante est installée près du lit. Plusieurs armoires et coiffeuses s'alignent le long des murs. Un petit bureau, soigneusement en ordre, se trouve juste à côté de la porte. Un terminal d'ordinateur est posé dessus. Un synthétiseur interfacé *Muzeeka 9000*, de qualité concert, occupe le coin Nord-Est de la chambre. Posée juste à côté, dans un conteneur étanche et conditionné, se trouve une splendide guitare acoustique *Martin* de 1965, avec ses incrustations de bois de rose. Auprès des collectionneurs, sa valeur atteint maintenant les 25 000 \$.

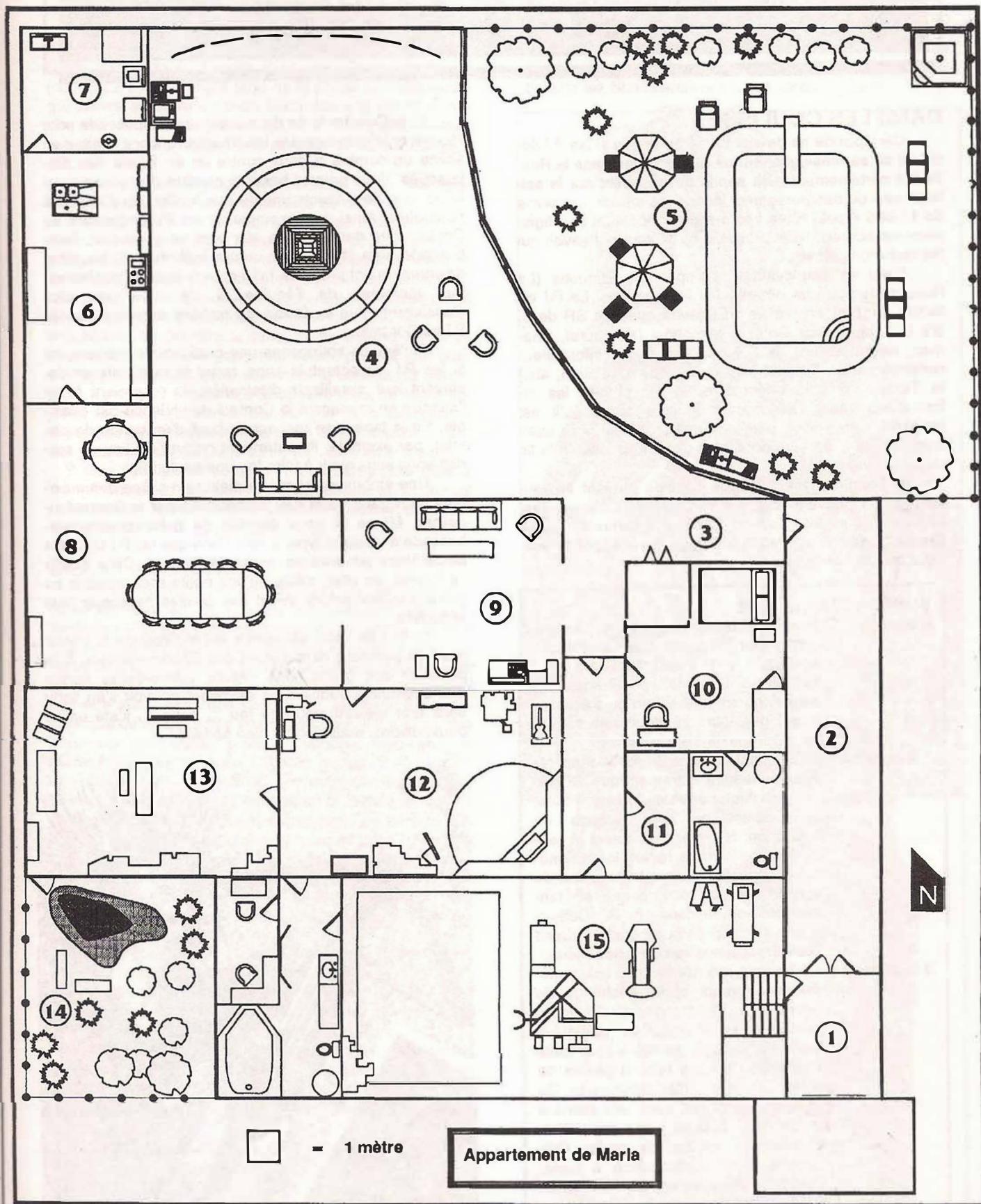
13. STUDIO D'ENREGISTREMENT

Il s'agit d'un studio d'enregistrement complet et par-

Appartement de Maria

faidement équipé. On y trouve tous les outils de la panoplie des artistes de 2050 : des synthétiseurs interfacés, plusieurs générateurs de sons de haut de gamme, des

enregistreurs de CD à technologie laser et un Modulateur Acoustique Konzert qui peut conférer à l'environnement de la description de l'appartement de Maria p. 80).



LE JUSTE PRIX

DANS LES COULISSES

Cet épisode ne devrait se dérouler que si les PJ décident de se renseigner sur ce qui se passe dans la Rue. Ils ont certainement déjà appris qu'ils étaient sur la sellette, une ou des personnes inconnues offrant une prime de 10 000 ¥ pour toute information concernant leur agissements actuels. Il est probable qu'ils veuillent savoir qui les recherche ainsi.

C'est en employant la Compétence Étiquette (La Rue) qu'ils pourront obtenir des informations. Le PJ effectue un Test Irrésistible d'Étiquette avec un SR de 5. S'il fait appel à un Contact personnel (Samouraï, Shaman, Intermédiaire), le SR passe à 4. Si l'informateur consulté est un Contact très loyal (copain, relation, etc.) le Test n'est plus nécessaire, le PJ obtient les informations mais l'informateur indique aussi qu'il est contraint, après avoir parlé, de quitter la ville pour quelques temps (il ne sera donc plus disponible jusqu'à la fin de cette aventure).

Si plusieurs membres de l'équipe veulent se renseigner, ils peuvent, tout simplement, effectuer un Test chacun. Tous les Tests réussis s'appliquent à des Contacts différents, l'équipe pourra faire appel à tous ceux qu'elle connaîtra.

RUMEUR DANS LA RUE

0 Succès Pas de chance ! Les gens ne veulent pas parler ou ceux que les PJ ont contactés sont visiblement trop intéressés par la prime. Les Shadowrunners l'ont constaté et ont pu s'éclipser avant que leurs interlocuteurs n'aient eu le temps de s'organiser.

1-2 Succès Le Contact accepte de parler mais refuse de le faire autrement que de vive voix. Si l'équipe refuse le face à face, le Contact ne livre aucune information. Si les PJ acceptent la rencontre, le Contact révèle les affirmations ci-dessous mais tente aussi de s'approprier la récompense en tenant une embuscade aux PJ. Celle-ci a lieu juste après la rencontre, quand les PJ quittent le lieu du rendez-vous.

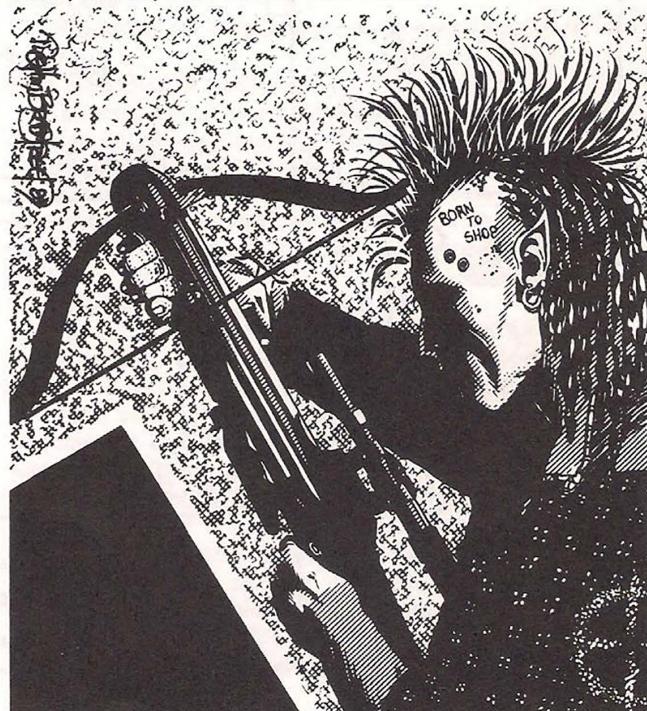
3 Succès et + Le contact raconte ce qu'il sait : une heure ou deux après l'échange de coups de feu à l'*Underworld 93*, on racontait dans la Rue que quelqu'un était prêt à verser 10 000 ¥ pour toute information sur les faits et gestes de Maria et des Shadowrunners. De plus, on annonçait aussi une prime à quiconque livrerait un des Shadowrunners en état de parler. Qui-conque a une information à transmettre doit appeler le 555-73-95. C'est là tout ce que le Contact sait.

Si le Contact tente de monter une embuscade pour récupérer la prime contre les Shadowrunners, mettez en scène un combat à deux contre un en faveur des embusqués. Vous pouvez baser le nombre d'attaquants sur le nombre de Shadowrunners que le Contact s'attend à rencontrer. Ainsi, par exemple, si les PJ annoncent au Contact que deux d'entre eux vont se présenter, l'embuscade sera tendue par quatre individus. Si les Shadowrunners ont prévu de faire couvrir la zone par les autres membres de l'équipe, il n'y aura pas plus d'assaillants que le double du nombre annoncé par les PJ au Contact.

Si l'équipe soupçonne une quelconque trahison, ou si les PJ inspectent la zone avant la rencontre et observent leur assaillants dissimulés, ils pourraient éviter l'attaque en menaçant le Contact de violence par exemple. En le tenant en respect au bout d'un canon de pistolet, par exemple, ils pourraient repartir du lieu de rendez-vous sans avoir à faire feu une seule fois.

Une embuscade typique mettra en scène des membres d'un gang de la rue, embauchés par le Contact indélicat. Même si vous décidez de préparer une embuscade d'un autre type, il serait bon que les PJ puissent battre leurs adversaires assez facilement. Cette scène ne devrait, en effet, n'être qu'une petite escarmouche en guise d'échauffement avant des choses beaucoup plus sérieuses.

Le but de cette séquence est d'introduire la bonne dose de paranoïa dans l'esprit des Shadowrunners. S'ils prennent des précautions, même élémentaires contre une éventuelle trahison, ils devraient pouvoir s'en sortir sans tirer un seul coup de feu ... enfin ... juste un ou deux, disons, mais rien de bien sérieux.



MEMBRES D'UN GANG DE LA RUE

Utilisez l'archétype de Gangster (*Shadowrun*, p. 39)

Protection

Synthé-cuir (Impact 1)

Armement

Un embusqué sur deux est équipé d'un shotgun *Defiance T-250* chargé avec des balles étourdissantes (code 4M4 *Etour*). L'autre tient une *Électro-matraque* (code 3L2 *Etour* compte tenu de la Force de l'utilisateur) qui délivre en outre un choc électrique à la moindre touche (voir *Shadowrun*, p. 120). Les victimes désorientées subissent (pour 5 Tours) une pénalité de +2 à tous leurs SR.

Les gangsters possèdent aussi un *Streetline Special* (Code 3L1), l'arme traditionnelle de cet Archétype.

Ils veulent faire au moins un prisonnier. Les Shadowrunners morts n'ont aucune valeur pour eux. Si les gangsters ont la sensation de ne pas pouvoir avoir le dessus, s'ils sont surclassés en nombre ou victimes à leur tour d'une embuscade, ils tenteront de s'enfuir plutôt que de poursuivre le combat. Bien entendu, si les PJ les empêchent de prendre la fuite, ils se défendront et viseront pour tuer. Les gangsters seront prêts à tout pour s'en sortir. Cessant ostensiblement le combat, ils seront prêts à invoquer la pitié des Shadowrunners de façon abjecte. Montrez clairement aux PJ que leurs adversaires sont prêts à abandonner mais si les Shadowrunners veulent pousser l'affaire jusqu'au bout ... qu'il en soit ainsi.

Que l'équipe ait eu ou non à se battre pour obtenir les informations, le numéro de téléphone qu'ils auront obtenus sera le vrai. S'ils décident de l'appeler, passez à la section suivante Épuisons le Sujet.

CLARIFICATIONS

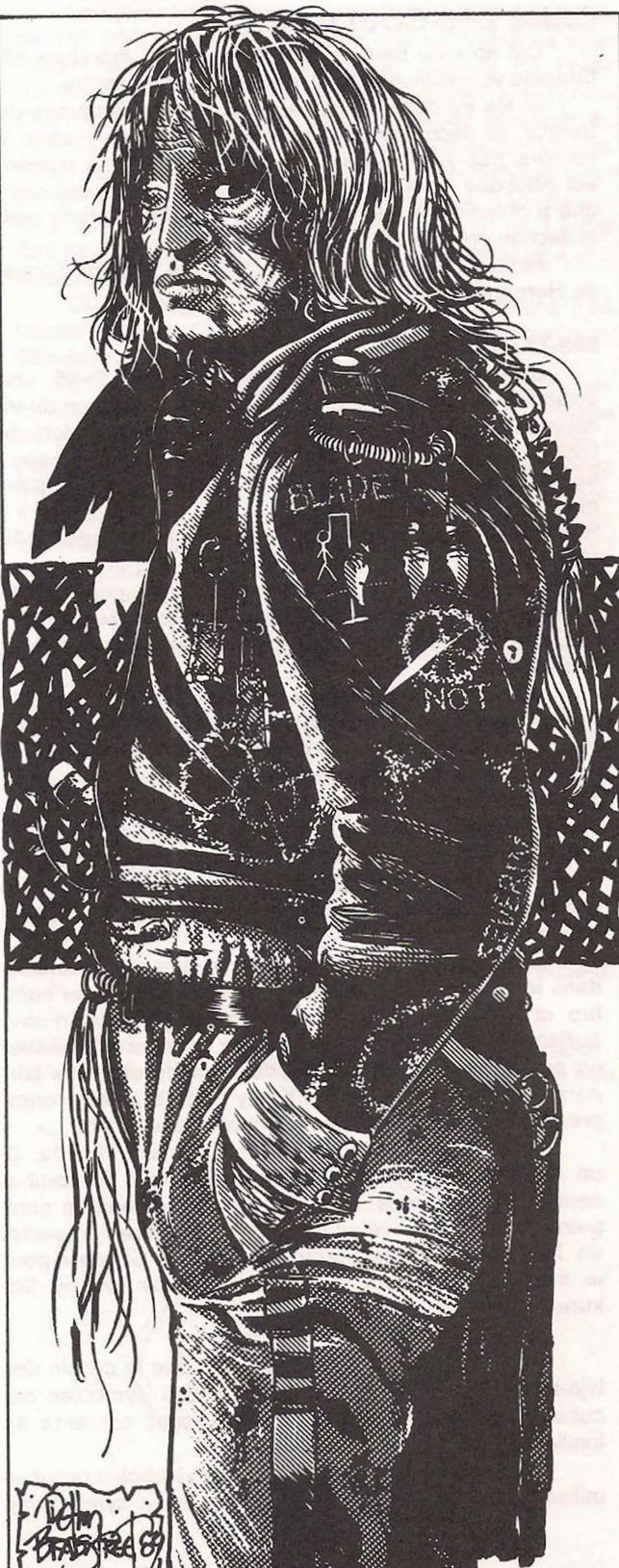
Si les Shadowrunners décident de se promener dans les rues en demandant innocemment aux noctambules s'ils ont entendu parler d'une prime, ils vont tout simplement se faire transformer en chair à pâté. Ce serait une situation dans laquelle le MJ pourrait intervenir en disant aux joueurs que leurs personnages ne peuvent pas être aussi naïfs que cela : «Oh, les gars, il y a dehors quelqu'un qui a mis vos têtes à prix. Il y a aussi des bouchers qui seraient prêts à découper leurs propres mères pour 10 ¥ alors, pour 10 000, imaginez un peu !»

Cependant, si vos Shadowrunners décident de sortir armés jusqu'aux dents en mettant le monde au défi de venir les enquiquiner, il serait dommage de ne pas leur donner satisfaction. En guise de mise au point, prévoyez une attaque par une bande d'une douzaine de gangsters semblable à ceux décrits ci-dessus. Si les PJ s'en débarrassent aisément et qu'ils deviennent un peu trop confiants, envoyez-leur une paire de Samouraïs des Rues (utilisez l'Archétype *Shadowrun*, p. 46). Chaque fois qu'un membre de l'équipe décide de mettre le nez dehors, faites-le suivre par une demi-douzaine d'individus. Ils n'auront peut-être pas assez de cran pour l'attaquer la première fois mais c'est une solution qu'ils pourraient envisager à un moment ou un autre.

Le but de ce «harcèlement» est de pousser les Shadowrunners à se terrer dans une planque. S'ils décident de rester mobiles, il leur faudra éviter la moitié des loubards de Seattle et ils seront pourchassés à tout moment.

Si les Shadowrunners triomphent de deux ou trois rencontres de ce type, et que l'aventure semble s'égarer, Sumiko pourrait alors commettre l'erreur potentiellement fatale de perdre patience. Elle les attaquerait avec son

équipe de yakuzas. Passez alors à la section Y'a pas qu'un Yak, p. 42. Si les Shadowrunners gardent soigneusement Maria avec eux où qu'ils aillent, les yakuzas attaqueront dans l'endroit le plus isolé possible. En utilisant au mieux les informations périodiquement transmises par Foley, ils pourront décider du meilleur endroit pour surprendre les PJ au moment où ils seront moins vigilants. Pour les yakuzas, le meilleur moment serait celui pendant lequel Maria ne bénéficierait pas de la présence de tous les Shadowrunners à ses côtés.



ÉPUISONS LE SUJET

DANS LES COULISSES

Cet épisode peut se dérouler de deux manières différentes et, éventuellement, de l'une puis de l'autre.

Si les PJ consulte la base de données/annuaire de Seattle, ils découvriront que Hernandez y figure sous le numéro 555-73-95. Vous remarquerez que ce numéro est celui que l'informateur a pu leur donner s'ils ont cherché à obtenir des informations au sujet de la prime (voir la section précédente Le Juste Prix).

Pourtant, s'ils demandent à Maria le numéro d'appel de Hernandez, elle répondra 555-98-45.

555-73-95

Si les Shadowrunners appellent le 555-73-95, une splendide jeune femme rousse apparaît sur l'écran du vidéophone. S'ils appellent avec un téléphone non-doté de l'écran vidéo, ils n'en ressentiront pas moins la chaleur de la voix particulièrement sexy de la secrétaire d'Armando Hernandez.

Si le correspond demande à parler à Hernandez, elle répond :

«Je suis désolée, M. Hernandez n'est pas en ville cette semaine. En quoi puis-je vous être utile ?»

Si le correspond déclare vouloir passer une audition, elle répond :

«Oh, ce serait très bien ! Le studio est pris jusqu'à la fin du mois mais nous pourrions prendre rendez-vous pour dans deux semaines. Donnez-moi votre adresse, je vais vous envoyer notre documentation.»

Si le correspond fait référence à Marla ou à la récompense, elle répond :

«Je vais vous passer Miss Sakura, notre Directrice du Recrutement. Patientez un instant, s'il vous plaît.» La communication est mise en attente quelques instants et une sonnerie retentit.

La personne qui répond est une attrayante japonaise, dans le milieu de la trentaine. Elle porte un tailleur sombre et quelques bijoux simples et élégants. Son maquillage et sa coiffure respectent le principe «d'atténuer en soulignant», le top niveau de la mode chez les corporatistes femmes. «Je suis Kathy Sakura. J'ai cru comprendre que vous aviez des informations pour moi ...»

La correspondante est, en fait, Sumiko Hotoda. Si un mage a pu «ressentir» son image lors du combat contre les samouraïs dans Feu !, il la reconnaîtra sans peine. Même si ce n'était pas le cas, effectuez en secret un Test Irrésistible de Sorcellerie avec un SR de 4 pour le mage actuellement en mesure de voir «Kathy Sakura».

Les Bijoux de Kathy Sakura

1-2 Succès Le mage remarque que le dessin des bijoux de Miss Sakura fait appel à des symboles occultes. C'est toutefois une pratique assez courante en joaillerie.

3-4 Succès Il constate que les symboles utilisés dans le dessin appartiennent à un symbolisme

magique parfaitement correct ce qui suggère qu'il pourrait s'agir de focus.

5 Succès et plus Un des bijoux au moins semble être un focus en parfait état de fonctionnement. Il n'y a toutefois aucun moyen de ressentir la nature du sort par l'intermédiaire du vidéophone.

Pour tous les autres détails concernant Sumiko Hotoda, consultez la description du personnage dans la section Y'a pas qu'un Yak p. 42.

Miss Sakura se montrera particulièrement ravie par toute information que les Shadowrunners pourraient lui donner au sujet de Miss Mercurial. Elle précise que

«notre département juridique est très intéressé par ses actes et nous prévoyons de porter cette affaire devant les tribunaux.» Elle ajoute «En même temps, nous détesterions savoir qu'elle met sa carrière en péril de quelque manière que ce soit. Bien entendu, quiconque s'opposerait à nos efforts pour contacter Miss Mercurial ferait aussi l'objet de poursuites judiciaires mais nous sommes prêts à payer les honoraires habituels de limier à toute personne qui nous aiderait.»

Elle est prête à accepter de payer jusqu'au double de l'offre originale, soit 20 000 ¥, pour toute information utile. Elle acceptera aussi toute modalité de rencontre que l'équipe pourra exiger car elle n'a pas la moindre intention de s'y rendre. Même si elle ne reconnaît pas ses interlocuteurs comme étant ses adversaires, elle est certaine que Foley ou ses propres agents lui offriront bientôt la piste de ses proies. Elle a donc décidé de temporiser avec tous ceux qui réclameront la prime.

Elle niera, le cas échéant, toute connaissance de l'attaque dont Maria et les Shadowrunners ont fait l'objet. Elle ajoutera même que toute accusation de ce type pourrait mener à un procès en diffamation.

Si Maria assiste à cette communication, ou si les Shadowrunners lui en parlent, elle paraîtra très surprise. Hernandez n'a jamais eu de secrétaire rousse sexy et personne du nom de Kathy Sakura n'a jamais travaillé avec lui. En fait, Hernandez travaillait toujours seul, n'engageant des intérimaires que pour des tâches bien précises et ponctuelles. Comme la plupart des gens, ses travaux de bureau sont accomplis par un système informatisé. Maria est tout spécialement surprise par le numéro de téléphone. Le numéro d'Armando est le 555-98-45 !

En fait, les yakuzas ont soudoyé un employé de la compagnie du téléphone afin qu'il introduise un faux numéro dans les listes. Ils peuvent ainsi intercepter au moins quelques-uns des appels qui sont destinés à Hernandez.

555-98-45

Si les Shadowrunners appellent le 555-98-45, le vrai numéro de Hernandez, ils entrent en communication avec un répondeur téléphonique. Le message est superposé à un fond musical. Il n'est pas (suite page 80)

POUR TOUCHER LE FOND

DANS LES COULISSES

Foley a confié au Decker l'adresse du système informatique de la *Federated Funds Net*. Il lui est donc possible d'accéder au NA directement. C'est un tout petit système, un de ceux que les Deckers, dans leur jargon, ont baptisé une *tirelire*. Mais les plus sages de ces Deckers savent aussi qu'un système minuscule est capable de griller les intrus trop confiants.

C'est là que la *FFN* conserve les informations concernant ses comptes. Chaque fichier de compte est protégé par Brouillage-3. Un échec face à cette contre-mesure a pour effet d'isoler le fichier du réseau. L'accès du dépositaire à son compte est alors bloqué jusqu'à ce que son compte soit remis en état.

Le compte d'Armando est actuellement le seul de tout le système qui détient plus de quelques centaines de nuyens. Ce n'est qu'un système très réduit après tout.



Le fichier Hernandez occupe 90 Mp et sa valeur est de 180 000 \$. La taille ne pose pas de problème si le Decker transfert les fonds sur la banque de Foley comme convenu. Il lui suffit de donner au système l'ordre d'effectuer le transfert et, Bingo, le crédit disparaît du compte. C'est une opération-système réalisable depuis l'USD au prix d'un Test Irrésistible d'Informatique avec un SR de 3. Le nœud étant de code Rouge, il faudra obtenir au moins 4 Succès. L'ordre de transfert peut aussi être donné à partir de l'UC (le SR du Test est alors 4 et 3 Succès sont nécessaires).

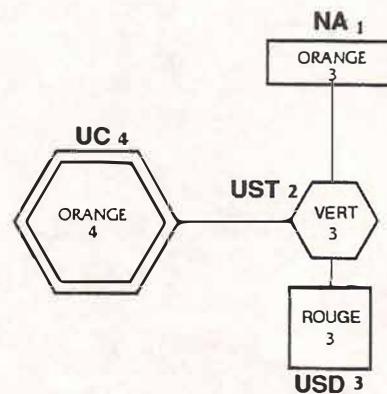
Si le Decker décide de s'approprier le compte, il lui faudra battre la CI Brouillage-3 et Extraire le fichier (voir *Shadowrun*, p. 103).

Si le Decker n'effectue pas le transfert et qu'il visite ce système pour enquêter sur la disparition du compte de Hernandez (voir *Sur le Dos de Hernandez*, p. 36), il pourra découvrir que le fichier de compte de Hernandez est vide. Il pourra alors chercher des indices. Pour cela, il lui faudra réussir un Test Irrésistible d'Informatique avec un SR de 3 et obtenir au moins 4 Succès (l'USD est un nœud Rouge). Si le Test est réussi, il pourra observer quelques subtiles indications de l'activité d'un Decker. Celui-ci a éliminé le compte et il s'agit aussi de celui qui a effectué une intrusion dans l'ordinateur du bureau d'Armando.

Si le système de la *FFN* entre en Alerte Externe, l'opérateur procédera immédiatement à la coupure générale du système (qui sera effective après 2D6 Tours). Une opération marginale comme celle de la *Federated Funds Net* ne peut se permettre d'engager un Decker pour protéger son système.

CARTE DU SYSTÈME DE LA FEDERATED FUNDS NET

NA RTL 7206; Hors-Listes; Code de Sécurité Orange-3; CI Flux-4.
UST Vert-3; Barrière-3.
USD Fichiers des Comptes; Rouge-3; Trace & Éjecte-5.
UC Orange-4; Killer-4; l'ordre de transfert peut aussi être opéré depuis l'UC.



SUR LE DOS DE HERNANDEZ

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Notes pour le MJ : Si les Shadowrunners s'introduisent dans le bureau d'Hernandez sans se faire annoncer, ils trouveront l'agent endormi sur le divan de son bureau. Une bouteille de tequila vide traîne sur le sol près de lui. S'ils le réveillent, il commencera par se montrer passif puis les traitera de voleurs. « Y'a pas grand chose à ramasser ici, mais prenez c'que vous voulez. De toutes façons ça n'a pas d'importance. »

S'ils mentionnent le nom de Maria, il demande immédiatement à savoir où elle se trouve. S'il est convaincu qu'ils travaillent pour son bien ou s'ils lui posent des questions sur leur rupture, lisez le texte qui suit.

Bien entendu, si Hernandez attend leur visite dans son bureau, ou dans toute autre endroit neutre, passez directement à la lecture du texte qui suit.

Hernandez vous regarde avec une sorte de désespoir teinté de résignation. Ses yeux sont injectés de sang et il semble évident qu'il a bu. Cependant, dès qu'il se met à parler de Maria, il se ressaisit quelque peu. Il affirme ne pas savoir pourquoi elle a rejoint Foley. Elle a refusé de répondre à ses appels.

Il devient mélancolique et songe aux relations qu'il avait avec Maria, au début.

« J'ai émigré de l'Aztlan dans les années 20. J'ai vécu à Seattle depuis car c'est souvent là que viennent les enfants qui ont des rêves, des rêves de musique forte. »

Il y a cinq ans, j'étais dans les *Barranca*, Les Barrens. Pas mal de groupes jouent dans les petits clubs, là-bas. Un *chico*, un soir, m'a proposé le type de distractions habituelles. J'allais le rembarrer quand il a sorti un lecteur à bon marché pour me montrer ce qu'il avait à proposer. Sur l'écran minable, il y avait une très jolie fille — quasiment une gamine — avec des bras et des jambes qui brillaient comme des miroirs. Elle chantait. C'était Maria, bien sûr. Elle chantait un *cantamuerte*. Vous connaissez le *cantamuerte*, *señores* ? C'est la musique des rues chez les Aztlan, ça vient des chants *indio* et, parfois, les loubards les chantent avant d'aller se battre à mort.

Ce crétin de maquereau n'a rien compris. Ce qu'il me proposait, c'était le corps de la fille; moi, ce que je voulais, c'était sa voix. Je l'ai suivie et j'ai fini par le tuer pour sortir Maria de ce bordel sordide. Ils l'avaient dopée avec des oniropuces pour qu'elle soit forcée de travailler pour eux. Ça a bousillé sa mémoire, elle n'a jamais pu se souvenir comment elle était arrivée là ni comment elle avait reçu sa peau d'argent.

Je lui ai fait obtenir un traitement médical pour qu'elle se débarrasse des PQV puis nous avons commencé à bâtrir sa carrière. Elle sera l'une des plus grandes, que ce soit avec moi ou avec un *hiro de puta* comme Foley. Tout ce que je veux savoir maintenant, c'est pourquoi elle est en colère contre moi. »

DANS LES COULISSES

À partir de maintenant, les Shadowrunners pourraient commencer à se douter que les choses ne sont pas tout à fait comme on les leur a présentées. Si Hernandez dit la vérité, il se pourrait bien qu'il se soit fait rouler.

Si les PJ lui parlent des « preuves » que Maria a découvertes, il va exploser en dénégations. Le plantage de système que Maria a mentionné a été causé, il en est sûr, par l'intrusion d'un Decker. Il ne s'était douté de rien sur le moment, croyant qu'il avait eu affaire à un vandale opérant au hasard. Il a alors acheté quelques Glaces plus performantes pour son nœud d'accès, restauré la plupart des fichiers perdus et ne s'en est plus préoccupé. Après tout, il n'y a rien dans l'ordinateur de son bureau que l'on puisse avoir envie de piquer. Il ne lui était pas venu à l'idée que quelqu'un était venu, au contraire, pour installer des données dans sa machine.

Il ajoute qu'il a, depuis, appris à se montrer plus méfiant car il vient de découvrir que quelqu'un s'est introduit dans la *Federated Funds Net* et a totalement vidé son compte de toutes les économies qu'il y avait déposé.

Si c'est un Decker de l'équipe qui a déjà effectué cette extraction, les Shadowrunners peuvent ou non le lui dire. S'ils n'ont pas effectué ce transfert forcé, considérez à partir de maintenant que cette opération a été effectuée par un autre Decker inconnu.



Clarifications

L'examen du bureau de Hernandez peut fournir quelques informations intéressantes. Si l'équipe procède à cette fouille, Hernandez leur donnera les codes d'accès et les Shadowrunners pourront dès lors accéder à son ordinateur librement. Ils pourraient le faire à partir d'un terminal ou via la Matrice. La carte du système n'est pas fournie ici, car les PJ ont dans l'un et l'autre cas libre accès à l'ordinateur.

Un des PJ effectue un Test Irrésistible d'Informatique (SR 5 à partir d'un terminal ou 4, via la Matrice). Le nombre de Succès obtenus conditionne la quantité d'informations récoltées. De plus, il sera possible d'effectuer plusieurs Tests successifs pour accroître le volume d'informations obtenu. Ainsi, par exemple, si le premier Test donne 4 Succès et le second, deux autres, vous pourrez livrer les renseignements nécessitant 6 Succès. Tous les Tests suivant le premier justifient toutefois d'une pénalité cumulative de +2 au SR.

EXAMEN DU SYSTÈME DE HERNANDEZ

1 Succès

L'enquêteur peut affirmer que le plantage survenu il y a quelques semaines est dû à l'intrusion d'un Decker.

2 Succès

Ce Decker intrus n'était pas très efficace. Il a laissé des traces de son passage un peu partout dans les circuits, comme de minuscules empreintes digitales dans la Matrice. Si l'enquêteur tombe par la suite sur des traces du travail de ce Decker maladroit, il saura les reconnaître.

3 Succès

L'enquêteur découvre des fragments des fichiers que Maria a effacé, ceux qui incriminent Hernandez dans le trafic de PQV. Il est très difficile de se faire une idée du contenu des fichiers à partir de fragments qui subsistent.

4-5 Succès

L'enquêteur est en mesure de reconstruire les fichiers à partir des fragments qui subsistent. Il s'agit de récapitulatifs de paiements qui «prouvent» que Hernandez servait de façade au syndicat Shigeda en faisant entrer les PQV dans le circuit du rock. Tout Shadowrunner de Seattle connaît les Shigeda et sait qu'il ne fait pas bon se frotter à cette organisation.

6 Succès et +

L'enquêteur trouve quelques ruptures de chemins d'accès qui indiquent par où l'intrus est passé pour avoir accès au compte de Hernandez à la *Federated Funds Net*.

À ce moment, il y a plusieurs possibilités d'action pour les PJ qui ont rendu visite à Hernandez :

- Ils peuvent tout simplement regagner leur planque. Dans ce cas, ils vont tomber directement sur les yakuzas qui ont investi l'endroit pendant leur absence. Passez alors à Y'a pas qu'un Yak, p. 42.

- Ils peuvent tenter d'appeler leur planque mais n'obtiendront pas de réponse. La section Y'a pas qu'un Yak, couvre là encore le combat mais l'équipe pourra tenter une entrée furtive si elle suspecte quelque chose.

- Ils peuvent décider qu'ils devraient voir ce qui se cache dans l'ordinateur de Foley. Après tout, c'est lui qui leur a fourni l'adresse du système de la *Federated Funds Net* afin qu'ils détournent le compte de Hernandez sur le sien. Si les joueurs ont oublié cet épisode, vous pourriez leur rappeler. Dans le cas où l'équipe décide d'envoyer un Decker dans l'ordinateur de Foley, passez à la section Le Système à Foley, p. 39.

Si l'équipe décide de ne rien faire de tout cela — de retourner dans la Rue, par exemple, ou de fouiller le bureau de Foley — ils ne trouveront rien d'autre de vraiment intéressant. Le combat contre les yakuzas aura lieu lorsqu'ils rentreront à l'endroit — quel qu'il soit — où ils ont caché Maria.

Hernandez va tenter de convaincre les Shadowrunners de l'emmener auprès de Maria. S'il entend parler de yakuzas ou s'ils pense que quelque chose peut menacer Maria, il se saisira de son arme et exigera des Shadowrunners qu'ils l'emmènent. Le seul moyen de le stopper sera alors de l'assommer.

CLARIFICATIONS

La pire gaffe que les PJ pourraient faire ici consiste à tuer Hernandez. Après la conversation, ils devraient s'être rendus compte que Hernandez aime Maria, au moins comme un père, mais peut-être aussi d'une façon passionnée. À l'évidence, il est l'une des victimes d'un plan plus tortueux qui le dépasse largement. Bien entendu, les Shadowrunners peuvent considérer que leur contrat leur impose de le tuer mais, dans ce cas, vous pourriez leur rappeler que leurs directives concernent avant tout la protection de Maria. Hernandez ne constitue pas une menace pour elle; il serait même, en l'occurrence, le seul individu en dehors des PJ qui soit concerné par son bien-être. L'éliminer ne serait donc pas la meilleure action à entreprendre. Vous pourriez insister quelque peu là-dessus auprès de vos joueurs s'ils se préparent à des actes irrémédiables.

Si les PJ tuent Hernandez, ce sera une grave erreur mais qui ne remet pas en question la suite de l'aventure. Maria deviendra une ennemie implacable si elle apprend la véritable histoire. Cela peut créer l'ébauche d'aventures futures car la vengeresse Maria poursuivra les assassins de son ami le plus cher. Une étude détaillée des caractéristiques de Maria montrera qu'il ne faut pas la prendre à la légère car elle sera un redoutable adversaire; en rajoutant à cela une certaine richesse et une influence certaine, les PJ se rendront compte, qu'en tuant Armando, ils ont agi un peu trop rapidement.



Autre grave erreur qui, elle, ne nécessiterait pas de clarifications — du moins pas pour l'instant — consistait pour les PJ à regagner leur planque sans prendre aucune précaution. Cela reviendrait, pour eux, à foncer droit dans l'embuscade que les yakuzas leur ont tendue. S'ils ont pris des précautions, même si ce ne sont pas les plus imparables (un discret signal d'intrusion, par exemple, ou un vigile posté à l'extérieur), vous pourrez récompenser leur prévoyance en leur signalant que quelque chose se trame. L'action n'en passera pas moins à celle qui est décrite dans *Y'a pas qu'un Yak*, p. 42.

BUREAU D'ARMANDO HERNANDEZ

Légende du Plan

Armando est installé dans un vieil hôtel particulier (d'où l'agencement spécial des pièces les unes par rapport aux autres), dans une zone «réhabilitée» de la downtown de Seattle; l'une de celle qui a échappé à la reconversion urbaine du siècle dernier. Le rez-de-chaussée est consacré au bureau et à un studio d'enregistrement fort bien équipé. L'appartement se trouve à l'étage.

1. SALLE D'ATTENTE

2. BUREAU D'ARMANDO

Le système informatique du bureau est installé près d'un bureau désordonné, contre le mur Ouest. Sur le mur Nord, une baie vitrée donne sur le studio d'enregistrement (pièce n°3). Sous cette vitre une console compliquée contrôle les fonctions de l'équipement du studio.

Plusieurs étagères accueillent des magazines, les manuels techniques des instruments d'enregistrement et même quelques romans en édition reliée (des antiquités!).

Un peu partout, des photos de Maria ornent les murs.

Si les Shadowrunners se sont introduits dans le bureau sans se faire annoncer, ils découvriront Hernandez endormi sur le divan de cette pièce.

3. STUDIO D'ENREGISTREMENT

Cette pièce est équipée avec le meilleur et le plus récent des matériels d'enregistrement.

4. BIBLIOTHÈQUE

Cette pièce est totalement garnie d'étagères qui accueillent des milliers de livres. Hernandez semble avoir un goût prononcé pour les supports médiatiques antiques. Une unité tridi est installée dans un coin. Sur le bureau, contre le mur Sud, un terminal est relié à l'ordinateur du bureau. Un fauteuil confortable occupe le centre de la pièce et, juste à côté, se trouve une table sur laquelle on peut remarquer un exemplaire de *Don Quixote*, dans la version espagnole originale. Si un visiteur est capable de le lire, il s'apercevra qu'il est ouvert au chapitre ou Don Quichotte rencontre Dulcinée pour la première fois.

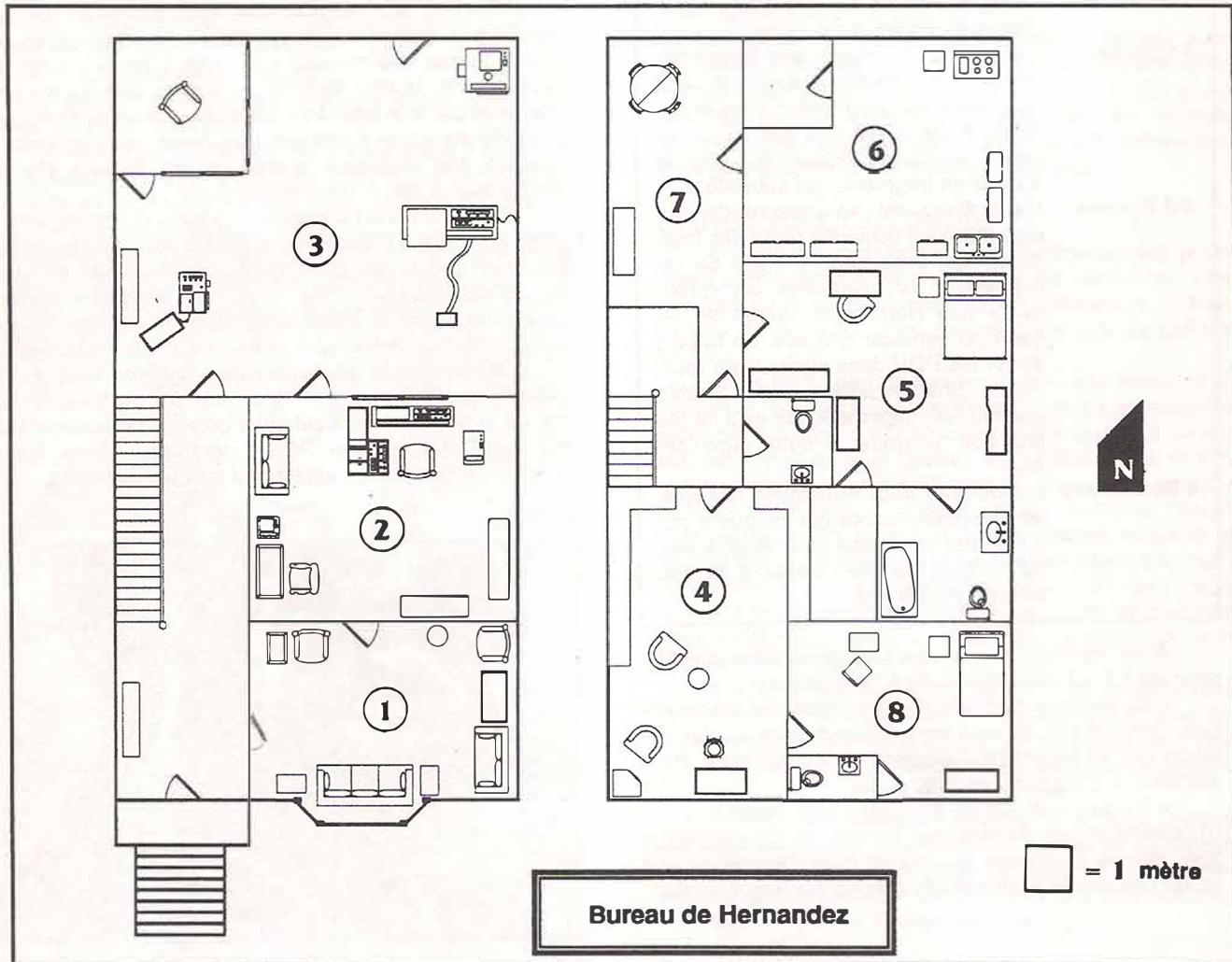
5. CHAMBRE DE HERNANDEZ

Sur la table de chevet trône une photo de Maria.

6. CUISINE

7. SALLE À MANGER

8. CHAMBRE D'AMIS



LE SYSTÈME À FOLEY

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Vous composez le numéro de l'ordinateur de Foley et enfoncez la touche d'alimentation de votre cyberdeck. Le monde se dissout autour de vous et des schémas phosphorescents apparaissent dans votre environnement pendant que les circuits simssens envahissent vos perceptions. Vous êtes dans l'immensité douillette de la Matrice.

Vous vous matérialisez devant le NA de Foley, porté par un flot de messages publicitaires de la vente par correspondance. Mais à l'instant où vous vous glissez dans le nœud d'accès vous découvrez une masse scintillante de glace à l'état pur qui obstrue le passage. Un rapide scanning et vos yeux virtuels s'agrandissent démesurément. Qu'est-ce qu'un bidouilleur à la manque comme Foley peut bien faire avec un tel monstre sur sa ligne de téléphone? Si le port d'accès est gardé par un truc pareil, qu'est-ce qui peut bien vous attendre à l'intérieur? Vous vous dites que votre petit pique-nique risque fort d'être gâché par une invasion de fourmis peu ragoûtantes. Tout en choisissant votre premier utilitaire, vous vous approchez furtivement de la barrière scintillante des codes anti-intrusion et ...

DANS LES COULISSES

La suite des événements dépend du Decker.

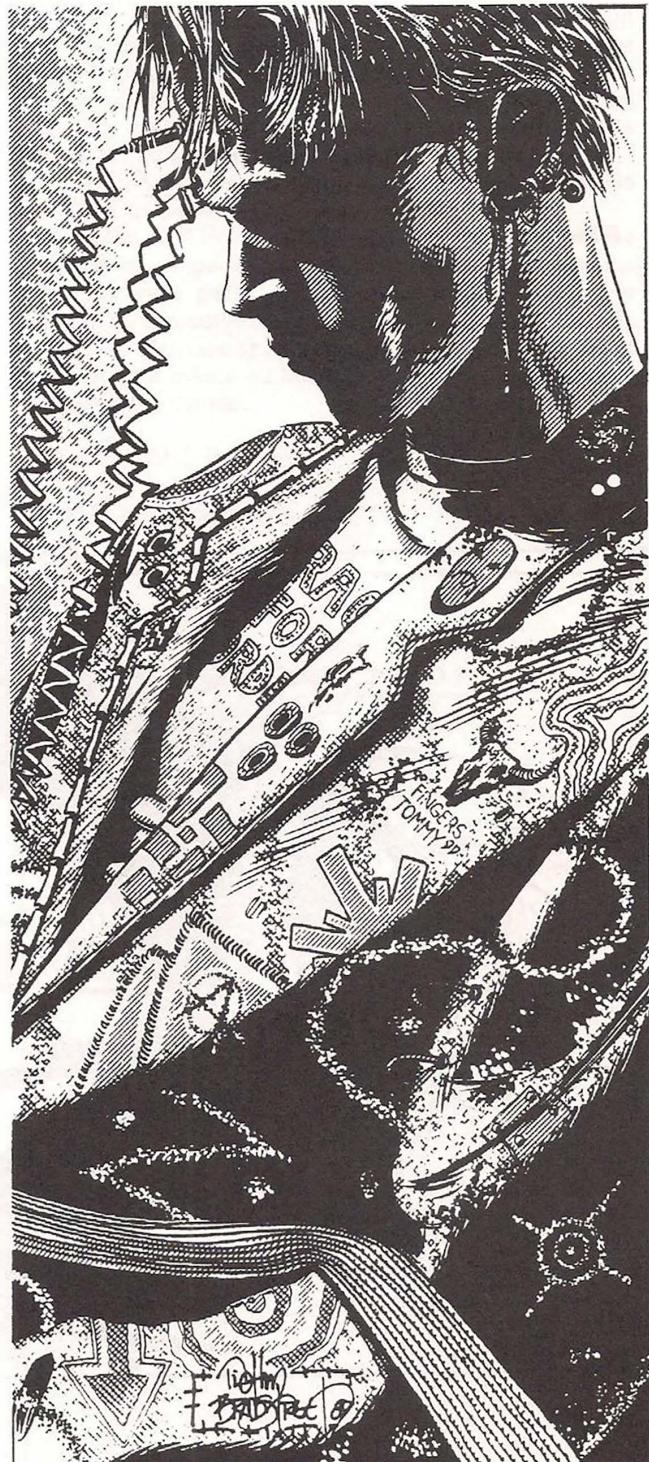
Normalement, le Decker ne devrait pas être ainsi averti du fait que les choses ne sont pas tout à fait ce qu'il pourrait imaginer mais il faut bien reconnaître que le Decker va rencontrer bien des problèmes. Ce n'est donc pas une trop grande indiscretion que de lui suggérer ainsi que le système de Foley a un peu des allures de piège à éléphant.

Si une Alerte Externe est déclenchée, le Decker de l'équipe des PJ va découvrir qui a entrepris les diverses opérations pour Max. Il s'agit de Gum E. Bear, le Decker que Foley a engagé pour introduire les fausses preuves dans l'ordinateur de Hernandez. Gum E. Bear surveille le système de Foley; il dispose de tous les mots de passe de Max et attaqua tout intrus dans le système. S'il venait à être battu, il initialiserait la coupure générale du système dès qu'il sera remis du choc de son éjection.

CLARIFICATIONS

Si l'équipe décide d'investir l'ordinateur de Foley sans quitter sa planque, c'est très certainement parce qu'elle soupçonne le double jeu de Max et l'attaque imminente des yakuzas.

Dans ce cas, c'est à peu près au moment où le Decker lira le message de Hotoda (dans le répondeur de Foley — PE/S n°1) qu'une éventuelle sentinelle en train de surveiller la rue pourrait constater que plusieurs vans noirs prennent position autour de l'endroit où sont cachés les PJ. Passez immédiatement à la Section Y'a pas qu'un Yak, p. 42. Les PJ ne disposent guère de plus d'une minute pour prendre leurs «positions de combat».



GUM E. BEAR

Gum E. Bear n'est rien d'autre qu'une sorte de mercenaire sous-payé. S'il perd le Decker adverse de vue ou s'il encaisse un peu trop de coups dans un combat, il choisira de se déconnecter et d'initialiser une coupure générale. Il ne s'estime pas assez bien payé pour s'inquiéter de ce que le Decker envahisseur pourrait faire pendant le laps de temps qu'il lui faudra pour sortir de la Matrice.

Attributs :

Constitution : 2
 Rapidité : 4
 Force : 3
 Charisme : 3
 Intelligence : 4
 Volonté : 3
 Essence : 5,8
 Réaction : 4 (6 dans la Matrice)

Compétences :

Opération de Consoles : 4

Réserves de Dé :

Esquive : 6
 Matricielle : 12

Cyberware :

Datajack

Équipement :

Fuchi Cyber-7 avec Accroissement de Réponse Niveau 1 (voir Shadowrun, p. 105).

Programmes :

Attaque-6
 Bouclier-3
 Évasion-4
 Force-5
 Masque-4
 Médic-8
 Senseur-6

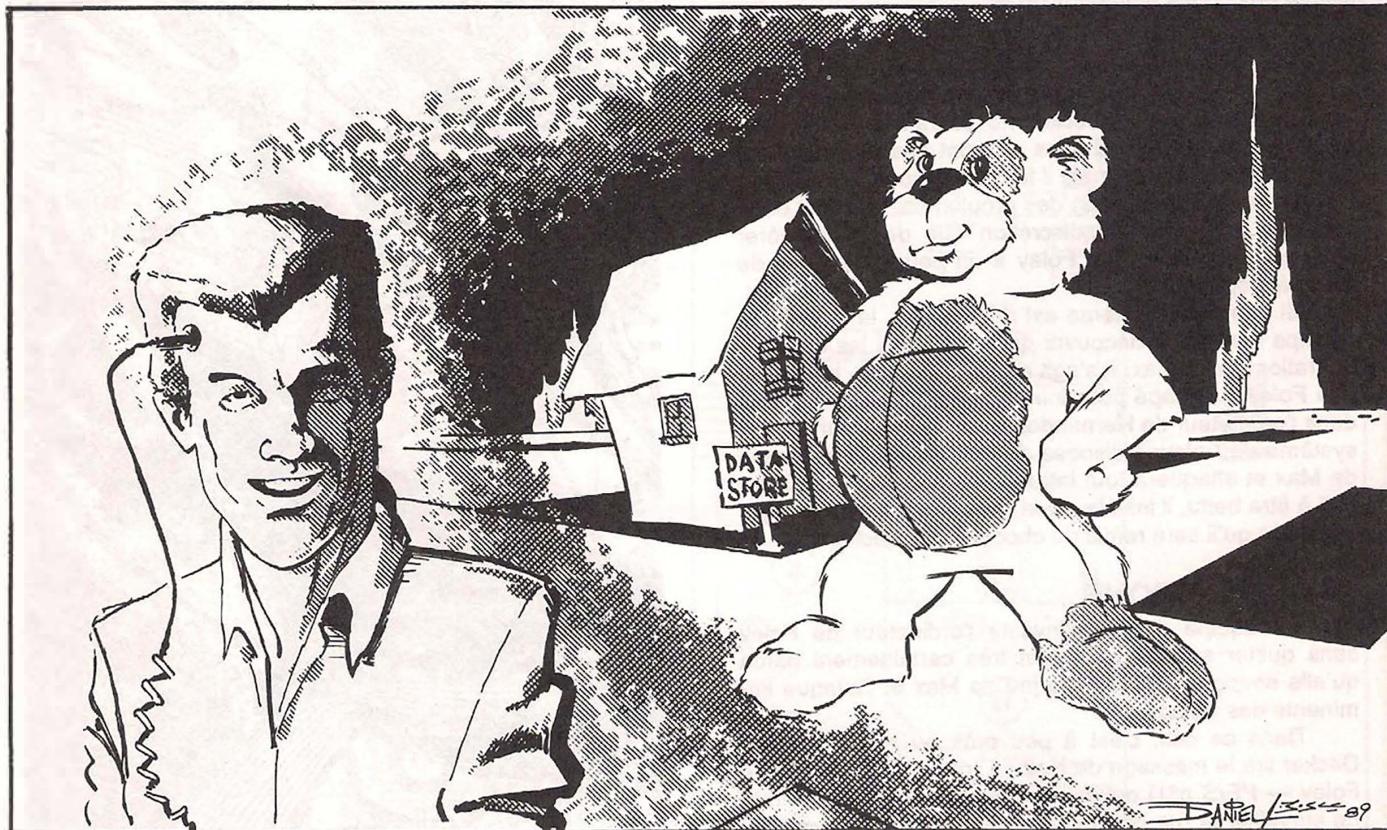
ARCHITECTURE DU SYSTÈME INFORMATIQUE DE FOLEY

NA n° 1 Orange-4; Cl Flux-4 piégée par une Cl grise Killer-5.

Cette petite installation a coûté un paquet de nuyens à Max mais celui-ci est devenu assez nerveux depuis qu'il a vu avec quelle facilité son Decker s'est promené dans l'ordinateur de Hernandez. «On n'est jamais trop prudent, j'veux dire, les données c'est tout ce qu'on a précieux de nos jours, pas vrai ?»

UST n°1 Gestion des PE/S; Vert-5; Barrière-3.

USD n°1 Fichiers officiels; Vert-3; pas de de Cl. C'est dans cette unité de stockage que se trouve la cor-



respondance publique de Foley, ainsi que les documents publicitaires de ses artistes et même sa comptabilité officielle (celle qu'il fait figurer sur ses feuilles d'impôts). Cette unité ne renferme rien qui ait une véritable valeur. Une interrogation des références concernant Maria, Hernandez ou autres ne révélera rien de plus que ce qui figure généralement dans la presse spécialisée.

PE/S n°1 Bleu-4; pas de Cl. Gestion du répondeur enregistreur. Un message est enregistré. Il peut être lu par un Decker si celui lance une Opération de Système.

Une femme, de type japonais, délivre le message suivant :

«Foley, je ne sais pas si vous verrez ce message à temps ou non mais le temps nous fait défaut. Essayez de tenir vos chiens de garde. J'ai été informée d'une attaque imminente de Hernandez. Vous avez besoin de ma protection. Je sais où vous êtes et je serai là dans quelques minutes. Quoi que vous fassiez, gardez la fille près de vous. Ne me décevez pas, Foley, les Shigeda n'ont que faire des incompétents ...»

Si le Decker a vu «Kathy Sakura» dans l'épisode Épuisons le Sujet, p. 34, il n'aura aucune peine à reconnaître la personne qui apparaît sur l'image bien qu'elle ait troqué son tailleur de femme d'affaire contre une armure urbaine. En arrière plan, apparaissent des silhouettes qui sont, indubitablement, en train de préparer leurs armes pour le combat.

Les références du messages indiquent qu'il a été transmis il y a environ une demi-heure. Les PJ devraient conclure immédiatement que leur planque est la cible d'une attaque en ce moment même et envisager d'y retourner au plus vite. Notez qu'il est trop tard, à ce moment, pour qu'ils puissent prévenir les gardes qu'ils auraient pu laisser auprès de Maria. Leur combat contre les yakuzas a déjà commencé. Passez immédiatement à Y'a pas qu'un Yak, p. 42.

PE/S n°2 Bleu-4; pas de Cl. Gestion des équipements de bureau.

PE/S n°3 Bleu-4; pas de Cl. Gestion des installations domestiques.

PE/S n°4 Bleu-4; pas de Cl. Gestion des équipements d'enregistrement.

USD n°2 Orange-5; Trace & Éjecte-4. Fichiers Privés. Max y détient tous ses fichiers de type privé. Parmi les objets intéressants, un fichier de 80 Mp est protégé par Brouillage-4. Il contient la véritable comptabilité et les revenus réels de Max. Bien qu'il n'ait pas de valeur intrinsèque une fois extrait, il peut permettre à l'équipe de faire chanter Max dont les déclarations fiscales n'ont que très peu de rapport avec les revenus réels. À la lecture de ce fichier, on peut aussi apprendre que Foley doit près d'un demi-million de nuyens à un usurier nommé Toroshi. Toute personne compétente en Étiquette (La Rue) sait que Toroshi est en rapport étroit avec un gang de yakuzas. Au prix d'un Test Irrésistible d'Étiquette (La Rue) avec un SR de 5, on se souviendra aussi que Toroshi est, en fait, lié aux Shigeda.

Parmi les fichiers privés de Max, on peut aussi découvrir un interface codé de compte bancaire qui est protégé, lui aussi, par Brouillage-4. Si le Decker parvient à l'ouvrir, il peut se permettre de vider le compte de Max à son profit. Sur les 300 000 ¥ qu'il contient, 180 000 ap-

partiennent à Hernandez (ceux qui ont été transférés de la *Federated Funds Net*) et l'on peut supposer que le reste est bien à Foley. Une Opération de Système (Test Irrésistible d'Informatique SR 5, trois Succès exigés) permettrait au Decker de transférer tout ou partie de la somme vers un autre compte, celui de Hernandez, par exemple. Cependant, si les PJ décident de détourner la somme vers le compte de l'un d'entre eux, ou d'extraire le fichier qui la contient (traiter comme un fichier de 50 Mp), il leur faudra blanchir cet argent à moins qu'ils ne disposent d'un moyen d'empêcher Foley de déclarer le vol (chantage grâce aux fichiers de ses revenus, menaces physiques ou autre).

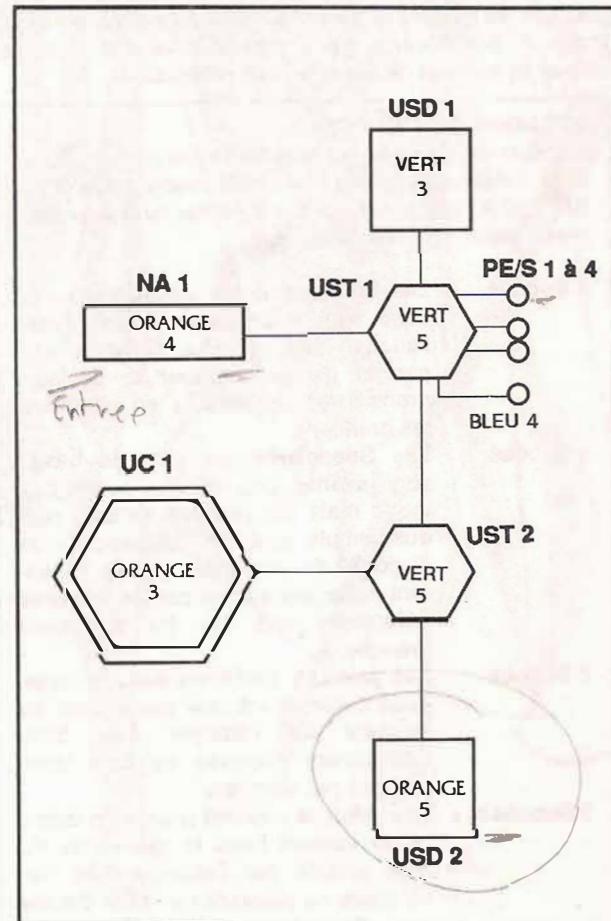
Dans les fichiers privés de Foley, se cache aussi un petit élément, non-protégé et épais de 20 Mp, qui s'avère contenir les mémoires de Foley. La plupart des mentions qu'elles contiennent concernent les affaires mais il en est plusieurs qui mêlent allègrement les affaires et les idées douteuses qu'il se fait du plaisir.

Si l'on examine les entrées des quelques semaines écoulées, on peut en découvrir une qui dit :

« Mon petit Foley, tu es sauvé ! Toroshi vient de me dire que les Shigeda avaient un deal à me proposer qui résoudrait mes petits ennuis financiers. Et en plus, je vais prendre le contrôle de Mercurial et enfonce ce petit salaud de Hernandez. C'est la fête ! ». Cette entrée est datée du jour même où Maria a découvert les « preuves » incriminant Armando.

UST n° 2 Vert-5; Barrière-5

UC n°1 Orange-3; pas de Cl.



Y'A PAS QU'UN YAK

DANS LES COULISSES

Tout PJ qui serait resté pour assurer la protection de Maria se retrouvera contraint d'affronter l'attaque des yakuzas sans l'aide de ses coéquipiers en visite chez Hernandez. Dès que les PJ en visite chez Armando apprendront que les yakuzas sont en train d'attaquer leur base ou, éventuellement, l'ont déjà attaquée, vous pourrez jouer l'invasion du site par Sumiko Hotoda et ses soldats. Il serait bon que vous séparez alors vos joueurs de manière que ceux qui ne sont pas impliqués dans le combat ne sachent pas ce qui se passe. Ainsi, les PJ qui ne se trouvaient pas dans la planque ne sauront pas dans quel état se trouvent leurs compagnons, ni s'ils sont victorieux ou si, au contraire, ce sont les yakuzas qui ont pris possession de la place.

Si la planque bénéficie d'une quelconque mesure de sécurité, assignez-lui un Indice (l'Intelligence de la personne qui garde, l'indice de compétence de celui qui a installé des pièges ou encore l'indice normal de sécurité d'un dispositif de défense éventuel). Ainsi, par exemple, un système de surveillance par simple caméra aurait un Indice 4; des senseurs de sons ou des détecteurs infrarouges auraient une valeur de 5 et une combinaison de systèmes de surveillance high-tech aurait un Indice 6. Si différents types de sécurités sont installés, utilisez le meilleur de leurs Indices respectifs.

ATTAQUE DES YAKUZAS

Les soldats Yakuzas ont tous un Indice de 6 en Furtivité. Effectuez un Test Irrésistible avec six dés et un SR égal à l'Indice que vous avez déterminé pour les mesures de sécurité de la place.

0 Succès

Les Shadowrunners installés dans la base sont avertis une minute avant l'attaque des yakuzas. Ce délai leur permet de se préparer et de surprendre les agresseurs en attaquant les premiers.

1 Succès

Les Shadowrunners dans la base sont avertis une minute avant l'attaque mais les yakuzas se sont rendus compte qu'ils ont «déclenché» un dispositif de surveillance et ils ne seront donc pas surpris par les mesures défensives que les PJ pourraient prendre.

2 Succès

Les yakuzas s'infiltrent dans la base mais déclenchent une alerte juste au moment de l'attaque. Les Shadowrunners attaqués ne sont donc pas pris par surprise.

3 Succès et +

Les yakuzas peuvent prendre position où ils veulent dans le site et les PJ sont surpris par l'attaque. Les défenseurs ne peuvent rien faire d'autre que d'esquiver pendant le premier Tour de combat.

S'il n'y a aucun PJ pour garder Maria

Qu'importe s'ils ont engagé Godzilla pour défendre leur protégée, tout PNJ allié qui se trouvera dans la place sera battu par les soldats yakuzas. Ils seront mis hors combat, capturés ou tués lors de l'attaque. Quand les PJ reviendront à leur base passez à la section *Dernier Accro*, p. 45.

S'il y a un ou plusieurs PJ avec Maria

Résolvez le combat normalement. Confiez aux joueurs présents le soin de diriger les éventuels PNJ qu'ils pourraient avoir avec eux mais souvenez-vous toutefois que seuls des Adeptes (voir *Shadowrun*, p. 53) seraient prêts à risquer leurs vies pour le PJ. Tout autre PNJ gravement blessé ou confronté à une situation désespérée tentera probablement de se rendre ou de s'enfuir. La reddition n'est pas une bonne idée car les Shigeda ne souhaitent pas laisser de témoins de leurs actes. Cependant, les yakuzas feront des prisonniers pendant le combat, afin d'épargner des pertes dans leur effectif. Il sera temps, ensuite, de les assassiner en toute quiétude.

Si les défenseurs tuent les yakuzas

La première partie de cette aventure est terminée. Hotoda tentera de s'échapper si la victoire semble échapper à ses soldats qui, pourtant, se battront jusqu'à la mort. Passez à la section *On les a eus !*, p. 46.

Si les yakuzas s'emparent de la place

Les Shadowrunners absents lors du combat retrouveront leur cachette dans l'état décrit dans *Dernier Accro*, p. 45. S'ils s'attendent à des ennuis, ils tenteront sans doute une approche discrète mais s'ils ne se doutent de rien ils tomberont directement dans l'embuscade que leur ont tendue les yakuzas. Dans ce cas, installez les soldats yaks aux endroits les plus favorables à une telle embuscade (derrière un maximum de couvert, en surplomb, etc.). Terminez alors ce combat et selon son issue passez à *Dernier Accro*, p. 45, si les yakuzas sont vainqueurs ou à *On les a eus !*, p. 46, dans le cas où les PJ triompheraient.

CLARIFICATIONS

Si tous les Shadowrunners restent en permanence retranchés dans leur planque, Sumiko finira par lancer une attaque «tout ou rien». Souvenez-vous que, à moins que les PJ n'aient remarqué ses activités douteuses, Max tiendra Sumiko informée de la situation dans la base des PJ (le nombre de personnes présentes, le moment où certains sortent, l'heure de leur retour; en fait, tout ce qu'il sait de leurs activités). Si les PJ parviennent à prendre Max sur le fait, ils pourront toujours tourner cela à leur avantage, en tendant un piège aux yakuzas par exemple.

Si Sumiko parvient à éliminer tous les Shadowrunners, elle partira en emmenant Maria. Cela mettra fin à cette première partie de l'aventure. Vous pourriez dans ce cas, permettre à vos joueurs de monter une nouvelle équipe de Shadowrunners qui se lancerait dans une tentative pour sauver la Reine Mercure. Her-

Sumiko Hotoda

nandez pourrait avoir survécu à la débâcle et les lancer dans la seconde partie.

SUMIKO HOTODA

Sumiko est une mage mais elle est aussi *kobun* à un niveau intermédiaire de responsabilités. Elle appartient au *Shigeda-gumi*, le syndicat *Shigeda* qui est l'une des puissantes organisations *yakuza* opérant à Seattle. Elle est japonaise de pure souche, son âge se situe vers la fin de la trentaine et elle est très séduisante. Elle a été formée par une corporation majeure du Japon jusqu'à ce qu'elle se sente excédée par le sexism latent de la structure *zaibatsu* traditionnelle. Elle émigra alors vers Seattle où elle établit des contacts avec la pègre. Les *Shigeda* récompensèrent ses performances au cours de diverses missions par des gratifications de plus en plus importantes jusqu'à ce qu'elle finisse par être admise officiellement dans le clan, il y a quatre ans. Elle est aussi à l'aise dans les salles des conseils d'administration qu'au milieu d'une bande de coupe-jarrets en pleine bagarre dans une allée. Elle est capable de présenter la parfaite image de la femme orientale soumise et, l'instant d'après, celle d'une professionnelle au sang-froid à la parfaite efficacité.

Sumiko n'a aucune notion inconsidérée de l'honneur et du courage. Elle mènera ses soldats derrière eux, préférera tendre une embuscade et n'adhère au code des *yakuza* que dans la mesure où cela fait partie de ses obligations envers les *Shigeda*. Elle tuera sans hésitation quiconque se trouvera sur son chemin. Si les *Shadowrunners* commettent l'erreur de lui laisser l'opportunité de leur nuire, elle ne se gênera pas de la saisir.

Attributs :

Constitution : 3

Rapidité : 3

Force : 3

Charisme : 5

Intelligence : 6

Volonté : 5

Essence : 6

Magie : 5 (7) **

Réaction : 5 (9)*

* La Réaction de Sumiko est améliorée de +2 par le Sort *Augmentation de Réaction*. Cela lui donne aussi *trois dés d'initiative* ! Elle porte un Focalisateur de Sort qui maintient en permanence le sort sur elle. Comme cela ne lui cause pas de Distraction, elle n'en subit pas de contraintes lorsqu'elle lance des Sorts Exclusifs.

** Lorsque le Focus de Pouvoir est actif.

Réerves de Dé :

Astuce : 18

Défensive (À Mains Nues) : 6

Défensive (Armé) : 4

Esquive : 3 (canal : 7)

Magique : 7

Cyberware :

Néant

Équipement :

Arès Predator chargé de Balles Explosives (2 chargeurs supplémentaires) et Viseur Laser (-1 au Seuil de Réussite)

Veste Pare-Balles (Balistique 5, Impact 3)

Bâton (Focus de Pouvoir d'Indice +2)

Médaillon (Focus Sorcier pour Ignition, Indice +2)

Fouet à Monofilament



Soldats Yakuza

Sorts (de Sumiko Hotoda):

Combat :

Éclair Mana : 7

Sommeil : 6

Détection :

Analyse de Vérité : 4

Détection des Ennemis : 6

Santé :

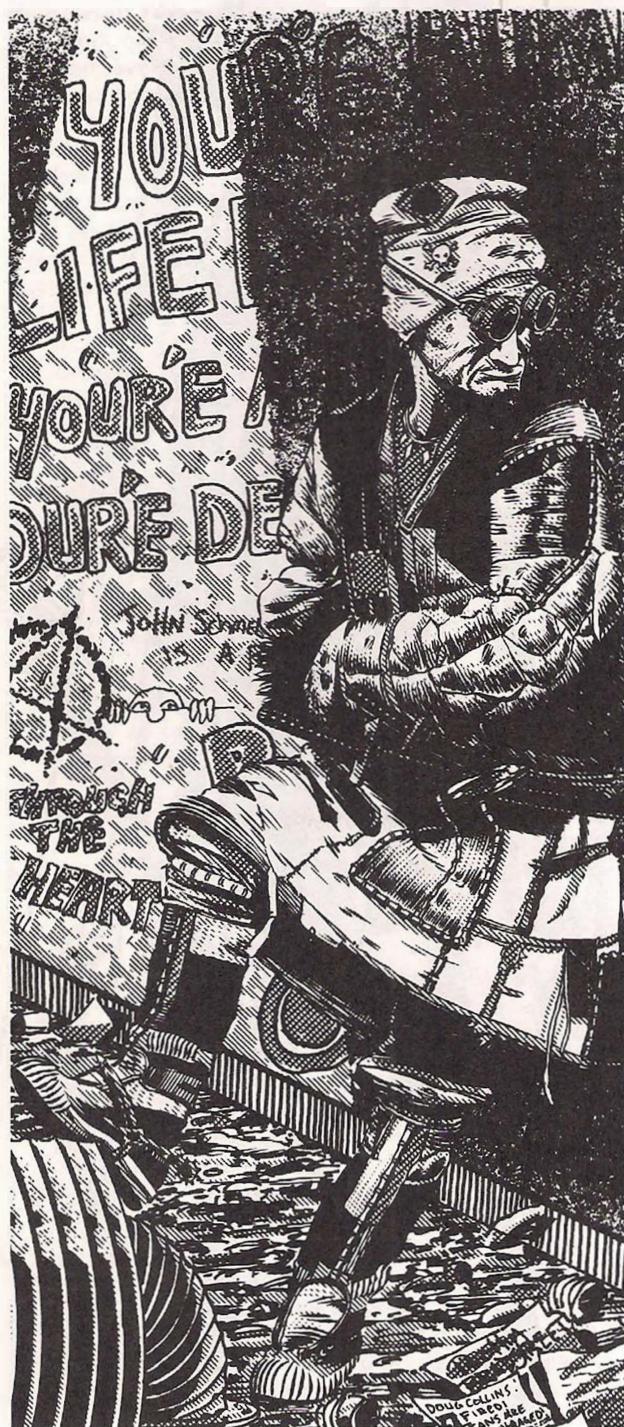
Augmentation de Réaction : +2 à +5

Soins Blessures Grave : 5

Manipulation :

Barrière : 7

Ignition : 6



SOLDATS YAKUZAS

Le nombre de soldats dont dispose Sumiko est égal au nombre de PJ vivants à ce moment de l'aventure moins celui que Maria a tué. Sumiko ne pourra pas faire appel à des renforts.

Lors de l'affrontement, les soldats combattront par paire, chacune d'entre elle concentrant ses attaques sur un opposant spécifique. Les soldats n'ont aucun état d'âme à charger katana au poing vers leurs adversaires s'ils pensent qu'ils ont des chances de résister à un tir pendant qu'ils se rapprochent de leur cible.

Les soldats mourront dans le but de protéger Sumiko; ils ont reçu l'ordre de mourir plutôt que de tuer Maria. Ils l'affronteront, le cas échéant, en prenant soin de la frapper avec le plat de leur katana (infligeant des dégâts Étourdisseants) ou à mains nues.

Attributs :

Constitution : 4

Rapidité : 4 (6)*

Force : 5 (7)*

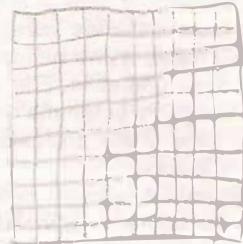
Charisme : 2

Intelligence : 3

Volonté : 3

Essence : 2

Réaction : 4 (6)**



* La Force et la Rapidité sont améliorées par Substitut Musculaire.

** La Réaction est augmentée de +2 grâce aux Réflexes Câblés. Les soldats disposent de 2D6 pour l'initiative.

Compétences :

Armes à Feu : 4

Combat Armé : 6

Combat à Mains Nues : 6

Furtivité : 6

Réserves de Dé :

Défensive (Armé) : 6

Défensive (À Mains Nues) : 6

Evasive : 6

Cyberware :

Réflexes Câblés : 1

Substitut Musculaire : 2

Équipement :

Veste Pare-Balles (Balistique 5, Impact 3)

Grenades Étourdisantes (2)

Heckler & Koch HK 227 (2 chargeurs supplémentaires) avec Viseur Laser et Silencieux
Katana

DERNIER ACCRO'

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Défaite

Vous découvrez que Maria est acculée dans un angle de la pièce par une demi-douzaine d'agresseurs armés et armurés. Ils la tiennent en respect au bout de leurs katanas dégainés ou de leurs bos télescopiques. L'un des hommes est étendu aux pieds de Maria, le sommet du crâne pulvérisé. Maria tient devant elle son Browning Max-Power mais la position de la culasse vous révèle qu'il est vide. Elle a les yeux braqués sur une femme qui se tient juste derrière la ligne des guerriers. Le regard de Maria est si intensément fixé que l'on pourrait croire que c'est par lui que l'intruse est en train de lui arracher son âme.

«Kathy Sakura» se tient à environ deux mètres de Maria. Elle porte sous le bras une canne ornementée et sa main est tendue en direction de la star, elle lui offre quelque chose, un objet qui émet une douce vibration. Vous reconnaisserez qu'il s'agit d'une unité simsens traquée. Une de celles qu'emploient les accros du PQV.

«Vous voyez bien que nous sommes vos amis, ma chère ! N'essayez pas de nous combattre. Regardez ce que je vous ai apporté ! Écoutez donc cette jolie musique ! Ça a dû vous manquer, non ? Allez, arrêtez de faire la folle et elle est à vous ! »

DANS LES COULISSES

La scène reste ainsi «figée» jusqu'à ce que les PJ interviennent. Au moment où ils attaquent, Sumiko pousse un juron et lâche le lecteur d'oniropuces pour plonger à couvert. L'appareil tombe, rebondit et termine sa course aux pieds de Maria. Lentement, la star se baisse, comme hypnotisée par la petite machine. Dans *5 Tours*, elle se sera branchée sur le lecteur. Sa reprise d'oniropuces sera catastrophique car ses chances de conserver le moindre soupçon de santé mentale après une telle rechute sont infimes. Cela ne constitue pas un problème pour Sumiko et Morgan car il leur sera aussi facile d'extraire la mémoire scellée de sa tête, qu'elle soit folle ou en bonne santé.

Avec ce rebondissement, les Shadowrunners auront deux problèmes à résoudre simultanément. Il leur faut venir à bout des yakuzas mais aussi éloigner le lecteur d'oniropuces de Maria avant qu'elle n'ait établi sa connexion. Si elle parvient à la réaliser, elle sombrera immédiatement dans l'inconscience et les yaks n'auront aucune peine à s'emparer d'elle. Ils tenteront alors de se frayer un chemin vers la sortie en l'emmenant. Sumiko et l'un de ses soldats se saisiront du corps de la chanteuse inconsciente et tenteront une sortie pendant que les autres soldats feront en sorte d'empêcher l'intervention des Shadowrunners. Dès qu'elle aura été amenée dehors, Maria sera emporté par Perianwyr (Souvenez-vous, le Dragon !) qui l'amènera au *Taetzel Building*. Peri prendra tout de même le temps de carboniser Sumiko et son soldat ... une manière efficace d'éviter les traces ! Passez alors à *Retour de Flammes*, p. 48.

En cas de défaite des PJ, tous les survivants de l'équipe, ainsi que les PNJ principaux qui restent en vie, seront ligotés et éloignés de la planque. Un seul soldat assurera leur garde. Sumiko n'aura eu aucune peine à identifier les mages du groupe qui seront délestés de tous leurs fétiches et autres objets magiques et se retrouveront baillonnés et aveuglés par un bandeau sur les yeux (un mage ne peut lancer aucun sort s'il ne voit rien). De plus, le garde aura ordre de tuer tous les mages capturés au moindre signe d'apparition d'un esprit.

Si Hernandez a accompagné l'équipe jusqu'à la planque, les joueurs vont pouvoir abandonner tout espoir d'un dénouement sentimental heureux. Armando va devenir fou furieux en découvrant cette scène, chargera le groupe de soldats en tirant sur Sumiko. À moins que les PJ ne réussissent un exploit d'opportunité, il sera littéralement coupé en deux par les balles des yakuzas.

«Mais que devient Max ?» pourriez-vous vous demander. Et bien, il est confortablement installé dans un bar et déguste un verre. Il n'a pas du tout l'air effrayé et ne semble pas plus avoir l'attitude d'un prisonnier.

La mission de l'équipe des yakuzas consistait à kidnapper Maria. Ils feront tout ce qui est nécessaire pour la sortir de là en vie. Cependant, ils ne veulent laisser derrière eux aucune piste qui pourrait trahir leur implication dans sa disparition. S'ils aperçoivent Hernandez avec les Shadowrunners, ils tenteront de tuer tous les témoins et d'emmener le corps de Hernandez pour détourner les soupçons. S'ils ont l'impression de pouvoir tromper les Shadowrunners, ils pourraient aussi leur laisser penser que c'est bien Hernandez qui les a envoyés et ils laisseraient alors des survivants derrière eux pour que ceux-ci répandent cette nouvelle.

C'est à peu près tout. Lorsque le combat est terminé passez à *On les a eus !*, p. 46.

CLARIFICATIONS

Si les yakuzas éliminent tous les gentils, vous pourrez considérer que la première partie de cette histoire est terminée. Même si c'est sur une note un peu triste. Même si les Shadowrunners ont malmené les yakuzas, les choses peuvent encore aller assez mal. Naturellement, il vous appartient toujours en tant que Maître de Jeu de décider de qui vit, de qui meurt, etc.

Si les PJ sont tous capturés, attachés ou autres situations du même ordre, vous aurez toujours la possibilité de leur offrir une ultime chance. Par exemple, Maria tend la main vers le lecteur de puces, en faisant mine de se rendre. Sumiko s'approche et Maria lui saisit le bras, arrache le pistolet du holster de la mage et place une balle dans le yakuza qui garde les PJ. Sumiko intervient d'un brutal coup de genou qui envoie Maria au tapis mais pendant que les yakuzas seront en train de se remettre de la surprise, les Shadowrunners pourront profiter d'un ou deux Tours de combat pour tenter de se défaire de leurs liens, ou d'évoquer un esprit, ou prendre toute autre initiative pour se sortir de l'impasse.

Dernière chance

ON LES A EU !

Perdu Perdu

La première partie de ce scénario est maintenant terminée, pour le meilleur ou pour le pire. Cette section traite des situations qui peuvent le plus logiquement dérouler des événements précédents.

Tous les Shadowrunners sont tués ou hospitalisés.

C'est une situation désagréable mais elle laisse au MJ de nombreux choix pour la suite.

Les joueurs peuvent décider de «jeter l'éponge», ce qui signifierait tout simplement que les méchants auront accompli leur mauvais coup.

Les joueurs qui ont vu mourir leurs personnages pourraient préférer choisir de nouveaux Archétypes ou en créer de nouveaux. Ceux-ci pourraient avoir été contactés d'une quelconque manière pour venir au secours de Maria. Ils seraient logique qu'ils puissent être appelés par les survivants éventuels du premier groupe, par un Hernandez en pleine hysterie ou même par un de leur Contact — flic, rocker ou autre personne ayant un quelconque intérêt pour Maria. La nouvelle équipe pourrait ainsi se lancer dans la seconde partie de l'histoire.

Cette seconde partie subirait des changements importants dans ce cas. Tout le travail d'enquête de longue haleine serait à éliminer et les Shadowrunners devraient se lancer dans une course contre la montre pour sauver Maria. Il y aurait, quelque part, un indice susceptible de diriger les survivants et/ou les nouveaux venus vers le *Taetzel Building*.

Nous vous suggérons alors de reprendre le cours des événements à partir de *Made in Japan*, p. 53. Hernandez, l'un des Shadowrunners survivants ou encore un représentant de l'*Underworld 93* mentionnera la signature de Sorayama. La piste est un peu mince mais elle doit conduire à l'organisation des Chevaliers-Dragon et, ensuite au *Taetzel Building*.

Autre alternative, dans le cas où des Shadowrunners survivants sont présents lors de l'enlèvement de Maria par Perianwyr, ils peuvent assister à l'assassinat de Sumiko, ainsi qu'il est décrit dans *Retour de Flammes*, p. 48. Cela pourrait mener à une poursuite sauvage du Dragon qui se terminerait par l'affrontement spectaculaire au *Taetzel Building*.

Maria s'oppose de toutes ses forces aux volontés de Morgan. Le travail de restructuration neurale de Sorayama est beaucoup plus puissant que quiconque aurait pu l'imaginer. Tout comme il lui a permis de sublimer son assuétude aux oniropences dans sa création musicale, il lui a aussi donné un certain contrôle sur l'accès aux mémoires scellées qu'elle porte. Maria n'est pas consciente de cela, elle ressent seulement le besoin très intense d'empêcher quiconque de s'introduire dans son esprit. C'est l'intensité de cette réaction qui va lui permettre de puiser dans des réserves cachées sous sa peau d'argent et de se battre encore. Etrange coïncidence, ce combat va lui permettre de tenir juste le temps qu'il faut pour que les Shadowrunners atteignent le *Taetzel Building*. Elle sera sur le point de s'épuiser et de livrer le rapport de Texamachach juste au moment où l'équipe de Shadowrunners investira la base — voir *Dans l'Antre*, p.62.

SI MARIA EST DE NOUVEAU DÉPENDANTE DES PQV

Si Maria se connecte à l'oniropeque trafiquée, les effets secondaires de la séance la laisseront dans le coma. Son état nécessitera alors une hospitalisation immédiate à défaut de quoi l'ensemble de son système nerveux risque de se consumer. Même si une intervention médicale lui sauve la vie, il n'y a aucune garantie pour que sa santé mentale survive à cette épreuve. Elle passera toute la seconde partie de l'aventure dans un lit d'hôpital, suspendue entre la vie et la mort. Hernandez, s'il a récupéré son argent, fournira à l'équipe de Shadowrunners ce dont ils ont besoin.

Maria n'en reste pas moins l'objectif principal de Morgan et de ses Chevaliers-Dragon et elle devra être protégée contre eux.

SI MARIA EST TUÉE

Les Shadowrunners ont échoué dans leur mission. S'ils ne parviennent pas à venger sa mort, ils auront aussi perdu la face. Morgan et ses Chevaliers-Dragon seront toujours à leur recherche car les PJ sont des témoins indésirables pour les impératifs de discréption du plan.

SI HERNANDEZ EST TUÉ

Si Hernandez est mort, les méchants feraient bien de s'assurer que Maria est morte également ou qu'elle a rechuté. Si elle est toujours en état, elle ne regardera pas à la dépense pour engager les Shadowrunners à retrouver la trace du responsable et de le faire payer. De plus, il faudra littéralement l'attacher pour l'empêcher de se joindre à eux. Elle tiendra à venger Hernandez de ses propres mains !

SI MARIA ET ARMANDO SONT TOUS DEUX EN VIE ET RELATIVEMENT BIEN PORTANTS

Les conditions seront remplies pour ce qui ressemblera fort à une «Happy End». Non seulement ils se réconcilieront mais il sembleront sur le point de laisser émerger leurs sentiments plus profonds. Les Shadowrunners pourront alors se décontracter un peu à cette chaleureuse situation, juste avant d'aller terminer une petite tâche de nettoyage ...

Aurions-nous oublié le sieur Foley ? Pas du tout ! Au premier signe de troubles, Max Foley s'est dissimulé à couvert. Comme toutes les formes de vie inférieures, son instinct de survie est surdéveloppé. À moins qu'un PJ n'ait pris le temps de le chercher et de l'éliminer pendant le combat contre les yakuzas, Max aura survécu.

Que faire de ce petit Maxie ? Vous aurez droit à une scène amusante si le Decker de l'équipe a pris le temps de vider le compte Foley et que les Shadowrunners lui demandent ensuite de régler le montant de leurs «honoraires». Ils verront Max cogner sur le terminal et sur son créditube en insistant pour dire qu'il est en panne !

Si les Shadowrunners font mine de vouloir tuer cette petite larve, il va tenter frénétiquement de sauver sa tête. Il leur dira tout ce qu'il sait — en fait très peu. Pour autant qu'il sache, les Shigeda voulaient prendre le contrôle de la carrière de Maria. La seule chose que Su-

miko ait jamais laissé échapper devant lui est que de gros intérêts étaient en jeu et que cela doit concerner quelque chose qui se nomme *New Horizons*.

Si les Shadowrunners le laissent partir, ils auront juste le temps d'entendre un horrible cri d'agonie et cela va marquer le début de la seconde partie avec Retour de Flammes, p. 48.

Si Max est déjà mort, la 2^e partie pourra tout de même

être mise à feu immédiatement, à l'instant où le souffle de Perianwyr embrasera la planque des Shadowrunners.

Si vous vous sentez un peu gêné de relancer l'action aussi vite, vous pourriez éviter de brûler les étapes en laissant vos joueurs se relaxer un moment. Vous pourriez même commencer à discuter d'attribution de Karma.

Passez ensuite au texte de présentation de Retour de Flammes, p. 48.



RETOUR DE FLAMMES

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Si Max a été autorisé à partir, lisez ceci à vos joueurs:

Soudain, vous entendez un cri d'agonie, perçant, qui vous parvient de l'extérieur. Avec un peu d'attention, vous parvenez à distinguer quelques mots : « Héééé ! Pas Moi ! J'ai rien fAAAAAITT ! » Puis un rugissement, puissant, caverneux. Vous précipitant vers la porte, en direction du son, vous découvrez un cadavre carbonisé, tout environné de flammes qui s'effondre au sol. L'or et les pierreries qui sont fondus au milieu des chairs brûlées vous permettent d'identifier le cadavre sans erreur. C'est bien feu Max Foley.

Si Max a été tué mais que Sumiko a pu s'échapper du combat, lisez ceci au lieu du texte précédent:

Soudain, vous entendez une voix de femme qui s'élève dans l'incantation d'un sort. Les phrases mystiques se fondent dans un cri d'agonie perçant immédiatement couvert par un rugissement puissant et caverneux. Vous précipitant vers la porte, en direction du son, vous découvrez un cadavre carbonisé, tout environné de flammes qui s'effondre au sol. Le pommeau qui subsiste d'une canne ornementée roule encore au sol, entouré d'étincelles féériques et de volutes de fumée. Les étincelles s'éteignent sous vos yeux.

Si Max et Sumiko ont déjà été tués, Ignorez les deux textes précédents mais lisez le paragraphe qui suit, que vous ayez ou non lu l'un des précédents:

Avant que vous ayez pu réagir, des flammes envahissent le toit du bâtiment dans lequel vous vous trouvez. Le feu se propage à la charpente. Il est temps de filer, Shadowrunners, si vous ne voulez pas que votre carrière prometteuse se consume un peu trop vite.

Lorsque les survivants sortiront du bâtiment, ils ne manqueront pas de remarquer la présence d'un ivrogne du coin titubant dans la lumière des flammes et hurlant de façon incohérente. S'ils s'approchent pour l'écouter, il se tournera vers eux et déblitera son histoire.

« J'lai vu, j'veus l'dis ! Une saloperie d'Dragon, mec ! Y'a cinq minutes, y'avait tous ces mecs dans la bagnole, là vous savez ! Y couraient partout avec leurs saletés d'épées, là ... et leurs flingues et ... tout le bastringue puis y'a eu l'Dragon, y s'est r'tourné et l'a cramé le pigeon, là, comme un rien. Après, il a foutu le feu partout, les costards sont rentrés dans leur voiture, y avait le feu partout et le serpent est r'tourné dans l'ciel ... il avait l'air de rigoler, même. C'est pas possibl' des saloperies pareilles, c'est pas possib' ... arg ! ... »

L'ivrogne s'accroche à un des PJ et tourne de l'œil. À son réveil, il aura tout oublié.



DANS LES COULISSES

Kyle Morgan et Perianwyr ont décidé que Sumiko laissait trop de traces. Max Foley doit disparaître. En ce qui concerne Foley, Sumiko aurait pris la même décision (si elle survit au combat). Le plan d'origine ayant échoué, Morgan tient à faire le ménage à fond avant de tenter de redresser la situation.

C'est le Dragon qui se charge d'effectuer le raid et enchaîne par une mise à feu de la cachette des Shadowrunners. Si vous souhaitez présenter une alternative, Sumiko pourrait être elle-même la cible du Dragon avec Morgan à proximité pour prévenir toute capture par les PJ de quiconque pourrait révéler la participation de l'*Aztechnology* dans cette affaire. Bien que la fuite de la mage reste possible, les Shadowrunners savent maintenant qui elle est. Elle devient donc sacrifiable.

Depuis l'échec des Shigeda, Morgan doit tenter personnellement d'extraire les données de la tête de Maria. Il n'accorde pas, à titre personnel, une grande importance à la réussite de cette opération mais il sait que, s'il échoue, il risque de se trouver dans une disgrâce fatale auprès de l'*Aztechnology*.

Le bâtiment qui abritait les Shadowrunners prend feu. S'il s'agit d'un bâtiment récent — un appartement moderne par exemple — cela peut n'avoir que des effets limités car les systèmes automatiques anti-incendie entreront en œuvre très vite. S'il s'agit d'un immeuble abandonné, l'incendie est une toute autre affaire. Quiconque voudrait sortir d'un immeuble en feu devrait résister à des dommages de Code 4M3 dus aux flammes, à la fumée et aux débris qui tombent. La chaleur peut aussi mettre à feu tous les explosifs sensibles à la chaleur. C'est le cas des munitions explosives. Chaque groupe d'explosif sera mis à feu sur un résultat de 6 sur 1D6. Les armures peuvent amoindrir les dégâts dus aux débris et à la chaleur; utilisez la moitié de l'Indice de Protection Impact. Si les fuyards tentent de ramasser de l'équipement, des personnages inconscients ou autres, ils devront effectuer un Test de Résistance de Constitution contre les dommages de code 4M3 à chaque Tour passé dans le bâtiment en flammes.

Dans les dix minutes suivant le déclenchement de l'incendie, les pompiers de la *Franklin Co* arriveront sur les lieux, accompagnés d'un *Doc Wagon* capable d'administrer tous les premiers soins. Les victimes plus gravement touchées pourront être transférées dans un hôpital mais, bien entendu, il s'agira d'un hôpital officiel; un de ceux où l'on consulte les fichiers, où l'on remplit des rapports pour la *Lone Star*, etc. Pas un endroit très sûr pour un Shadowrunner. Si les PJ veulent obtenir des soins plus adaptés à leur existence marginale, ils devraient pouvoir faire appel à leurs docteurs personnels (ou peut-être corrompre les employés du *Doc Wagon*).

AUTRES PNJ

PERIANWYR

Si les PJ doivent affronter le Dragon, consultez ses caractéristiques dans la section Casting.

AGENTS DES CHEVALIERS-DRAGON

Il s'agit d'une escouade typique d'agents dont dispose Morgan pour la mission. Chacun d'entre eux est du type Garde de Sécurité (voir *Shadowrun*, p.171).

Ce sont des gros-bras typiques, rudes et impitoyables. Mais ils se rendront s'ils ne pensent pas pouvoir s'échapper lors d'un combat qui tournerait à leur désavantage. Leur mission consiste à s'assurer que le

Dragon dispose d'une voie sûre pour s'échapper. S'ils parviennent à abattre les Shadowrunners ou à les repousser avec leurs tirs de fusils, ils tenteront de rompre le combat dès la réussite de leur mission. S'ils venaient à être capturés, ils ne parleraient pas facilement. Ils pourraient même résister au plus solide des interrogatoires avec un SR de 10. Si les Shadowrunners parviennent tout de même à leur extorquer des informations, tout ce qu'ils pourront apprendre c'est que ces hommes ont reçu leurs instructions d'un indien portant d'importantes cicatrices et s'exprimant avec un fort accent aztlán (il s'agissait de Mixacopotec, le garde du corps de Morgan). Ils n'admettront jamais aucune connexion avec l'*Aztechnology*.

Si les agents capturés sont remis entre les mains de la police, ils disparaîtront en quelques heures, la moindre de leur trace dissipée par l'influence de la corporation.

Compétences :

Ajoutez «Armes Lourdes : 3» à la liste de leurs compétences.

Équipement :

Tous sont armés de fusils FN HAR avec 20 munitions (chargeurs), Code de Dommage 5M3. Viseur laser (SR - 1 pour toucher) et Compensateur de Recul Pneumatique 2.

Tous sont également équipés de pistolets Fichetti Sécurité 500 avec 10 munitions (chargeur), Code de Dommage 3M2.

Deux agents portent également un Lance-missiles chargé avec des Missiles Anti-Véhicules (6F4 contre les véhicules; 12F8 contre le personnel). Ils disposent de 4 recharges de 4 missiles chacune.

Tous portent une Armure Lourde Partielle et un Casque (Balistique 7; Impact 5). Leur armure, de couleur grise et noire de camouflage urbain, ne porte aucun signe d'identification.

CLARIFICATIONS

Si les survivants de l'équipe ne parviennent pas à sortir de l'incendie, les pompiers de la *Franklin Co* peuvent arriver un peu plus vite et leur porter secours. Cela s'avérerait tout spécialement important si Maria est piégée à l'intérieur.

Les Shadowrunners peuvent tenter de retrouver Perianwyr. Le Dragon utilise un Sort d'*Invisibilité*; le seul moyen de le repérer consiste donc à utiliser un radar ou la magie. Que ce soit par le procédé technologique ou par son sens astral, un PJ pourrait le repérer au prix d'un Test Irrésistible d'Intelligence avec un SR de 3.

Si quelqu'un le perçoit et le suit dans l'Astral, Perianwyr l'attaquera astralement. En cas d'esquive de sa victime, il pourra atterrir, passer lui-même dans le plan astral et s'occuper du magicien impertinent. Cependant, il ne se posera pas avant d'avoir atteint l'abri anti-aérien de son autre, comme le précise le prochain paragraphe.

Si l'équipe tente de pourchasser Perianwyr avec un véhicule (avion, hélico ou même véhicule terrestre) en le repérant grâce à un radar ou à un sens astral, les PJ devraient pouvoir le suivre jusqu'à la limite des Barrens. Lorsque le monstre abordera sa descente, un poste au sol commencera à tirer des missiles en direction du véhicule des PJ. Dans la confusion, les Shadowrunners perdront la piste du Dragon mais ils sauront désormais que Perianwyr a son autre dans cette zone. C'est un véritable labyrinthe avec de vieux immeubles, une vieille usine abandonnée (effectivement, c'est l'usine (suite p.80)

OU VA-T-ON ?

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Eh bien, vous voilà à un autre carrefour, les amis ! Vous croyiez que vous aviez l'affaire bien en mains et voilà que vous vous heurtez à un adversaire plutôt brûlant. Un Dragon ! je veux dire, un bon gros Dragon qui tombe d'on ne sait où et qui carbonise tout, manquant de peu de vous faire cuire en même temps. Que se passe-t-il donc ?

L'expérience du passé vous suggère de commencer à chercher les réponses de toute urgence parce que vos petits copains de jeu ne vont peut-être pas vous laisser beaucoup de temps pour échafauder des hypothèses.

DANS LES COULISSES

Cette section couvre les actions que les Shadowrunners pourraient entreprendre pour traquer leurs nouveaux adversaires avant d'affronter Kyle Morgan et son équipe. Les sections suivantes couvrent les détails de ces diverses possibilités. Si les Shadowrunners jouent leurs atouts correctement, ils devraient être en mesure d'enrayer la machination en extrayant les données concernant la *Perfekto* de la tête de Maria et en les rendant publiques. Ne pouvant alors plus rien espérer d'autres qu'une recrudescence des attaques contre eux, l'équipe corpo se retirera de la scène et regagnera sa base en souhaitant de tout cœur que leur puissant patron finisse pas accepter leurs explications.

ÉVÉNEMENTS ET RENCONTRES POSSIBLES

Si l'équipe des PJ suit la piste de la *New Horizons* les détails figurent dans la section Quoi de Neuf à l'Horizon ? p. 51. Cette piste va les mener à la base opérationnelle des Chevaliers-Dragon, dans le *Taetzel Building*. Ils peuvent aussi arriver là en poursuivant Perianwyd rentrant dans son antre des Barrens après son raid contre la planque des Shadowrunners. En effet, le *Taetzel Building* se trouve dans la zone et des pancartes de la *New Horizons* s'y trouvent un peu partout.

Si l'équipe suit la piste que leur fournit la signature *84 Sorayama* apposée sur le cyberderme de Maria, la section concernée est Made In Japan, p. 53. Certains joueurs pourraient avoir remarqué cette signature sur la couverture même de ce livret. Si ce n'est pas le cas, vous pourriez effectuer un Test d'Intelligence pour chacun des PJ avec un SR de 5. Le moindre succès indiquera que le PJ se souvient d'avoir entrevu la signature. Si Maria est hospitalisée, cette piste pourrait être mise en lumière encore plus nettement car les praticiens voudront poser de nombreuses questions au sujet de ce travail cybernétique.

Si les PJ sont dans l'impasse et ont besoin de plus d'indices, passez à la section Si les Puces Vous Démangent, p. 57. Elle contient divers éléments d'information que les PJ pourront obtenir en posant les bonnes questions et en opérant un simple travail d'enquête. Ces indices mènent assez directement aux Chevaliers-

Dragon et ils sont destinés à assurer la continuité du rythme de l'aventure.

Si les PJ sont toujours dans l'impasse et n'envisagent pas de s'attaquer à Morgan et ses Chevaliers-Dragon, les Chevaliers viendront à eux dans la section intitulée On Frappe à la Porte, p. 58. Ce sera alors une ou plusieurs attaques menées par les agents des Chevaliers. Pour éliminer cette menace, les PJ devront s'attaquer directement à eux. Ils auront assez d'indices pour localiser la base des Chevaliers-Dragon, dans le *Taetzel Building* (s'ils survivent aux attaques, évidemment).

ENQUÊTE

Beaucoup des possibilités évoquées ci-dessus impliquent un certain travail d'enquête qui impliquera de sortir, de rechercher des faits, d'interroger des gens, de poser des questions. Considérez que chaque PJ participant ainsi aux recherches aura la possibilité d'effectuer un test d'Enquête par jour. Les compétences qui peuvent s'appliquer à ce travail sont celles de l'Étiquette associée aux sous-cultures appropriées (Rue, Corpo, Politique, etc.), de l'Informatique, d'Opération de Console, de Négociation ou d'Interrogation. Vous pouvez en autoriser certaines autres qui vous sembleraient appropriées. Effectuez à chaque fois un Test Irrésistible de la Compétence concernée avec un SR qui sera spécifié dans chacune des sous-sections.

Exemple

Trois personnages font des recherches sur un même sujet (dans une même Section). L'un d'entre eux utilise sa Compétence Informatique; un autre fait le tour de ses Contacts en utilisant Étiquette (Corpo); le troisième pose des questions dans la rue avec Étiquette (La Rue). Le premier jour, ils obtiennent respectivement 1, 4 et 0 Succès. Leur total pour la journée est de 5 Succès et ils découvrent donc tout les éléments fournis dans la section jusqu'à concurrence de 5 succès. Poursuivant leurs efforts le lendemain, ils obtiennent 1, 1, et 2 Succès. Cela porte leur total de Succès à 9; ils obtiennent donc tous les indices mentionnés dans la table concernée jusqu'à concurrence de 9 Succès.

Ce cumul des Succès obtenus ne peut s'appliquer qu'à une seule section à la fois. Ainsi, par exemple, si deux personnages enquêtent dans le domaine couvert par la section Quoi de Neuf à l'Horizon ? et que le troisième s'intéresse au passé de Maria (dans Made In Japan), il conviendra de totaliser leurs succès séparément. Ceux qui seront obtenus dans une section ne comptant pas pour une autre section.

QUOI DE NEUF À L'HORIZON ?

DANS LES COULISSES

Le contenu de cette section n'intervient que si les Shadowrunners commencent à enquêter sur la firme *New Horizons Development*.

Au fur et à mesure que leurs Succès s'accumuleront chaque jour après leurs Tests d'Enquête, vous pourrez commencer à livrer les renseignements indiqués jusqu'à concurrence du total obtenu par l'équipe.

Si les PJ décident de s'intéresser au *Taetzel Building*, sachez qu'ils est présent dans la section Dans l'Autre, p. 62.

Le Seuil de Réussite du Test d'Enquête est 4.

INFORMATIONS DISPONIBLES

5 Succès La firme *New Horizons* a commencé le développement de ses propriétés dans les Barrens le mois dernier. Les travaux ont avancé très vite pendant une semaine et ont stoppé sur tous les sites le même jour, laissant tous les travaux inachevés. Le travail a cessé environ une semaine avant que Maria ne découvre les «preuves» dans l'ordinateur d'Armando. Coïncidence?

7-8 Succès Le système informatique de la *New Horizons* est grand ouvert; c'est un réseau Bleu (si un Decker contrôle cette information, il s'apercevra qu'elle est vraie). Cela suggère que la corporation traite ses véritables affaires hors de la Matrice (dans un ordinateur inaccessible par téléphone). Le système bleu contient des informations relatives à des opérations parfaitement légales, les diverses autorisations officielles et quantité de messages publicitaires décrivant la manière dont la firme va réhabiliter les Barrens.



12 Succès La *New Horizons* a commencé à acquérir des terrains dans les Barrens il y a un an.

14 Succès La seule zone des environs immédiats que la *New Horizons* n'a pas acheté est une ancienne usine de plastiques, qui constituait jadis le centre économique du quartier, et un immeuble de bureaux situé à environ un kilomètre de là. L'usine et l'immeuble (en l'occurrence, le *Taetzel Building*) appartiennent à une compagnie appelée *Perfekto Polymers*.

16 Succès Le quartier qui se trouve à environ deux kilomètres de la zone que la *New Horizons* est en train de développer va connaître une nouvelle expansion à partir de l'année prochaine. En effet, la *Mitsuhama* va y installer un nouveau centre régional de production et un centre commercial. La valeur des terrains qui devront accueillir des milliers de nouveaux habitants va augmenter de manière astronomique.

18 Succès La *Perfekto Polymers* est une division de l'*Aztechnology*. Lorsque l'usine locale a été fermée (pratiquement en une seule nuit) en 2045, et que la firme s'est retirée, toute l'économie de la zone s'est effondrée et c'est devenu un quartier de taudis.

20 Succès La *New Horizons* est une façade du syndicat yakuza des *Shigeda*. Si les Shadowrunners obtiennent cette information, vous pouvez considérer que quelqu'un s'est aperçu de leur insistance à rechercher des informations. Choisissez au hasard l'un des PJ ayant participé à l'enquête et faites en sorte que deux soldats yakuza l'attaquent. À moins qu'il ne se défende avec une énergie mortelle, ils n'auront pas l'intention de le tuer. Leurs ordres consistent simplement à l'envoyer à l'hôpital avec des blessures Modérées, voire Graves, afin de lui apprendre à s'occuper de ses propres affaires. Il est heureux pour le PJ que feu Sumiko Hotoda n'ait pas eu le temps de fournir à ses patrons tous les renseignements dont elle disposait. Si cela avait été le cas, les *Shigeda* sauraient que ces fouineurs sont parmi ceux qui ont fait échouer leurs plans concernant Maria.

22 Succès Des gens du quartier ont remarqué une reprise d'activité après l'arrêt des travaux de la *New Horizons*. Environ une semaine plus tard, plusieurs vans sans marque et plusieurs douzaines d'ouvriers ont passé trois jours aux abords du *Taetzel Building*, un ancien immeuble de bureaux, près du centre du quartier de taudis. Après leur départ, des escouades de gros-bras se sont mis à patrouiller dans un rayon de plusieurs pâtés de maisons autour de l'immeuble et ils évacuaient brutalement toute personne qu'ils y rencontraient.

VOYOUS YAKUZAS

Même les gangs yakuzas comptent dans leurs rangs des voyous ordinaires qui assurent les tâches quotidiennes. En voici deux représentants. Ce ne sont que des petites frappes, pas des professionnels, ni des tueurs super-cybernétisés comme les hommes de Sun-miko. Ils seraient même assez enclins à s'enfuir s'ils se trouvent face à un opposant trop dur pour eux.

Ils connaissent tout de même assez leur métier pour ne pas transporter de pièces d'identité mais l'auriculaire de l'un d'entre eux est absent et c'est une tradition assez connue chez les yakuzas. Celui-là a dû commettre dans le passé une erreur pour laquelle ses supérieurs ont accepté de limiter la punition à l'auto-ablation rituelle du petit doigt. Ces deux voyous portent aussi les *irezumi*, ces fresques tatouées qui envahissent le haut des bras, les épaules et le dos et qui sont une autre tradition vivace chez les membres du yakuza.

Ces deux agresseurs vont s'attaquer à l'un des Shadowrunners qui a participé à l'enquête sur la *New Horizons*. Ils le suivront discrètement et attendront une occasion favorable pour lui sauter dessus, d'abord avec leurs électro-matrasques puis à coups de poings et de pieds.

Ils n'utiliseront leurs pistolets que si la victime dégaine contre eux une arme mortelle.

Attributs :

Constitution : 4

Rapidité : 4

Force : 7

Charisme : 2

Intelligence : 3

Volonté : 2

Essence : 3

Réaction : 6*



* La Réaction est augmentée de +2 par les Réflexes Câblés.

Compétences :

Armes à Feu : 4

Combat à Mains Nues : 5

Furtivité : 4

Réserves de Dé :

Défensive (Armé) : 5

Défensive (À Mains Nues) : 5

Esquive : 4

Combat : 4

Cyberware :

Substitut Musculaire : 1

Réflexes Câblés : 1

Équipement :

Fichetti Sécurité 500, Munition 10 (Chargeur), Dommage 3M2, GL

Électro-Matrasque, dommage 5L6, Etour. Voir Shadowrun, p.120 pour les effets spéciaux.

Manteau Renforcé (Balistique 4, Impact 2).



MADE IN JAPAN

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Cette question n'a sans doute pas cessé de vous hanter depuis que vous l'avez rencontrée. Où Maria s'est-elle donc fait installer cet hallucinant cyberware ? Vous avez obtenu finalement, un petit indice pour répondre à cette question. Lors de la bagarre précédente, vous avez entrevu un logo sur son époustouflante cuisse d'argent poli. En l'examinant sérieusement, vous avez noté que la marque était 84 SORAYAMA. Mais qu'est-ce que cela peut bien signifier ?

DANS LES COULISSES

Sorayama est le nom d'un Docteur indépendant, aussi brillant qu'excentrique, de Chiba. Notez que Chiba est une préfecture japonaise — située dans la Baie de Tokyo — qui tient lieu de centre mondial en matière de cyberware. Le cyberware de Chiba est le sommet, rien de ce que l'on fait ailleurs ne peut supporter la comparaison. Avec des contacts appropriés et une provision de nuyens très conséquente, on peut y obtenir des implants et des modificateurs que personne d'autre ne pourra avoir.

Lorsque Reynaldo Texamachach décida de faire améliorer sa nouvelle propriété selon ses spécifications, il a voulu que ce soit avec ce qu'il y avait de mieux. Il a donc remis à Sorayama un créditube sans limite, un cahier des charges et une jeune fille. Trois mois plus tard, Sorayama lui rendait Maria, le modèle n° 84 de sa série «Ultra».

Si l'un des PJ dispose à la fois de la compétence Biotech et d'Étiquette (La Rue) d'Indices 4 ou plus, il pourra reconnaître la marque «Sorayama» sans avoir à effectuer de Test d'Enquête. Si ce n'est pas le cas, effectuez secrètement un Test Irrésistible de Biotechnologie (SFR) pour tous les PJ compétents dans ce domaine. Les personnages qui réussiront se souviendront d'avoir entendu parler de Sorayama.

Si Maria est hospitalisée, que ce soit pour une blessure ou pour une rechute dans son assuétude, le médecin qui s'occupera d'elle pourra attirer l'attention des PJ sur la signature. S'il s'agit d'un Docteur indépendant, il est possible qu'il puisse identifier ce nom.

Quelle soit hospitalisée ou non, tout médecin qui aura à appliquer ses talents sur Maria rapportera aux Shadowrunners que son circuit neural comporte une mémoire scellée. Cette Cybérémémoire est camouflée de telle sorte qu'elle apparaît comme des circuits de contrôle de ses implants cybernétiques mais les nouveaux scanners ne sont plus trompés par cette technologie.

Si Maria n'a jamais l'occasion de passer entre les mains d'un médecin, les PJ ne pourront découvrir cette information qu'en suivant la piste Sorayama ou en s'introduisant dans le système informatique des Chevaliers-Dragon (voir *Le Crack des Chevaliers*, p. 59).

Sachant que Sorayama figure dans le passé de Maria, il est logique de penser que c'est lui qui a réalisé son cyberware. Si les PJ veulent suivre cette piste, ils ont une petite enquête à faire qui consiste à vérifier si le médecin japonais possède un système informatique accessible ou a sauter dans un avion en partance pour Chiba.

S'ils enquêtent sur le terrain : la compétence appropriée est l'Étiquette (La Rue) ou la Biotech. Sorayama est si discret que le Seuil de Réussite est 8. Souvenez-vous que les Tests d'Enquête autorisent tous les PJ participants à totaliser leurs Succès.

INDICES CONCERNANT SORAYAMA

3 Succès

5
6 Succès

7
8 Succès

9
10 Succès

Sorayama réalise une cinquantaine de modifications par an. Ses tarifs varient entre trois et cinq fois la normale. C'est un praticien très coté qui considère son travail comme un art.

La rumeur laisse entendre que Sorayama effectuerait parfois des travaux à la limite de la légalité ou de la moralité. Il accepterait ainsi de transformer des gens en véritables jouets — un peu à la manière de *bonsaïs* humains — pour le compte de hauts dirigeants corpos.

Sorayama ne signe que les travaux qu'il considère comme des chefs-d'œuvre, sa ligne de modifications baptisée «Ultra». Chaque modèle de la gamme Ultra est unique. L'Ultra 84 doit avoir été créé en 2044.

Un Intermédiaire de Seattle, spécialisé dans le cyberware de pointe, accepte de vous vendre la dernière adresse système de Sorayama pour la modique somme de 1 000 ¥.

S'ils tentent de s'introduire dans l'ordinateur de Sorayama

Pour accéder au Japon, le Decker doit passer par le RTR local (Vert-4 pour celui de Seattle) puis entrer dans celui de la préfecture de Chiba (Orange-3). Ce transfert effectué, il pourra fouiller l'annuaire pour tenter de découvrir l'adresse de la clinique de Sorayama (*Shadowrun*, p. 100).

Le Decker ne pourra pas échapper à la surprise en entrant dans le système informatique de la clinique. Sorayama s'est en effet offert une architecture de CI personnalisée. La Matrice y prend l'aspect traditionnel japonais. Les nœuds y sont des pagodes et les CI arborent la forme de guerriers samouraïs et de monstres tirés des légendes nippones.

Pas de Decker ici ?

CLARIFICATIONS

Si le Decker était en train de rater son opération et que le système soit virtuellement sur le point de le jeter dehors, vous pourriez peut-être lui simplifier la vie jusqu'à ce qu'il trouve le fichier concernant Maria. Après cela, rien n'interdirait à vos CI de devenir franchement agressives s'il se mettait à profiter de votre bonté pour piller le système. En d'autres termes, si vous vous apercevez que le Decker est sur le point de manquer sa visite, arrangez les résultats des dés pour qu'il batte la CI puis faites en sorte que le prochain fichier qu'il trouve soit celui de Maria. Ensuite, l'ayant laissé survivre alors qu'il aurait dû — au mieux — se faire éjecter, lancez une autre avalanche de Glace sur lui.

ARCHITECTURE DU SYSTÈME

SORAYAMA

NA n°1 Rouge-4 (Les visites non sollicitées ne sont pas bienvenues!); **CI Trace & Éjecte-4**.

Ce NA a la forme du corps de garde traditionnel des châteaux de samouraïs. Une haute tour en forme de pagode bloque le passage avec, en son centre, une porte massive, fermée et renforcée. Si le Decker ne parvient pas à tromper la porte, il se produit une tentative de mise en alerte du système, sous la forme de tintements de cloches et de gongs.

UST n°1 Orange-5; Flux-6.

Cette UST apparaît comme un mur d'enceinte hexagonale, gardé par un farouche samouraï qui porte un cor en forme de coquillage. Si le Decker ne parvient pas à le tromper, il va tenter de sonner du cor pour lancer l'alerte.

UST n°2 Vert-4; Barrière-3.

L'UST apparaît sous la forme d'un jardin hexagonal, parsemé d'arbres miniature (bonsaïs) et de pierre artistiquement disposées. Un bassin d'eau claire scintille au milieu du jardin. Dans ce bassin, les transferts de données scintillent comme des poissons rouges. Un grand mur bloque l'une des faces du jardin; c'est la CI, Barrière-3, qui arbore cette forme.

UST n°3 Rouge-4; Killer-4.

Il s'agit là d'une vaste armurerie hexagonale, aux murs couverts d'armures, de katanas et autres armes traditionnelles de samouraïs. Elle est gardée par un puissant guerrier en grande armure, armé d'un énorme kama.

PE/S n° 1 Vert-4; pas de CI.

C'est un Port d'Entrées/Sorties connecté à une gamme de bioscanners sophistiqués, d'appareils de prises de vues holographiques, etc. Il permet à Sorayama de saisir automatiquement toutes les données concernant ses patients.

Le PE/S se présente comme une longue galerie qui court tout autour du château. Chacune des fenêtres de la galerie montre une scène différente. En fait, chacune correspond à l'un des dispositifs de prises de vues.

ME n° 1 à 4 Vert-4; Pas de CI.

Ce sont les Modules Esclaves qui contrôlent une très vaste gamme d'instruments chirurgicaux.

L'ensemble des modules ressemble à une grande cour dans laquelle s'affairent une foule d'artisans. Bien qu'ils soient vêtus comme des paysans de l'ère féodale,

ils sont équipés d'instruments chirurgicaux high-tech et, sur leurs établis, on distingue divers morceaux de corps humains.

UC n°1 Rouge-5; Trace & Grille-6.

Une Opération de Système permettrait, à partir de ce nœud, de transférer une somme de 500 000 ¥, qui devra être «blanchie» selon les procédés habituels. En ce qui concerne son Extraction, ce fichier mesure 100 Mp et est protégé par une Glace Noire-4.

L'Unité Centrale apparaît sous la forme d'un grand salon de *Daïmyo*, un seigneur féodal. Il est assis sur un trône à l'extrême la plus éloignée de la salle, il semble en pleine méditation. À ses côtés, se trouve un coffre laqué ouvert sur un amoncellement d'or. Juste derrière le coffre, la silhouette menaçante d'un *Oni* — démon de la mythologie nipponne — brandit un arc asymétrique (la CI Noire). Les portes de la salle sont gardées par deux chiens *Fu* — ces féroces chiens-lions qui gardaient les temples japonais contre le Mal. Leurs gueules béantes laissent échapper des flammes et de la fumée. Ils représentent les deux aspects de la CI Trace & Grille. S'ils sont lâchés (si la CI est déclenchée), l'un d'eux restera sur place pour attaquer le Decker tandis que l'autre, aboyant et flairant, se lancera sur la trace laissée par le Decker jusqu'à son point d'entrée. Si le Decker parvient à tromper ou à tuer l'un ou l'autre, la CI sera plantée.

USD n°1 Rouge-4; Kamikaze Plus-5 camouflée en Flux-5.

Ce nœud ressemble à une salle de comptables très affairés dans laquelle seraient traitées les affaires du château.

L'entrée est gardée par un plancher piégé selon un système japonais de l'ère féodale mis au point pour lutter contre les cambrioleurs. C'était un revêtement conçu pour émettre des grincements bruyants dès que quelqu'un marchait dessus. Et c'est exactement ce que tentera de faire la CI si elle n'est pas trompée. Mais, de plus, un tel déclenchement de la CI Blanche aura pour effet de mettre la CI Kamikaze Plus en fonction, ce qui se traduira, dans la Matrice par l'ouverture du plancher sur un puits sans fond. Les Utilitaires ainsi engloutis disparaîtront dans les profondeurs.

Chaque fichier stocké ici apparaît sous la forme d'un rouleau de parchemin et les bases de données sont de grandes étagères de rouleaux. C'est ici que sont entreposés les dossiers de ses principaux clients. Il y a une gigantesque base de données unique de pas moins de 5 000 Mp de taille. Les transactions portant sur les modifications corporelles subies par un millier de patients y sont stockées. Une analyse des entrées typiques de cette base de données donnerait un résultat du type "Samouraï Joe//Implant Musculaire Niveau 2 // 150 000 ¥ // Réduction de Chirurgie Envahissante // Réalisation 23-03-49". Ces informations n'ont pas de valeurs particulières.

À côté de cette base de données, il en existe une autre, plus restreinte (quelques 1 000 Mp tout de même), qui rassemble les «œuvres» de Sorayama. Le lancement de l'Utilitaire Catalogue sur cette base de données pourrait être couronné de succès. Les mots clés "Ultra 84", "Sorayama 84", "Aztechnology" et même "Mercurial" pourraient fonctionner.

La lecture complète du fichier pourrait aussi être acceptable comme mode recherche car il n'y a en fait que 120 entrées environ et le Decker pourra trouver les références à Maria s'il prend le temps de tout lire. Le fi-

chier qui concerne Maria fait 20 Mp et il est possible de l'extraire individuellement sans absorber l'intégralité des 1 000 Mp de la base de données.

Des extraits significatifs du contenu de ce fichier sont reproduits à la page suivante.

Le numéro de RTL indiqué dans la dernière note de Sorayama (Seattle RTL 6206) correspond à l'adresse système de l'ordinateur de Kyle Morgan, dans le *Taetzel Building* (voir [le Crack des Chevaliers](#), p. 59).

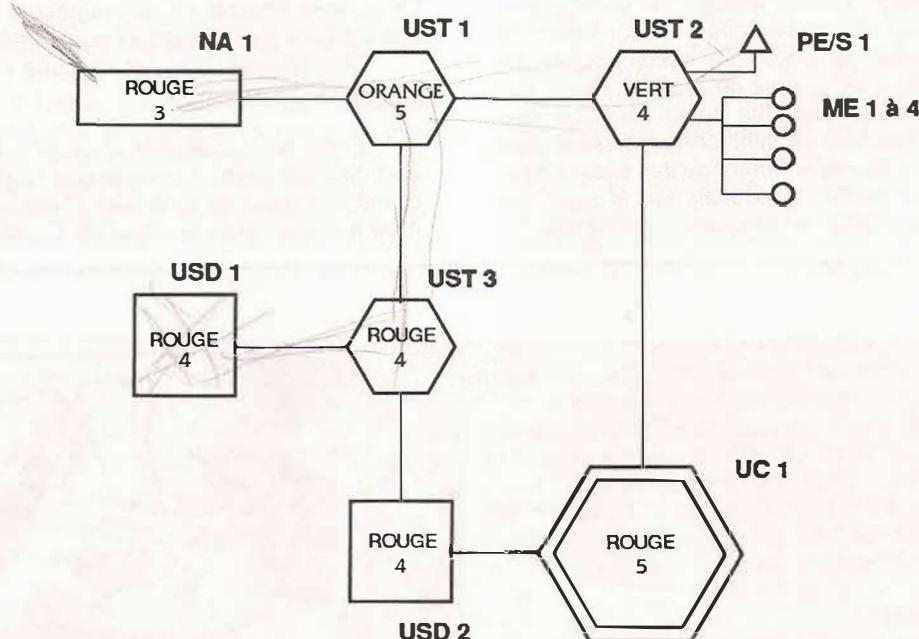
USD n°2 Rouge-4; Cl Noire-5.

Unité de Stockage des Données Recherches et Développement de Sorayama.

Cette unité a l'apparence de la cour tranquille d'un temple bouddhiste. Tout y est propre, net, dépouillé et exempt de toute végétation. Le sol est couvert de gravier et seuls dépassent huit rochers artistiquement disposés. Ils sont couverts de dessins (ce sont, en fait, les fichiers). L'un peut apparaître décoré d'une peinture à l'encre *sumi-e*, un autre pourrait arborer une gravure *netsuke* au dessin très sophistiqué alors qu'un troisième arborerait un gracieux éventail peint.

Si vous ne vous sentez pas très à l'aise dans la description de tels motifs, vous pourriez vous limiter à annoncer que chaque fichier est représenté par une peinture aux encres.

Ces fichiers contiennent des descriptions de nouveaux implants, de nouveaux circuits et autres éléments techniques de valeur. Il y a là huit fichiers valant 20 000 ¥ les 10 Mp. Leurs tailles sont respectivement les suivantes : 50, 80, 120, 50, 40, 60, 90 et 40 Mp. S'ils doivent être négociés par la suite à un Receleur (voir *Shadowrun*, p. 151), il conviendra de les considérer comme du butin de Haute Technologie (High-Tech) et d'Importance Critique. Sorayama conçoit une grande méfiance face aux voleurs et les surveille par l'intermédiaire de ses connexions avec le *yakuza*. S'ils découvrent qu'une rencontre a lieu concernant l'échange de ses fichiers, une demi-douzaine de *yakuzas* s'inviteront pour tuer les voleurs et son Intermédiaire (le code du *yakuza*, dans de tels cas, implique la mort pour le voleur autant que pour le receleur). Utilisez les caractéristiques des *Yakuzas* qui figurent dans [Y'a pas qu'un Yak](#), p. 42.



EXTRAITS DU FICHIER «ULTRA 84» (Système Sorayama; USD n° 1)

MODÈLE ULTRA N°84

COMMANDE 13-06-44 par Johnson-san [mes sources l'identifient comme un membre de l'Aztechnology].

SUJET Maria Aguilar [sujet apparemment lié par contrat à la corporation. Quasi-réticences à l'idée d'entreprendre des modifications mais même si la nature a accidentellement réussi à créer une telle beauté, l'art peut encore l'améliorer].

DURÉE ESTIMÉE DE TRAITEMENT 90-120 jours.

Les spécifications reçues comprennent un nouveau substitut dermal (vérifier fixation), un accroissement du niveau de réponse des réflexes, l'accroissement musculaire et divers implants corticaux.

— La cybremémoire scellée est du nouveau modèle «ultra-sécurité» modifiée pour obtenir une transparence à toutes les technologies de scanners disponibles actuellement (penser à préciser les suppléments d'honoraires).

— Les modifications de l'interface direct font obligatoirement transiter les lignes de transfert de signaux par les centres de plaisir/douleur du cerveau. Cela va intensifier la plupart des activités cybérétiques dans le cerveau du sujet au point de mettre son équilibre mental en danger. Le simsens, les accès directs aux données et même une connexion d'interface avec un simple générateur musical auront des effets profonds sur le sujet. (Le client en a été averti et considère cela comme acceptable).

(...) le fichiers contient ensuite de nombreuses autres informations et commentaires — l'équivalent de plusieurs centaines de pages — accompagnés de données médicales, de photos de Maria à divers stades de modifications, etc. Des notes indiquent que l'utilisation d'un interface de synthétiseur musical pour l'apprentissage du fonctionnement de ses circuits neuraux a donné les meilleurs résultats sur le sujet. Un commentaire plus précis de Sorayama indique que

Il semble que la concentration nécessaire à l'utilisation de l'interface-musique permette au sujet de mieux contrôler les traumatismes psychologiques potentiels dus au transfert des signaux du datajack par ses centres de plaisir/douleur.

Vers la fin des commentaires, on trouve la note suivante

Suivant les instructions du client, nous avons exposé le sujet à des puces simsens spécifiques et à l'amplitude surélevée afin de provoquer une dépendance. Les réponses du sujet indiquant une assuétude profonde ont été enregistrée dès le dixième jour à raison de deux expositions par jour.

À la fin du rapport médical, un commentaire annexe a été ajouté postérieurement

C'est avec une certaine surprise et non sans une certaine joie que je viens d'observer le sujet sur le réseau tridéo. Il semble qu'elle ait été libérée de son contrat avec la corporation et qu'elle soit devenue une artiste réputée, sous le nom de Maria Mercurial. Bien que je n'ai guère d'intérêt pour l'art musical, j'ai observé que les performances de ces modifications restent encore dans les limites des standard appropriés.

En me basant sur l'analyse de divers médias lui ayant consacré des articles, je conclus que notre sujet a subi des dommages psychologiques dus à l'exposition prolongée aux puces simsens à haute amplitude. Mais il semble qu'elle ait pu, d'une quelconque manière, se libérer de l'assuétude. Si j'en juge par l'intensité de sa prestation au synthétiseur interfacé, il est possible que la musique deviennent en elle-même une influence plus puissante que l'assuétude au simsens. On pourrait imputer ce phénomène à l'interfaçage de son datajack par les centres douleur/plaisir.

Ceci pourrait faire l'objet d'une intéressante monographie.

Enfin, un tout dernier ajout au fichier date d'il y a environ deux mois. Il indique que l'Aztechnology a réclamé une copie de ce fichier. Cette copie a été transmise à une adresse système de Seattle (RTL 6206).

Alternative : Vous pourriez indiquer aux joueurs curieux que les spécifications incluses dans ces fichiers leur permettent de faire planter des éléments de cyberware (au choix du MJ) avec une réduction de 25 à 50 % du taux de cybérétisme normal (et un tarif doublé). Ce seront alors des modifications personnalisées et très spécifiques que les PJ ne pourront pas diffuser sur le marché. Pas question de faire fortune en allant les vendre dans les boutiques spécialisées.

EN CAS D'ALERTE

Si le système de Sorayama entre en Alerte Externe, il aura accès aux services de deux Deckers appartenant à un clan yakuza local. Ils représentent une opposition de type Organisation Majeure (voir Shadowrun, p. 118) et Sorayama peut les contacter en 10 Tours si une Alerte Externe est déclenchée. Par respect pour les volontés de Sorayama, ils arboreront un Persona de Samouraï traditionnel tant qu'ils seront dans le système.



SI LES PUCES VOUS DÉMANGENT

DANS LES COULISSES

Plusieurs pistes devraient être entre les mains des Shadowrunners qui pourraient décider de les exploiter. Certaines comportent des indices sur ce qui se passe

S'ils Interrogent Hernandez sur la thérapie que Maria a suivie pour se libérer des Onropuces :

Hernandez pourra vous mettre en contact avec Mme Kenner, la thérapeute de Maria. S'il se porte garant de vous, elle vous dira ce qui suit.

Les modifications de Maria comprennent une interface qui fait transiter les signaux de son datajack par les centre de plaisir/douleur du cerveau. L'utilisation du jack envoie des impulsions aux centre cérébraux. Maria possède un contrôle incroyable sur les signaux des synthétiseurs interfacés et cela a joué un rôle majeur dans sa thérapie. Dans la plupart des cas, l'utilisation du datajack produit aléatoirement des stimuli de plaisir ou de douleur, selon les signaux qu'elle fait passer par le jack. Mme Kenner souligne que seul un infâme salaud pourrait infliger ce style de modification à quelqu'un. L'opération chirurgicale est si complexe que toutes tentatives pour enlever les câblages pourraient provoquer de graves lésions. De plus, Maria refuse d'envisager quoi que ce soit qui pourrait affecter son talent artistique.

Pendant la thérapie, les réactions de Maria ont montré qu'elle avait été accoutumée à une onropuce spécifique, adaptée spécialement à son profil psychologique et neurologique. C'est un procédé onéreux, quelque chose qu'une pauvre prostituée d'un bouge des Barrens ne pourrait pas s'offrir. Lorsque Hernandez l'a découverte, Maria consommait une grande quantité de

PQV courantes pour tenter d'apaiser son besoin de la production personnalisée.

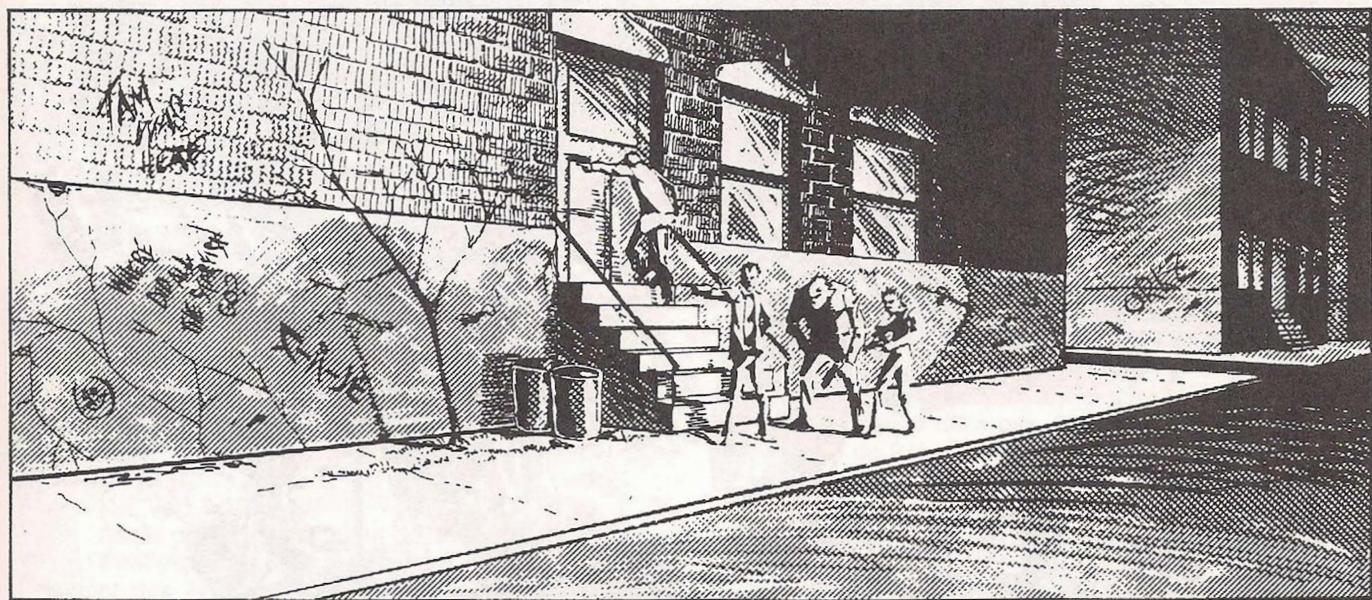
Mme Kenner est toujours la thérapeute de Maria. Dieu sait que la pauvre femme en a bien besoin ! Elle ne parlera pas de l'état actuel de sa patiente, à moins d'être convaincue que c'est pour son plus grand bien. Si les Shadowrunners peuvent la faire parler, que ce soit pas leur jeu de rôle ou en ayant recours à leurs compétences, elle leur donnera les éléments qui figure dans le «Profil de Personnalité» de Maria, dans la section Casting, p. 71.

Si les Shadowrunners font analyser la puce qu'ils ont trouvée dans Dernier Accro :

Un Test Irrésistible de Réussite de Biotech permet de l'analyser mais il faut aussi un outillage microtronique. Le Seuil de Réussite est 5.

La puce est si puissante qu'elle pourrait griller la plupart des accros. Au contraire de nombreuses PQV, c'est une puce de très haute qualité. Les Onropuces sont généralement gravée dans du silicium ordinaire, importé d'on ne sait où. Celle-ci ressemble à une puce sim-sens de qualité «studio». La puce a été réalisée en Aztlan et le modèle date d'il y a cinq ans.

L'analyse montre aussi qu'il s'agit d'une puce spécifique, personnalisée. Ses paramètres ont été conçus pour donner un trip maximal à une personne donnée. Si l'analyse est effectuée par un Biotechnicien qui a traité Maria — ou par Mme Kenner, sa thérapeute — ou encore si le résultat de l'analyse est communiqué à ces personnes, elles pourront comparer les paramètres de la puce aux enregistrements effectués sur Maria et vérifier qu'elle est bien adaptée à son profil.



ON FRAPPE À LA PORTE

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Hé ! les gars, vous êtes plongés dans cette saleté depuis toujours ou, du moins, c'est l'impression que ça donne. Il est temps de se détendre et d'aller piquer un roupill... Eh, vous n'avez rien entendu ?

Vos systèmes de sécurité s'affolent pendant que vous vérifiez les fenêtres. Des costards — une demi-douzaine à peu près — armés comme pour la chasse à l'ours. On dirait que l'opposition en a marre d'attendre. Mais qui est donc ce freluquet endimanché qui les accompagne ? Oh, bon sang, mais c'est Fouineur, ce petit mouchard d'Ork. Si vous vous en sortez en un seul morceau, vous allez pouvoir échanger quelques mots avec cette petite crapule.

DANS LES COULISSES

Même si les personnages ne cherchent pas d'indices ou n'enquêtent pas, ils en savent trop. Morgan a envoyé quelques gros bras pour les réduire au silence. Définitivement ! Si les personnages ont découvert des preuves, il sera encore plus nerveux.

Ses propres contacts ont passé beaucoup de temps à surveiller les activités des Shadowrunners. Fouineur, un blaireau occasionnel, a repéré un des Shadowrunners pour Morgan et a mené un groupe d'agents jusqu'au domicile ou à la cache du personnage.

Les attaquants sont similaires aux agents normaux que nous avons rencontrés dans *Retour de Flammes*, p.48.

Ils surclassent les PJ en nombre de 50% (arrondissez au-dessus les fractions). Ainsi, si les gardes s'attaquent à un seul personnage, ils seront deux ; s'il y a quatre personnages, ils seront six, etc. Les hommes de main de la corpo sont armés comme dans *Retour de*

Flammes mais ne transportent pas de lance-missiles. Si les Shadowrunners tentent de fuir en voiture, les assaillants les poursuivront dans une Chrysler-Nissan Patrol 1 modifiée, armée d'une mitrailleuse moyenne et d'un double lance-missiles chargé de Missile Anti-Véhicules (*Shadowrun*, p. 124).

Ils ont pour ordre de tuer les Shadowrunners. Ils interviennent brutalement et rapidement, sans se préoccuper de la discréction. Si les Shadowrunners ont prévu des sécurités d'un quelconque type, ils seront avertis de l'attaque mais n'auront que cinq Tours pour s'y préparer. Il est impossible de surprendre les agresseurs en retour car ils sont prêts à se battre. Tous les pièges explosifs installés peuvent servir. Les assaillants tenteront de se replier s'ils se retrouvent surclassés de deux contre un ; l'équipe doit pour cela tuer ou mettre hors d'état de nuire les deux-tiers de la force d'attaque originale.

Déterminez l'issue du combat. Si les Shadowrunners sont tous tués, tant pis pour eux. Fin de l'histoire. Les survivants éventuels peuvent facilement repérer Fouineur qui vient chercher des boissons dans son bar habituel, le *Down And Out*. Si les Shadowrunners ont leurs armes ostensiblement à portée de main, personne ne protestera s'ils ont une petite discussion avec Fouineur.

Il suffit de le menacer ne serait-ce qu'un petit peu pour qu'il révèle avoir été embauché par un Indien d'Aztlán. Le type l'a payé 500 ¥ pour dénicher la cache des Shadowrunners. Deux gaillards lui ont bandé les yeux et l'ont conduit jusqu'au lieu de rencontre mais il a réussi à jeter un coup d'œil et il connaît l'endroit. C'était dans le *Taetzel Building*.

Les Shadowrunners peuvent suivre cette piste jusqu'à dans *Dans l'Antre*, p. 62.



LE CRACK DES CHEVALIERS

DANS LES COULISSES

Diverses pistes peuvent mener l'équipe à l'ordinateur des Chevaliers-Dragon. Leur système est interconnecté avec celui du *Taetzel Building*. En fait, un Decker qui se brancherait pour visiter le système de l'immeuble pourrait aisément se retrouver dans le système informatique des chevaliers.

Un Decker pourrait faire une apparition dans le système, y ramasser tout ce qu'il peut et s'enfuir. Si les Shadowrunners parvenaient à trouver le code de déverrouillage de l'USD (nœud 3B), ils seraient en mesure d'extraire les informations de la tête de Maria et de les rendre publiques. Si cela se produisait, les Chevaliers-Dragon auraient disparu de la circulation dans les trois heures et un incendie inexplicable ravagerait le *Taetzel Building*, éliminant tous les indices de leur passage.

Une autre alternative consiste, pour le Decker, à tenter une infiltration dans le système afin de maîtriser tous les systèmes de sécurité pendant que le reste de l'équipe investit physiquement l'immeuble. Les possibilités de ce scénario sont traitées dans la section Dans l'Antre, p. 62. *VOY*

En cas d'Alerte Externe, Lin Hwang s'insérera dans la Matrice du système pour traiter le problème.

Il existe de nombreuses possibilités si le système est envahi par un Decker. L'ordinateur enferme en effet toutes les données qui définissent la situation et chacun sait, qu'en 2050, le vrai pouvoir réside dans les informations.

ARCHITECTURE DES SYSTÈMES

INTERCONNECTÉS

TAETZEL BUILDING — CHEVALIERS-DRAGON

Ces deux systèmes informatiques n'en forment en fait qu'un seul. L'ordinateur central qui contrôle normalement le *Taetzel Building* est le système A. Le système des Chevaliers-Dragon est le système B et figure en gris sur le plan.

Une Alerta déclenchée dans l'un des deux système n'activera pas celle de l'autre. Les Opérations de Système qu'un Decker pourrait lancer dans un système n'affecteront pas l'autre. Ainsi, par exemple, l'Unité Centrale du *Taetzel Building* (UC nœud 4A) ne peut donner aucun ordre à l'UC (nœud 9B) des Chevaliers-Dragon et vice versa. La seule exception à cette règle se situe dans le PE/S (nœud 8B) qui, grâce à un programme spécial qui tourne dans l'UST (nœud 7B), peut contrôler les Modules Esclaves (nœud 3A) qui dirigent les systèmes et services de l'immeuble.

Nœud 1A

NA. Vert-4; CI Flux-5.

Accès public à l'ordinateur de l'immeuble.

Il est utilisé pour les commandes de matériel, le traitement des livraisons, les éventuelles communications

d'alarmes vers la police ou les pompiers, etc. La sécurité installée est un peu plus solide que dans la plupart des NA mais pas au-delà de ce qui est acceptable pour un tel bureau. Ce qui est véritablement remarquable, c'est de trouver un NA en état de marche dans un immeuble abandonné.

Nœud 2A

UST. Orange-3; CI Flux-5.

Nœud 3A

ME. Orange-7; Pas de CI.

Contrôles des systèmes et services de l'immeuble : air conditionné, ascenseurs, énergie...

Tous les contrôles des systèmes de l'immeuble sont rassemblés ici à l'exception de l'alimentation en énergie du 27ème étage. Les Chevaliers ont leur propre système d'alimentation pour cet étage, leur Quartier Général, dont ils ont dérivé les contrôles de l'ordinateur central. Ces modules contrôlent aussi les caméras de surveillance et les dispositifs anti-intrusion que les Chevaliers leur ont adjoints. Un Decker installé dans ce nœud peut activer et désactiver toutes les caméras et dispositifs de sécurité en lançant une Opération de Système. Toutefois, si le Terminal de Sécurité (nœud 4B) est surveillé par un des agents, il est possible que l'action du Decker soit remarquée.

Notez le nombre de Succès Excédentaires obtenus lors du Test d'Informatique du Decker. Lancez 1D6. Si le résultat du dé est supérieur au nombre de Succès Excédentaires obtenus, l'opérateur du Terminal de Sécurité a remarqué que quelque chose interférait avec ses commandes et il peut déclencher une Alerta Externe.

Ne révélez pas au joueur la méthode que vous employez pour vérifier s'il est ou non détecté. Mais s'il pense à vous demander si une opération des Modules Esclaves peut être repérée, dites-lui que c'est tout à fait possible. Si le joueur se montre prudent à ce point, vous pouvez également lui indiquer que son Decker remarque des signaux de contrôle dans la Matrice. Il peut voir les chaînes d'instructions qui courrent sur les lignes de transfert en sortant du nœud. Ceci implique l'existence, quelque part, d'une console de surveillance des Modules Esclaves.

Si le Decker se lance dans l'examen des Modules, il apprendra que certains d'entre eux contrôlent les caméras réparties dans tout l'immeuble. Il pourra dès lors observer les monstres qui protègent l'endroit et le nombre de gardes présents.

Si Maria a été capturée, il pourra aussi la voir, étroitement attachée mais pas visiblement blessée, dans le gymnase du 27ème étage (voir Dans l'Antre, p. 62). Elle est apparemment inconsciente. Un Nain, visiblement sur le qui-vive et armé d'un pistolet lourd, assure la garde.

Le Decker pourra aussi observer une communication vidéotéléphonique grâce aux dispositifs de surveillance de l'appartement de Kyle Morgan. Morgan est

en train de discuter avec un M. Johnson dont la voix et les traits sur l'écran du vidéophone sont soigneusement modifiés par un Brouilleur. Le dialogue est plus ou moins le suivant :

JOHNSON : Je n'ai jamais entendu dire que quelqu'un pouvait s'empêcher de livrer les informations d'une mémoire scellée après qu'on lui ait donné le mot de passe de la restitution. Comment pensez-vous, Kyle, que la fille puisse faire cela ?

MORGAN : Écoutez ! Vous avez confié la fille à votre boucher japonais pour qu'il lui recâble le système nerveux comme un véritable arbre de Noël. Comment voulez-vous que je sache ce que les circuits de Sorayama sont censés faire ? Tout ce que je sais c'est qu'elle continue à se battre avec tout ce qu'elle a dans le ventre et ...

JOHNSON : Ça suffit ! Nous n'avons que très très peu de temps. Vous allez amenez toute la pression que vous pourrez jusqu'à ce que vous brisez cette résistance. Par n'importe quels moyens. C'est compris ?

MORGAN : Mais ! Elle est déjà à la limite maintenant. Le moindre stress supplémentaire pourrait la tuer ...

JOHNSON : Par n'importe quels moyens, M. Morgan. Suis-je assez clair ?

MORGAN : Bien sûr, Monsieur. Comme toujours.

JOHNSON : J'attends votre rapport dans l'heure qui suit, Kyle. La haute direction s'intéresse de près à cette affaire. Tout délai supplémentaire pourrait porter ombrage à vos excellents états de service.

La communication est coupée. Morgan reste pendant un moment avec les yeux rivés sur l'écran, puis il se retourne et s'en va. Pendant toute la conversation, ses mains jouaient nerveusement avec un objet. Il jette un regard à l'objet puis le laisse tomber sur la moquette avant de quitter la pièce.

Si le Decker actionne le zoom de la caméra pour voir l'objet de près, il s'apercevra qu'il s'agit du CD du dernier album de Maria «Pleurs dans la Nuit».

Nœud 4A

UC. Orange-4; CI Trace & Rapport-6.

Tout à fait raisonnable pour un innocent ordinateur commercial.

Cependant, si la CI atteint son but, deux escouades de tueurs corpos seront en route vers le site d'insertion du Decker dans les minutes qui viennent (Six gardes; utilisez les caractéristiques des Agents telles qu'elles figurent dans *Retour de Flammes*, p. 48, ou dans *Dans l'Antre*, p. 62).

Nœud 5A

USD. Bleu-4; Pas de CI.

Fichiers courants du *Taetzel Building*. Aucun fichier n'est protégé.

La base de données représente environ 150 Mp. Elle indique que l'immeuble a été fermé en 2045. Il y a eu quelques opérations périodiques de maintenance minimum jusqu'à il y a un mois et demi environ. À partir de ce moment, les fichiers indiquent que l'ordinateur central a été remis en service et reconnecté et que des vérifications ont été faites sur l'alimentation, l'eau, etc.

La plupart des opérations de remise en service effectuées récemment ont concerné le rez-de-chaussée et le 27ème étage. L'étage n°27 était auparavant celui qui accueillait les bureaux de la direction.

Les fournitures et provisions introduites représentent à peu près de quoi assurer le confort de deux ou trois dizaines de personnes. De plus, il y a des traces d'un certain nombre de commandes de viande — pas du nutrisoja, de la véritable viande, bœuf et autres — qui ont été passées. Cela représente des centaines de kilos ... la même quantité effarante est enregistrée concernant la bière. Il y aurait de quoi noyer quelques dizaines d'hommes.

Nœud 6A

NA. Vert-4; CI Killer-5.

Nœud d'Accès au Système B, celui des Chevaliers-Dragon.

Nœud 1B

NA. Rouge-4; CI Trace & Grille-3.

Connecté à l'antenne satellite installée sur le toit (voir *Dans l'Antre*, p. 62).

Nœud 2B

UST. Orange-4; CI Blaster-6.

Nœud 3B

USD. Vert-5; CI Flux-6.

Fichiers privés de Kyle Morgan.

Cette Base de données contient :

- Un résumé des éléments de la mission confiée aux Chevaliers-Dragon, y compris l'histoire de l'usine de la *Perfekto Polymers*; de la mort de Texamachach; des problèmes avec la *New Horizons* et le fait que Maria détient dans sa mémoire scellée la localisation de la cuve de déchets.

- Une liste de l'encadrement de l'opération des Chevaliers-Dragon. Des hologrammes y sont adjoints. Il y a là :

- Kyle Morgan; Chef de l'équipe (sympathique, non ?).
- Perianwyr; Second et responsable des Services occultes (mais ! mais ! c'est un Dragon sur la photo, là !).
- Jorge Mixacopotec; Sécurité (un visage d'indien, zébré de cicatrices).
- Blackstone; Assistance Technique (un Nain).
- Lin Hwang; Informatique (un oriental d'âge moyen).

- Un fichier contenant un message :

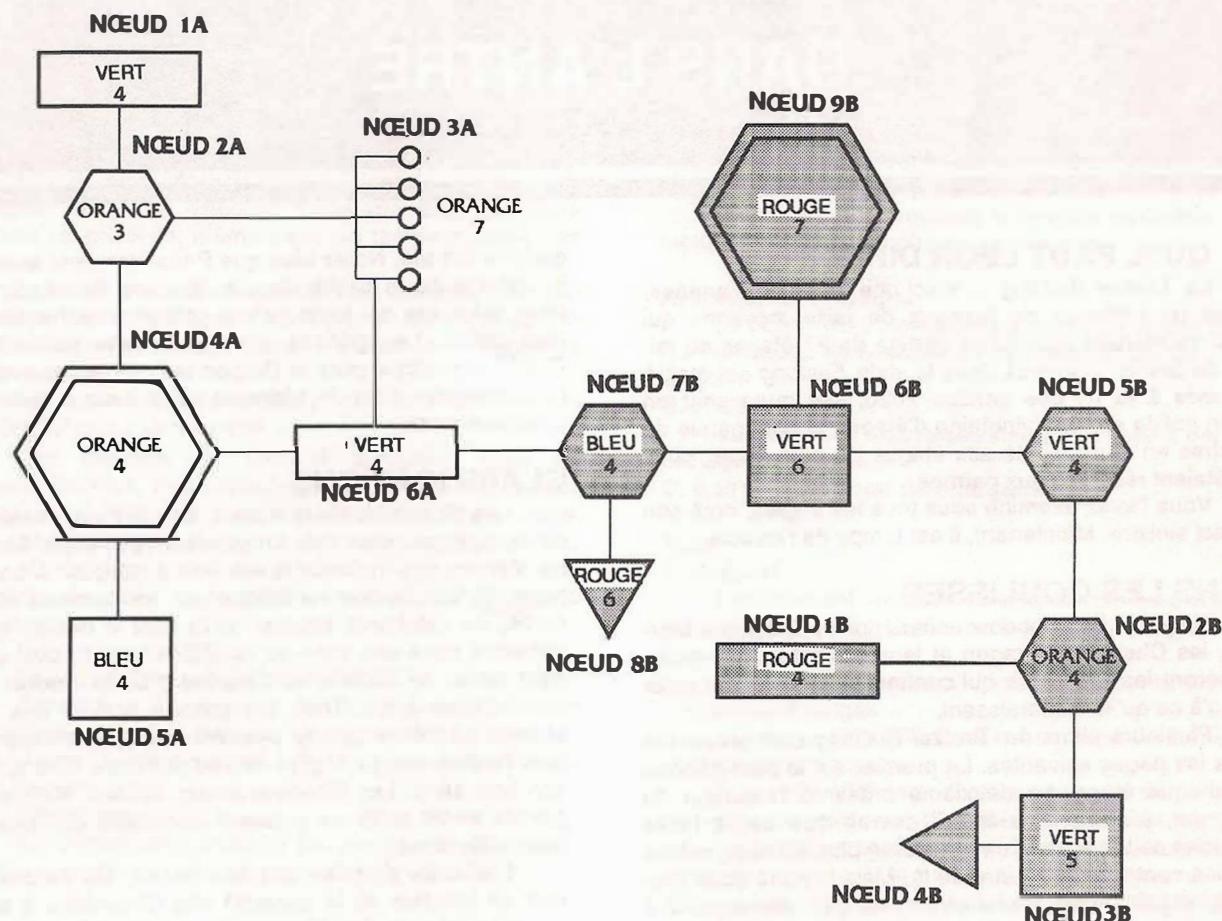
« **SÉCURITÉ MAXIMUM** — Code de restitution VIERGE D'ARGENT — Ce code ne doit pas être révélé à quiconque en dessous du niveau de sécurité Beta. DISCRÉTION EXTRÊME EXIGÉE. Ne pas déclencher le déverrouillage en présence de personnes non accréditées pour les Informations de Classe 1.»

- Un fichier contenant un message :

« La famille du Nain a tenté de sortir sans autorisation d'une enclave dépendant de la corporation. La femme a été appréhendée mais l'enfant n'a pas été retrouvé. On suppose qu'il a été accueilli par des éléments dissidents. La femme a succombé à des techniques d'interrogatoires intensives. En conséquence, la loyauté de Blackstone envers la corporation est sujette à caution. Vous avez donc pour instructions de liquider cet agent dès la fin de la présente mission.»

- La «Boîte Noire» dévolue à la mission.

Ce fichier contient les instructions de contrôle d'un compte à crédit ouvert avec la *Béarnaise Orbitale de Crédit*. Les données sont protégées par Brouillage-8. Le



déblocage de ce fichier permettrait de transférer jusqu'à 750 000 €, somme soumise au processus habituel de blanchiment. L'extraction du fichier n'est pas nécessaire car il s'agit d'un programme permettant de transférer le crédit à un compte secret à partir duquel il deviendra accessible et négociable.

Nœud 4B

PE/S. Vert-5; Pas de Cl.

Terminal de Commandes.

À partir de ce terminal, l'opérateur peut prendre le contrôle du Terminal de Sécurité et activer toutes les fonctions des Modules Esclaves du nœud 3A. Il peut aussi commander l'extinction de l'un et/ou l'autre des deux ordinateurs. Il peut également commander toutes les opérations systèmes des Unités Centrales. Un Decker pourrait en faire autant au prix d'un Test d'Opération de Système.

Nœud 5B

UST. Vert-4; Cl Barrière-5.

Nœud 6B

USD. Vert-6; Pas de Cl.

Fichiers opérationnels des Chevaliers-Dragon.

On y trouve les fichiers personnels de quinze agents. Quatre d'entre eux comportent des annotations indiquant que ces agents ont été formés pour être les

«soigneurs» des «amis» de Perianwyr. L'inventaire de l'armurerie (voir *Dans l'Antre*, p. 62) est également enregistré ici ainsi que les divers ordres de commandes de véhicules, carburants et autres.

Nœud 7B

UST. Bleu-4; Pas de Cl.

Une Opération de Système pourrait mettre hors service l'interface spécial entre les nœuds 8B et 3A. Cela serait immédiatement visible pour un opérateur du Terminal de Commandes (nœud 4B) mais celui-ci n'aurait plus aucun contrôle sur les dispositifs de sécurité de l'immeuble. Seule une réinitialisation des deux ordinateurs permettrait de remettre l'interface en fonction.

Nœud 8B

PE/S. Rouge-6; Pas de Cl.

Terminal de Sécurité.

L'utilisateur peut actionner à partir de ce terminal toutes les Opérations de Système du nœud 3A. De plus, le Decker lançant des Opérations de Système de ce nœud n'est pas détectable par l'opérateur du Terminal de Commandes. Depuis ce nœud, il peut faire en sorte que les choses semblent normales.

Nœud 9B

UST. Rouge-7; Cl Noire-5. Sale temps !

DANS L'ANTRE

CE QU'IL FAUT LEUR DIRE

Le *Taetzel Building* ... Voici une trentaine d'années, c'était un bâtiment de bureaux de taille moyenne qui n'est maintenant plus qu'un vestige de 27 étages au milieu de taudis. Construit dans le style *Festung* qui était à la mode à la fin des années 2020, ses murs sont en béton solide sur une vingtaine d'étages et sont garnis de fenêtres en verre blindé aux étages les plus hauts, ceux qui étaient réservés aux patrons.

Vous l'avez examiné sous tous les angles, noté son aspect sinistre. Maintenant, il est temps de l'investir.

DANS LES COULISSES

Ça y est. Les Shadowrunners doivent atteindre Morgan, les Chevaliers-Dragon et leur main d'œuvre sinon, ce seront les méchants qui continueront de les harceler jusqu'à ce qu'ils disparaissent.

Plusieurs plans du *Taetzel Building* sont présentés dans les pages suivantes. Le premier est le plan général de chaque étage. Le deuxième présente l'extérieur du bâtiment, y compris le toit. Il devrait être assez facile d'étudier ce toit à partir de structures plus élevées, même si elles sont à un kilomètre de là. Mais la zone sous l'héliport, là où réside Perianwyr, n'est pas discernable à cette distance. Les joueurs peuvent voir une copie du deuxième plan.

Seuls deux étages sont sérieusement occupés, le rez-de-chaussée et le 27ème. Tous les autres sont vides; ils peuvent encore contenir quelques équipements de bureau tout poussiéreux, mais l'éclairage y est minimal.

Si les Chevaliers-Dragon ont capturé Maria, ils la détiennent dans le gymnase du 27ème. Morgan s'apprête à lui appliquer une combinaison d'oniropuces et de drogues pour briser sa résistance. Cela devrait se passer justement au moment de l'attaque. Comme il n'applique ce genre de torture qu'à contrecœur, une alternative intéressante à cet événement est proposé dans La Chute, p. 66.

Tous les Chevaliers-Dragon sont présents dans l'immeuble : Morgan, Blackstone, Mixacopotec et Lin Hwang. Leurs positions initiales sont indiquées dans les légendes des plans. Perianwyr se trouve dans son antre sur le toit.

Ces forces sont soutenues par quelques ressources typiquement draconiennes que Perianwyr a fourni à ses amis. En plus des hommes et des machines, la base de Morgan est gardée par deux griffons, un cocatrix, et un basilic.

Chacune de ces créatures a été dressée par Perianwyr et elles ont chacune un (soigneur) parmi les agents. Si le soigneur est tué ou mis hors d'état de nuire, la créature sera envahie par la rage et attaquera la cible la plus proche, que ce soit un Shadowrunner ou un méchant. La créature continuera sa chasse féroce et cherchera ses proies dans tout l'immeuble. Seuls Perianwyr et Morgan peuvent maîtriser une créature dont le soi-

gneur a été tué. Notez bien que Perianwyr peut contrôler le cocatrix ou le basilic depuis l'Espace Astral, car ces deux créatures ont toujours une présence active dans le plan astral. Les griffons n'ont pas cette particularité. C'est fort pratique pour le Dragon qui ne peut pas rentrer physiquement dans le bâtiment sans avoir à renverser quelques murs.

CLARIFICATIONS

Les Shadowrunners auront, en principe, l'avantage de la surprise, sauf s'ils en perdent l'occasion. Morgan ne s'attend pas vraiment à les voir s'attaquer à son repaire. Si leur Decker ne bloque pas les caméras de sécurité, les méchants sauront qu'ils sont là dès qu'ils pénétreront dans une zone surveillée. N'importe quel garde peut tenter de déclencher l'alarme mais le Decker peut aussi l'intercepter. Tous les gardes portent des téléphones portables qui ne peuvent pas être enrayés depuis l'ordinateur. Le Maître de Jeu doit donc faire appel à son bon sens. Les Shadowrunners doivent éliminer les gardes avant qu'ils ne puissent demander de l'aide par leurs téléphones.

L'effet de surprise une fois passé, les gardes agiront en fonction de la capacité des Chevaliers à suivre les mouvements des Shadowrunners avec les caméras. S'ils y arrivent, ils diviseront leurs agents en deux groupes égaux qui tenteront de cerner les Shadowrunners. Mixacopotec dirigera l'un de ces groupes.

S'ils ne peuvent pas repérer leurs mouvements, ils diviseront les agents restants en quatre groupes égaux. L'un d'eux sera posté au 27ème étage. Un deuxième sera placé au rez-de-chaussée. Les deux autres fouilleront l'immeuble, en commençant par le 27ème étage. Un groupe descendra par l'escalier central, l'autre par l'escalier du fond. Les ascenseurs seront mis hors d'usage par l'intermédiaire de l'ordinateur ou en coupant la source d'énergie sur le toit. Tous les groupes d'agents resteront en communication constante par l'intermédiaire des téléphones portables. Mixacopotec conduira le groupe qui descendra l'escalier central.

Si les Shadowrunners se débarrassent des agents, les Chevaliers restant au 27ème étage prendront des armes dans l'armurerie et tenteront de se frayer une sortie. Blackstone NE combattra PAS. De plus, il se servira activement du système de sécurité de l'immeuble pour aider les Shadowrunners s'ils lui révèlent le sort de sa famille (information disponible dans le nœud 3B du système des Chevaliers). Kyle Morgan rejoindra Perianwyr sur le toit.

Si les Shadowrunners coincent Morgan sur le toit ou au 27ème étage, l'affrontement final avec le chef de leurs ennemis est traité séparément dans La Chute, p. 66. Si Maria est prisonnière et qu'ils entrent dans le gymnase, que ce soit par hasard ou pour la sauver, reportez-vous à cette même section pour régler cette situation.

TAETZEL BUILDING LÉGENDE DES PLANS

PLAN GÉNÉRAL

Jusqu'au 20ème étage, les murs extérieurs du *Taetzel Building* sont en Béton Renforcé (VP 32). À partir du 21ème étage, ils sont en Verre Armé Renforcé (VP 8). Les huit derniers étages constituaient le territoire directorial; le fait de disposer d'une vue était considéré comme un privilège, même dans les temps troublés des années vingt.

La partie centrale du bâtiment est occupée par quatre ascenseurs flanqués d'escaliers et de toilettes. Un monte-chARGE et un autre escalier se trouvent au fond de l'immeuble.

Les murs intérieurs et les portes sont en Plastique de Construction Normal (VP 4).

Des caméras de sécurité surveillent tous les étages. De plus, des servo-fusils ont été placés en des endroits précis du rez-de-chaussée et du 27ème étage. Les caractéristiques de ces shotguns automatiques sont:

«Compétence» Arme à Feu : Indice 6. Le mécanisme de visée ne fonctionne qu'à portée Courte ou Moyenne.

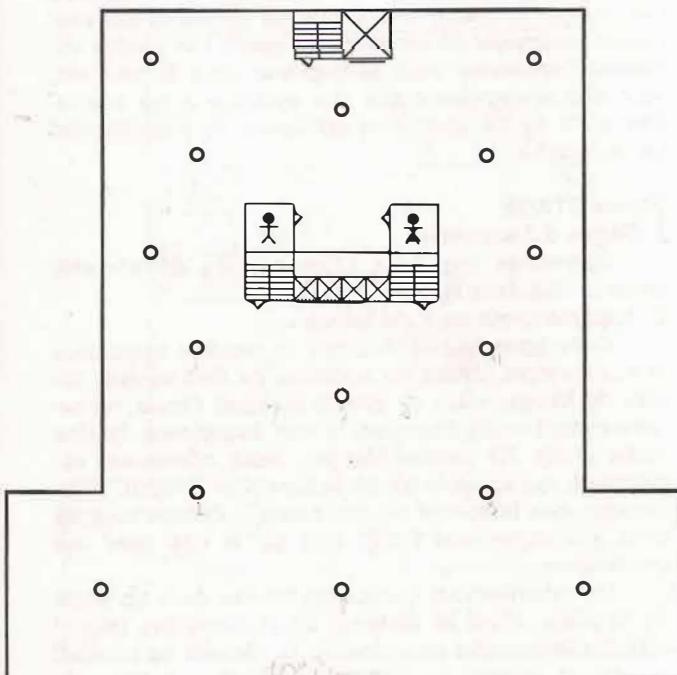
Dommage : 4M3.

Initiative : 20 (pas de jet).

Blindage : Balistique 3, Impact 0. Les armes sont partiellement dissimulées par leur logement; les attaques portées contre elles se font à +2 à cause de la Couverture Partielle.

Résistance : 4.

Un Decker peut contrôler les servo-fusils s'il se trouve dans un des nœuds appropriés du Système A.



Étage standard

□ = 5 mètres

○ - Pilier de soutien

EXTÉRIEUR

Le terrain est entouré d'un grillage de trois mètres de haut. Ce grillage est protégé par des senseurs qui alerteront le centre de sécurité du 27ème étage si quelqu'un tente d'escalader ou de couper le grillage. Ces senseurs peuvent être repérés grâce à un Test Irrésistible d'Intelligence ou d'Électronique avec un SR de 4. Ils peuvent être neutralisés en réussissant un Test Irrésistible d'Électronique avec un SR de 6.

Deux gardes patrouillent le long du périmètre et effectuent le circuit complet en 15 minutes.

A. Le Portail Principal

Le portail est verrouillé mais peut être ouvert depuis les Terminaux de Sécurité ou de Commandes du 27ème étage.

B. Parkings

Vides et des mauvaises herbes poussent dans les fissures de l'asphalte..

C. Entrée de la zone de chargement

TOIT

1. Hélicoport

L'hélicoport est surélevé de cinq mètres au-dessus du toit. Un petit nid douillet est aménagé en dessous. L'antre contient :

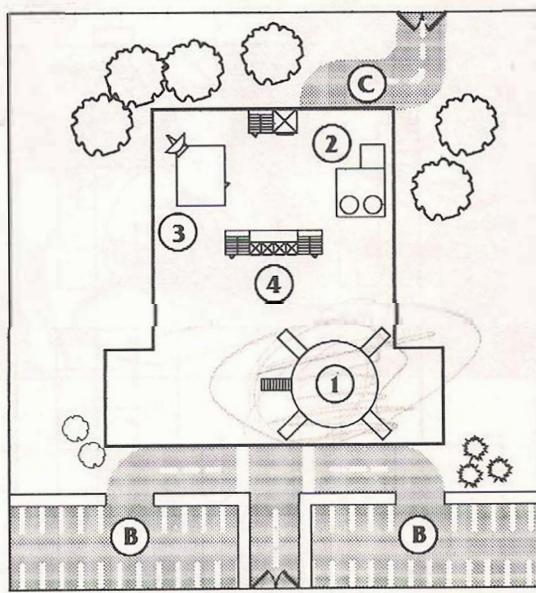
- Les os de plusieurs quartiers de bœuf, tous soigneusement rongés.

- Une cuve de 100 litres qui contient de la bière (si quelqu'un l'examine).

- Un unité tridi de prix, avec une unité de contrôle à activation vocale. Une bibliothèque musicale comprend des milliers d'enregistrements de rock and roll, classés chronologiquement, et qui vont de la musique du début des années 1950 au dernier succès de Maria Mercurial.

Perianwyr se trouvera là, sauf si Morgan est attaqué au 27ème étage. Si les méchants perdent la bataille à l'intérieur, Morgan et Peri attendront là l'affrontement final avec les Shadowrunners.

2. Générateur d'Air Conditionné



Plan Extérieur

□ = 10 mètres

3. Centre de Communications

L'antenne satellite dessert le NA du système des Chevaliers-Dragon (nœud 1B).

4. Pults des Ascenseurs

La machinerie des ascenseurs se trouve au sommet de cette structure.

REZ-DE-CHAUSSÉE

1. Entrée

Le garde installé dans la loge des gardes (Zone 2) peut voir l'entrée. La caméra de sécurité qui s'y trouve est couplée à un servo-fusil. Le fusil est une arme automatique qui peut être activé depuis la loge des gardes ou depuis le Terminal de Sécurité vers n'importe quel point de la salle. Il inflige 4M3 de dommage.

2. Loge des Gardes

De là, le garde présent peut surveiller l'entrée (Zone 1) à travers une vitre en Verre Armé. Le garde peut déclencher le servo-fusil qui couvre l'entrée. Une meurtrière lui permet de tirer dans l'entrée avec son FN HAR. Il peut aussi déclencher une alarme qui retentira dans tout l'immeuble, à moins que son contacteur ne soit neutralisé depuis l'ordinateur du bâtiment.

3. Niche du Basilic

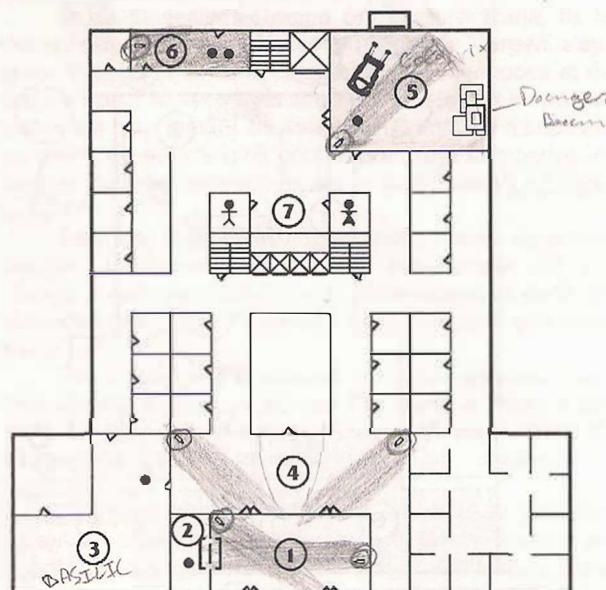
C'est un bureau qui a été reconverti en niche pour le basilic qui est actuellement présent avec son soigneur. Il peut aisément entendre tout tir d'arme à feu dans les Zones 1 ou 2 et il se déplacera pour protéger la Zone 4.

4. Entrée Intérieure

Cette entrée mène aux ascenseurs; elle est gardée par une caméra de sécurité et deux servo-fusils.

5. Qual de Chargement

Le Cocatrix et son soigneur gardent cette zone, qui est aussi équipée d'une caméra de sécurité et d'un servo-fusil. Deux Chrysler-Nissan Patrol1, dont les modifications sont décrites dans On Frappe à la Porte, p. 58; sont garées là. Plusieurs cartons empilés contre le mur Est portent la mention «Fournitures de Bureau». Ils contiennent deux lance-missiles et 8 Missiles Anti-Véhicules.



Rez-de-Chaussée

□ = 5 mètres

- - Servo-fusil
- - Agent

6. Entrée Arrière

Deux gardes surveillent cette entrée. Le couloir est aussi couvert par une caméra de sécurité et un servo-fusil.

7. Cages d'Ascenseurs

À moins que l'action ne soit enrayée depuis l'ordinateur, chaque cabine se bloquera au 10ème étage si les Shadowrunners prennent l'ascenseur. Après trois Tours, les câbles se détacheront, les freins ne répondront plus et toutes les personnes présentes devront résister à des dommages de code 4F2 lorsque la cabine heurtera le fond de la cage.

Pour sortir de l'ascenseur, les Shadowrunners doivent défoncer les portes ou en forcer l'ouverture ou dégager la trappe du plafond. Les portes sont en Plastique de Construction Normal (VP 4). Pour en forcer l'ouverture, il faut réussir un Test Irrésistible de Force avec un SR de 8 (6 en se servant d'un outil approprié). Un succès ouvre suffisamment les portes pour laisser passer une personne par Tour. Trois succès ouvrent les portes en grand et permettent à toutes les personnes présentes de les franchir en un Tour.

L'ouverture de la trappe demande un Test Irrésistible de Force avec un SR de 4. Mais pour franchir ensuite cette trappe, il faut réussir un Test Irrésistible de Rapidité avec un SR de 5. En cas d'échec, la personne qui a brisé la trappe est bloquée jusqu'à sa prochaine Action. Quelqu'un d'autre peut la pousser ou la tirer en effectuant un Test Irrésistible de Force avec un SR de 4 mais en perdant alors sa propre Action. Tous ceux qui réussiront à passer par la trappe trouveront des prises qui leur permettront de s'accrocher en toute sécurité lorsque la cabine tombera. Ils pourront alors aisément atteindre la porte d'ascenseur du 10ème étage.

Si un Decker contrôle les systèmes de l'immeuble, il peut infliger le même sort à tous les méchants qui voudraient emprunter ce mode de transport. Les gardes utiliseront l'ascenseur pour se déplacer dans le bâtiment, sauf s'ils soupçonnent que leur système a été envahi. Dès qu'ils ne lui feront plus confiance, ils emprunteront les escaliers.

27ème ETAGE

1. Cages d'Ascenseur

Surveillées par deux blocs caméra de sécurité/servo-fusil et deux agents.

2. Appartements de Kyle Morgan

Cette zone resplendit grâce au mobilier somptueux et aux diverses photos de créatures de rêve assises auprès de Morgan dans sa voiture de sport ("mais, ne serait-ce pas Beauty Shannon, la star du simsens ?"). Une vieille photo 2D montre Morgan, alors adolescent dégingandé, qui s'appuie contre le flanc d'un Dragon. Si les personnages la sortent de son cadre, il découvriraient les mots «Llawrgwynedd 2022» écrit sur le dos dans une encre ternie.

Un cyberterminal occupe un bureau dans un angle de la pièce. C'est le Terminal de Commandes (Nœud 4B). Toute tentative pour cracker la sécurité du terminal et obtenir l'accès au système requiert une base de temps de 10 minutes. Pour entrer, il faut réussir un Test Irrésistible d'Informatique avec un SR de 8. Divisez la base de temps par le nombre de succès. Le minimum est d'une minute. Le terminal affiche le menu des options disponibles.

Morgan se trouve là pendant le combat et surveille tout depuis le Terminal de Commandes. Si son accès au

Le système est bloqué, il se déplacera dans le centre de sécurité (Zone 11). Si ses forces perdent la bataille, il se rendra sur le toit.

3. Appartement de Mixacopotec

Cette zone est meublée de façon spartiate. Un lourd gourdin en bois, garni de pointes en obsidienne, est pendu au mur. Mixacopotec n'est pas présent car il conduit une escouade de gardes au cœur du combat.

4. Appartement de Lin Hwang

Cette chambre est décorée d'une manière typiquement moderne, un cyberdeck avoisinant un cyberterminal sur une table. Lin est là, surveillant les performances du système; il sera, bien sûr, inséré dans la Matrice s'il détecte une invasion du système.

5. Salle de Conférence

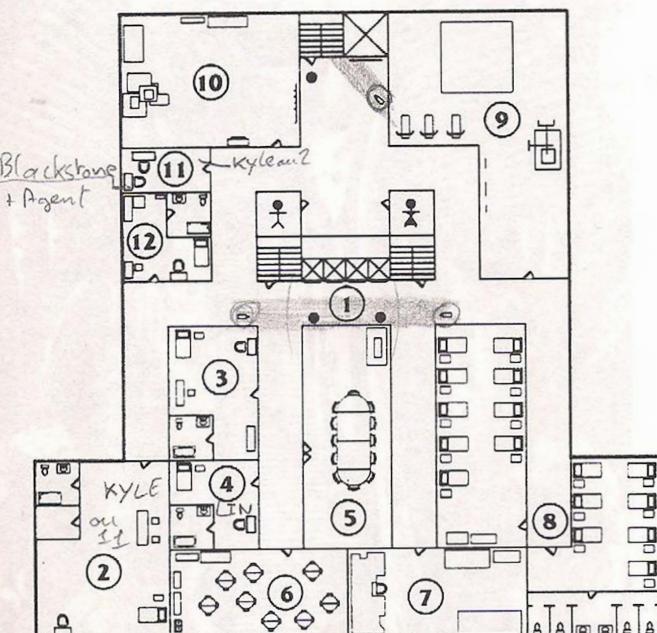
Cette salle contient une grande table en chêne et douze sièges. une luxueuse unité tridi, avec une vaste cuvette de projection, domine le centre de la table. Si l'on fait s'afficher ce que contient sa mémoire, on peut voir apparaître des photos de Maria et Hernandez, des plans de leurs habitations et de leurs bureaux et des tableaux montrant la progression des plans de Morgan jusqu'à ce moment (le plus souvent avec différents chemins aboutissant en impasse). Il peut aussi y avoir des photos de certains des Shadowrunners.

6. Cuisne et Réfectoire

Cette zone est bien équipée, aussi bien en réserve de nourriture qu'en matériels tels que four, micro-ondes et réfrigérateur. Une solide armoire est soigneusement verrouillée. Son ouverture révélera un assortiment de bouteilles d'alcool.

7. Salle Informatique

L'ordinateur central des Chevaliers est installé ici.



8. Cantonnement

Cette partie a été transformée et contient des lits et des armoires de style militaire, le tout permettant d'accueillir 16 personnes.

9. Gymnase

Plusieurs appareils d'entraînement, des râteliers d'haltères et un tapis de lutte occupent le centre de la pièce. Si Maria a été capturée, elle se trouve là. Voir La Chute, p. 66, pour plus d'idées sur la façon dont cela peut être intégré au final.

10. Armurerie

L'armurerie possède une porte solidement renforcée. Pour ouvrir son verrou magnétique, il faut une carte magnétique validée (chaque Chevalier en a une) ou un passe magnétique et réussir un Test Irrésistible d'Électronique avec un SR de 8.

L'armurerie contient un râtelier portant six fusils d'assaut FN HAR et quatre Arès Predator. Plusieurs boîtes contenant différents types de munitions sont empilées à proximité. Deux lance-missiles et plusieurs boîtes de missiles de divers types sont rangés contre un mur. Une caisse fermée contient des grenades, des explosifs, ainsi que des minuteurs, des amorces et des détonateurs.

11. Centre de Sécurité

Le Terminal de Sécurité est installé ici. Le centre est dirigé par Blackstone et un agent. Morgan peut aussi s'y trouver si le Terminal de Commandes est bloqué ou son utilisation compromise.

12. Appartement de Blackstone

Cette zone contient la pagaille typique d'un technomancien : un mélange de composants, d'équipements, d'outils, etc. Un coin a été dégagé pour assurer une zone habitable. Sur une table près du lit, une holo représente Blackstone, avec une femme Naine agréablement souriante et un enfant Nain d'environ deux ans.



LA CHUTE

DANS LES COULISSES

• Si Maria N'est PAS dans les mains des Chevaliers-Dragon lorsque les Shadowrunners coincent Kyle Morgan, il se contentera de les attaquer et de les arroser de coups de pistolet.

Morgan ne cherchera pas à se mettre à l'abri, il ne parlementera pas, il ne se rendra pas. Pris dans un dilemme entre son devoir et son admiration pour Maria, il finit par choisir cette solution. Il se bat plus pour mourir que pour tuer.

Si Morgan est à l'intérieur lorsque les rafales retentissent, la fenêtre derrière lui éclate vers l'intérieur par la force pleine de fureur d'un Dragon. Perianwyr reste en suspension au-dehors. « *Kyle, à terre. À TERRE !* » Morgan n'y prête aucune attention. Peri ne pourra pas faire déferler sa flamme sur les Shadowrunners sans réduire Morgan en cendres en même temps.

Sur le toit, Perianwyr combattrra les Shadowrunners avec des sorts ou avec des flammes. S'ils parviennent à le toucher, l'implacable concentration de Morgan cédera. Il regardera le Dragon blessé pendant un instant, puis il sortira une grenade de sous son armure. Nous vous suggérons, à cet instant, de laisser un Shadowrunner « tuer » Morgan avec son prochain tir, juste avant que le méchant ne puisse armer et lancer l'explosif.

Quand Morgan est projeté par la fenêtre, Perianwyr émet un rugissement assourdissant, lâche un jet de flammes sur les Shadowrunners et disparaît de leur vue en plongeant, exprimant sa douleur par des rugissements. Sa gueule projetant toujours ses flammes, il plonge à la suite du corps en chute libre et tous deux disparaissent dans les nuages de fumée qu'il laisse derrière lui.

Les PJ ne les verront plus. Morgan est certainement mort car personne n'aurait pu survivre à cela ! Mais son corps ne sera pas retrouvé par la suite. Le Dragon disparaît, tout simplement.

• Si Maria EST prisonnière, la scène finale se déroule dans le gymnase où elle est détenue. À leur arrivée, les Shadowrunners découvrent la scène suivante :

Mixacopotec se tient à côté de Maria solidement entravée, il tient une seringue et un adaptateur de puces. À moitié consciente, elle lui crache des insultes en Espagnol et en Aztèque. Il arbore un abominable sourire grimaçant. Même si les Shadowrunners ont tué Mixacopotec pendant le combat dans l'immeuble, il sera de nouveau là, tel un personnage de film d'horreur, toujours prêt à accomplir d'abominables forfaits.

Morgan tourne le dos à la fenêtre, un léger sourire sur les lèvres. Il sait que la bagarre est terminée, qu'il est temps de mourir. Tout en le menaçant, il ordonne à Mixacopotec de s'éloigner de Maria. Le mercenaire Aztlan sort son arme. Deux coups retentissent immédiatement. Lentement, Mixacopotec s'écroule, mort.

Morgan murmure doucement « *À la fin, il n'en resta qu'un ...* » Sans ajouter un seul mot, il se tourne et attaque les Shadowrunners, avec le même état d'esprit et la même conclusion que précédemment.



AUTRES PNJ

Kyle Morgan

Kyle Morgan est dans le milieu de sa quarantaine mais il a encore l'allure de quelqu'un qui n'aurait que la moitié de cet âge. C'est l'un des premiers assassins du Sixième Cercle. Comment cela ? Vous n'avez jamais entendu parler de lui ? Vous pouvez donc constater à quel point il est efficace ! On le connaît sous divers pseudos, comme pilote de rallyes, ou comme un parasite rutilant sur la scène de la jet-set society des années 2050.

Depuis ces dix dernières années, il travaille pour l'*Aztechnology*. Il est, en quelque sorte, le dernier recours de la corpo; celui auquel on fait appel lorsque la situation est désespérée.

En 2022, Morgan s'est lié d'amitié avec Perianwyr, le Dragon nouvel Éveillé et, depuis lors, ils sont partenaires. Bien que leur emploi actuel soit très juteux, ils n'en formulent pas moins des plans grandioses pour leur avenir. En effet, ils sont de plus en plus désenchantés par les objectifs de leurs patrons corpos. Leurs plans visent à leur conférer un pouvoir d'importance primordiale au sein du Sixième Cercle ... s'ils ne sont pas tués en essayant.

Morgan et Perianwyr sont liés par un lien empathique qui fait que chacun d'eux partage les émotions de l'autre.

Morgan est tout spécialement mécontent de sa mission actuelle. Connaissant l'historique de Maria, sa sympathie et son admiration vont toutes entières à la victime. C'est pour cette raison qu'il se tiendra assez largement en dehors du combat. Si les choses semblent se dessiner défavorablement pour lui, il se retirera pour affronter l'inévitable aux côtés de son ami le plus proche.

Attributs :

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 5
Charisme : 5
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 2,3
Réaction : 9*+2 DG
* La Réaction est augmentée par les Réflexes Câblés.

Compétences :

Armes à Feu : 4
Combat à Mains Nues : 6
Compétition : 7
Fusils : 7
Langages :
Français : 4
Espagnol : 5
Gallois : 6
Leadership : 7
Négociation : 6
Pistolets : 8

Réserves de Dé :

Défensive (Armé) : 1
Défensive (A Mains Nues) : 5
Esquive : 5

Combat : 7

Cyberware :

Datajack
Interface d'Arme
Réflexes Câblés : 2

Équipement :

Veste Pare-Balles (Balistique 5, Impact 3).
Arès Predator (avec Interface d'Arme). Munitions Explosives 15 (Chargeur), Dommage 4M4, 2 au Seuil de Réussite.
Arès Vipère, Munition 30 (Chargeur), Dommage 2M3 (Balles à fléchettes). 9M 3x2
Ranger Arms SM-3, Munitions 6 (Magasin), Dommage 6G2. 146



Perianwyr

En 2022, Perianwyr s'éveilla de son sommeil multi-séculaire, dans les profondeurs d'une grotte du Pays de Galles. Il émergea, affamé après son hibernation, au beau milieu d'un troupeau de moutons. De la façon la plus draconienne qui soit, il dévasta le troupeau et assouvit sa faim. Les réflexes encore embrumés par son long sommeil et par la digestion, il se serait sans doute fait tuer par une bande de fermiers furieux et lourdement armés si un jeune garçon du coin ne s'était pas interposé. Armé seulement de son charisme et d'un vieux fusil rouillé, le jeune Kyle Morgan avait affronté seul la meute de fermiers vengeurs.

Le Dragon et le jeune homme devinrent amis. Il y a maintenant 25 ans qu'ils œuvrent ensemble amassant richesse et compétence dans l'ombre.

Perianwyr considère Morgan comme son seul ami. Le seul être pour lequel il conçoive de l'affection. Il respecte et craint même les plus puissants représentants de sa propre espèce mais seul cet homme farouche et passionné a dans l'esprit assez de feu pour égaler le sien.

Le Dragon est empathiquement lié à Morgan; il ressent les émotions de l'homme comme si c'étaient les siennes propres.

Peri désapprouve la mission en cours autant que son ami et pour les mêmes raisons. Lui aussi se tiendra à l'écart du combat final, à moins que Morgan ne soit menacé ce qui aurait pour effet de provoquer sa colère draconienne.

Attributs :

Constitution : 15/4

Rapidité : 6 x 3

Force : 40

Charisme : 4

Intelligence : 5

Volonté : 8

Essence : 8

Magie : 8

Réaction : 5

Compétences :

Langages :

Celtique Ancien : 6

Latin : 5

Gallois : 4

Sorcellerie : 6

Compétences :

Histoire du Rock and Roll : 6

Code d'Attaque :

10F2, +2 d'allonge.

14F

Réserves de Dé :

Escrime : 6

Magique : 6

Pouvoirs :

Audition des bandes de fréquence élargies

Contrôle Animalier (Reptiles)

Projection de Flammes (Dommage 8L1, 8F3 + -3 d'armure)

Sens Accrus (Vision en Lumière Faible, Audition des bandes de fréquence élargies)

Vision en Lumière Faible

Vol (ce pouvoir lui permet de se déplacer dans les airs comme s'il marchait sur le sol)

Sorts :**Combat :**

Éclair Mana 16

Sommeil : 8

Détection :

Sonde Psychique : 6

Santé :

Soin des Blessures Fatales : 8

Illusion :

Invisibilité : 6

Manipulation :

Doigts Télénétiques : 6



Jorge Mixacopotec

Mixacopotec s'est battu toute sa vie durant pour en arriver à sa position actuelle. Tout d'abord, il a dû se battre pour survivre dans les taudis puants où il est né, puis dans l'arène comme gladiateur dans les sports sanglants de 2050. Après une carrière spectaculairement sanglante sous les projecteurs de la tridi, il est devenu mercenaire pour le compte de l'*Aztechnology*.

Mixacopotec est une véritable machine à tuer. Il dirige la sécurité des Chevaliers-Dragon. Des combats, il ne connaît que deux issues possibles la mort de l'adversaire ou la sienne. Jusqu'à présent, ils se sont toujours soldés par la première ...

Attributs :

Constitution : 6
Rapidité : 5*
Force : 7*
Charisme : 2
Intelligence : 3
Volonté : 3
Essence : 3,3
Réaction : 6** + 1 DG

* La Force et la Rapidité sont améliorées par le Substitut Musculaire.

** La Réaction est améliorée par les Réflexes Câblés.

Compétences :

Armes de Jet : 4
Combat à Mains Nues : 8
Furtivité : 5
Fusils : 7
Interrogation : 6
Leadership : 4
Pistolets : 5

**Réserves de Dé :**

Défensive (Armé) : 3
Défensive (À Mains Nues) : 8

Combat : 5

Cyberware :

Cyberyeux (Anti-Flash; Thermographe)

Substitut Musculaire : 1

Interface d'Arme

Réflexes Câblés : 1

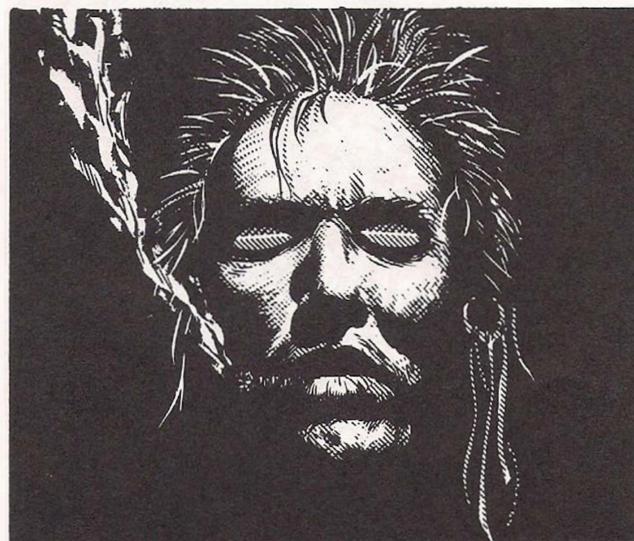
Équipement :

Ingram Valiant avec Gyro de luxe et Compensateur de Recul (Indice 6), Munition (Bande), Dommage 5/6, 7

Browning Max-Power avec Module d'Interface, Munition (Chargeur), Dommage 4/5, 2 au Seuil de Réussite.

Grenades Défensives aérodynamiques (3), Dommage 6/8, 10

Armure Lourde Partielle avec Casque (Balistique 7, Impact 5).

**Blackstone**

Utilisez l'archétype du Technicien Nain (*Shadowrun*, p. 176).

Blackstone est une incarnation de l'excellence des Nains dans le domaine de la technologie. Il a été placé en apprentissage à l'*Aztechnology* par les bons soins d'une crèche nationale puis il a été formé, s'est marié, est devenu père, tout cela sous l'égide de la corporation. Son épouse et son jeune fils furent installés dans un centre dépendant de la firme. Une prison, en fait. Une prison dorée mais une prison tout de même. C'est ainsi que la corporation s'assure les services loyaux de ses employés les moins enclins à la loyauté. En gardant leurs familles sous contrôle, elle peut leur assigner les missions les plus sensibles.

Blackstone n'apprécie guère la mission à laquelle il participe actuellement, même si les défis technologiques qu'elle pose ont généralement pour effet de le passionner. Si sa famille n'était pas ainsi contrôlée par la corporation, il se retournerait contre ses employeurs dans la minute même. Si Blackstone apprend que sa femme a été «libérée» par la mort et que son fils est en fuite, il n'aura plus aucune raison d'obéir à l'*Aztechnology*. Cependant, il ne se portera pas volontaire pour braver la mort car il espérera encore pouvoir retrouver son fils, quelque part dans les taudis de l'Aztlan.



Lin Hwang

Lin Hwang a reçu sa formation de Decker grâce au parrainage d'un gang de Macao qui respectait la plus pure tradition de la Triade chinoise. À l'occasion d'un vol de données important, il livra ses compagnons à la police, conserva le butin pour lui-même et, sagement, s'enfuit vers les Amériques. Si ses anciens associés savaient où il s'est réfugié, sa vie ne vaudrait pas l'enveloppe d'un créditube.

Il loue ses services à l'*Aztechnology* autant pour la protection que pour l'argent. Il sait, qu'en cas d'échec, il serait de nouveau exposé à la vieille colère de la Triade aussi peut-on lui faire confiance pour remplir les missions à la lettre..

Dans la Matrice, Lin Hwang se manifeste sous la forme d'un Persona aux allures de moine Shaolin, style Kung-Fu. Son image virtuelle a un corps robotique à l'épiderme doré et poli; elle porte une tunique et un pantalon traditionnels, étincelants et d'un bleu électrique. Des symboles Yin/Yang tourbillonnent au sein du pseudo tissu. Sur les avant-bras du Persona brillent deux tatouages de néon : un Dragon à gauche, qui se matérialise et attaque de son souffle lorsque Lin lance son programme Attaque en cybercombat, et un tigre, à droite, qui rugit et absorbe les attaques lorsqu'il exécute son programme Bouclier. Lorsque le Persona bouge ou parle, on entend de légers tintements de clochettes agitées par le vent et la résonance de petits gongs.

Se Béndro

Attributs :

Constitution : 2

Rapidité : 4

Force : 3

Charisme : 2

Intelligence : 4

Volonté : 4

Essence : 4,8

Réaction : 4 (10 dans la Matrice)

Compétences :

Armes à Feu : 3

Combat à Mains Nues : 4

Opération de Consoles : 6

Réserves de Dé :

Défensive (Armé) : 1

Défensive (À Mains Nues) : 4

Esquive : 4

Matricielle : 16

Cyberware :

Datajack, 100 Mp de Mémoire Interne.

Équipement :

Cyberdeck Fairlight Excalibur avec Accroissement de Réponse Niveau 3 (Shadowrun, p. 106).

Programmes :

Attaque : 7

Bouclier : 4

Évasion : 3

Force : 6

Masque : 5

Médic : 6

Senseur : 5

Agents des Chevaliers-Dragon

C'est l'escouade typique d'agents qui ont été mis à la disposition de Morgan pour cette mission. Chacun de ces agents est assimilable à un Garde de Sécurité (voir Contacts dans Shadowrun, p. 171).

Ce sont des hommes de mains typiques dans les corporations, durs et cruels. Cependant, s'ils se trouvent impliqués dans un combat qu'ils sentent perdus, ils accepteront de se rendre. Ils obéissent aux ordres avec efficacité mais ne sont pas assez intelligents pour prendre des initiatives.

Voir page 58

Compétences :

Ajoutez à la liste : Armes Lourdes : 3

Équipement :

Tous sont armés de fusils d'assaut FN HAR, Munition 25 (Chargeur), Dommage 3M2, Viseur Laser (-1 au SR) et Compensateur de Recul Pneumatique (Indice 2).

Tous sont armés de Fichetti Sécurité 500, Munition 25 (Chargeur), dommage 3M2, GL

Deux agents transportent aussi un Lance-Missiles, chargé de Missiles Anti-Véhicules (5FA contre les véhicules et 12FA contre les passagers), quatre Missiles chacun (4 recharges chacun).

Tous portent des Armures Lourdes Partielles avec Casque (Balistique 7, Impact 5), Lunettes Lumière Fai-ble. L'Armure est noire avec des motifs gris du «camouflage urbain», sans identification ni grade.



CASTING

Maria Mercurial, Max Foley et Armando Hernandez sont les trois personnages principaux de cette aventure. Leurs descriptions et caractéristiques sont rassemblées dans cette section alors que celles des autres PNJ figurent généralement à la fin des sections dans lesquelles ils entrent en scène.

MARIA MERCURIAL

Maria, est dans le milieu de sa vingtaine. Dès son jeune âge, elle s'est retrouvée sous contrat avec l'*Aztechnology*. Sa beauté remarquable a attiré l'œil lubrique d'un cadre supérieur, Reynaldo Texamachach. Ce dernier l'a confiée aux mains d'un cyber-artiste de Chiba, Sorayama, pour lui faire subir un important travail de modifications cybernétiques. Ensuite, Texamachach fit d'elle sa secrétaire et sa maîtresse. L'histoire de la rébellion finale de Maria contre la domination de Reynaldo est présentée dans Le Synopsis.



Pour contrôler Maria, Texamachach fit développer chez elle une dépendance profonde à des oniropuces spécifiques. Lorsqu'elle tua son «maître» et s'enfuit, elle se priva aussi de la source de ses PQV personnalisées et, pour combattre ce manque, elle dut se rabattre sur les oniropuces courantes à une dose abusive qui endomma sérieusement ses cellules nerveuses. Jusqu'au moment où elle entama sa thérapie avec le Dr. Kenner, elle avait développé de graves désordres de sa personnalité.

La thérapie l'a aidée à éliminer son assuétude envers les PQV mais elle a définitivement perdu la mémoire de son existence antérieure et elle est sujette à de profonds changements de personnalité.

Elle ne présente pas, toutefois, le profil classique du dédoublement de personnalité. Elle est toujours consciente de ses actions et les contrôle. Lorsque sa personnalité change, elle garde la mémoire des actes qu'elle a entrepris sous l'influence de sa personnalité précédente.

Elle a trois personnalités distinctes: l'Amazone, l'Innocente et la Maîtresse d'École.

L'Amazone

Lorsque Maria est Amazone, elle est bourrée d'énergie, presque jusqu'à la rage. Elle est brutale, n'a aucune patience pour de longues discussions et d'un tempérament explosif. C'est généralement cet aspect qu'elle arbore sur la scène. C'est une personnalité souvent violente aussi Maria tente donc de la refouler et de se détendre lorsque des situations sont aussi violentes et dangereuses que celle qui se produit dans Le Prologue. Mais lorsqu'elle est menacée dans une telle situation, sa personnalité d'Amazone prend le dessus par un processus de survie. À la suite d'une telle confrontation, elle se réfugie généralement dans le calme de la Maîtresse d'École.

La Maîtresse d'École

Lorsque Maria est Maîtresse d'École, elle est calme et effacée, toutes émotions réprimées. C'est une femme réservée, songeuse, remplie de douleur devant l'injustice et la cruauté du monde. Il est assez étrange de constater que c'est sous cette personnalité que Maria écrit la plupart des textes de ses chansons, même ces défis rageurs lancés à la face des maîtres du Sixième Cercle, comme dans «Présente-le au Monsieur». Sous cet aspect, Maria ne peut supporter le violence et elle cherche à l'éviter par tous les moyens possibles, y compris par l'évanouissement.

L'Innocente

La troisième et dernière personnalité de Maria est celle de l'Innocente. Dans ces moments, elle redevient, en quelque sorte, un enfant, de retour dans les temps qui ont précédé le moment où Texamachach bouleversa sa vie pour satisfaire ses caprices.

L'Innocente est amicale, ouverte, confiante. Elle n'a pas un comportement infantile mais elle a néanmoins la naïveté de l'enfance. Cette personnalité ne fait surface que lorsque Maria se sent en sécurité. C'est une situation assez rare ces temps-ci.

Le Dr. Kenner espère rebâtir l'intégrité de la personnalité de Maria sur cet aspect.

Chaque fois que vous aurez à faire intervenir Maria, il vous faudra garder cette particularité à l'esprit et décider, selon la situation, de laquelle de ses personnalités est en action. Il vous faut toutefois noter qu'elle peut en changer en un éclair. Dans des moments de stress très important, comme à l'occasion de la scène de *Dernier Accro*, elle peut même enchaîner les transferts de personnalité en tentant inconsciemment de trouver le moyen de supporter la tension. Si cet affreux dilemme se prolongeait trop, elle finirait certainement par s'évanouir sous l'effet de la terrible tension psychologique.

Cependant, il existe certaines constantes chez elle, quelle que soit la personnalité qu'elle assume :

- Maria aime et respecte Armando Hernandez. Elle exprime cela comme une amitié chaleureuse mais, si elle accordait une plus grande confiance à ses émotions, elle devrait admettre que ses sentiments sont plus profonds. Elle est très perturbée et déchirée par la dualité entre les méfaits apparents de Hernandez et les sentiments qu'elle lui voue. C'est un élément qui devrait vous permettre de la rendre très entêtée en ce qui concerne son besoin de découvrir toute la vérité au sujet des agissements des méchants.

- Elle a développé un puissant mécanisme de défense sous la forme de refus. Elle a dû affronter des situations qui auraient rendus complètement fous la plupart des gens. Elle se refuse tout simplement à assumer l'existence de ce qui la menace. Même les individus les plus solides ne peuvent endurer la douleur continue, jour après jour, sans souffrir de traumatisme.

Attributs:

Constitution : 4 (6)*

Rapidité : 5 (6)**

Force : 4 (5)**

Charisme : 6

Intelligence : 4

Volonté : 5

Essence : 1,3

Réaction : 5 (7)***

Compétences:

Athlétisme : 8

Armes à Feu : 6

Combat à Mains Nues : 5

Furtivité : 5

Compétences Spéciales:

Interface Musique : 8

* La Constitution est améliorée par l'Armure Dermale.
** La Force et la Rapidité sont améliorées par le Substitut Musculaire.

*** La Réaction est améliorée par les Réflexes Câblés.

Réserves de Déf:

Défensive (Armée) : 1

Défensive (A Mains Nues) : 5

Esquive : 6

COMBAT : 7

Cyberware:

Implants Auditifs BF et HF

Datajack (avec transit des signaux par les centres douleurs/plaisirs)

Armure Dermale (Effet miroir sur les membres) : 2

Substitut Musculaire : 1

Réflexes Câblés : 1

Équipement:

Browning Max-Power, Munition 10 (Chargeur), Domage 4M12. 3M



MAX FOLEY

Max Foley a atteint la cinquantaine. Il est petit, gras, souffre d'un début de calvitie et son teint est aussi engageant que du nutrisoja vieux d'une semaine. Il porte toujours des vêtements à la dernière mode qui seraient beaucoup plus à leurs places sur un adolescent. Il fume d'énormes cigares et se pare de toutes sortes de bijoux en or. Bien que tout cet or soit parfaitement authentique, sur Max, il ressemble à du toc. C'est d'ailleurs une particularité de sa présence car tout ce qui s'approche à moins de trois mètres de lui prend des allures de toc.

Cela dit, Foley n'en représente pas moins un véritable pouvoir dans le monde du show business. Tout comme certains idiots qui ont un domaine de génie, Max serait capable de choisir, parmi des centaines de groupes indifférenciés, celui qui va pulvériser les charts.

Max est un bavard. Si les mots étaient vraiment d'argent, il n'y aurait jamais de pauvres autour de lui. Si la première partie de cette aventure commençait à s'enlisir, vous n'auriez qu'à laisser Max s'exprimer librement. Les PJ entreprendraient certainement quelque chose rien que pour tenter désespérément de le faire taire.

Foley ponctue une quantité impressionnante de ses phrases par «pas vrai ?» ou autres expressions du même type. Quel que soit le sujet que l'on aborde avec lui, ou devant lui, Max Foley y était, il l'a fait et il sait ! Il est évident que ce n'est là que de l'esbroufe mais Foley ne laissera jamais l'ignorance lui fermer le clapet ... pas vrai ?

Max est solidement coincé par les Shigeda, un gang yakuza, et il reçoit ses ordres de Sumiko Hotoda qui, elle-même, travaille pour les yaks. Tout ce qu'il pourra apprendre sur les Shadowrunners sera transmis à Sumiko à la première opportunité afin de protéger ses «investissements» dans la carrière de Maria ... Hé ! Rien de personnel, les gars. C'est les affaires, pas vrai ?

Attributs:

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

Compétences:

Armes à Feu : 3
Étiquette (La Rue) : 4
Étiquette (Show business) : 5
Négociation : 7

Compétences Spéciales:

Promotion d'Artiste (Musicien) : 6

Réserves de Dé:

Défensive (Armé) : 1
Défensive (À Mains Nues) : 1
Esquive : 3
COMBAT : 6

Équipement:

Streetline Spécial, Munition 6 (Chargeur), Domma-
ge 2/4. ("On n'enquigne pas Max Foley, pas vrai ?")



ARMANDO HERNANDEZ

Armando Hernandez a immigré à Seattle dans les années 20, au moment de la fondation de l'Aztlan. Ses positions libérales en matière de politique l'avaient fait assez mal voir du nouveau régime et il trouvait que la discipline moins ferme du Northwest était beaucoup plus attrayante. Il a la quarantaine. De taille moyenne, il est plutôt baraqué et ses cheveux noirs sont parsemés de fils gris. Son visage est d'une laideur sympathique; son nez a été cassé à plusieurs reprises.

Hernandez est tombé amoureux de Maria, la première nuit où il l'a entendue chanter. Individu d'une grande décence, il a transcendé ce sentiment. Il a toujours mis toute son énergie à promouvoir la carrière de Maria et à l'aider à apprendre à produire de la musique. Cette Musique qu'il estime importante dans un monde souvent difficile. Il est profondément blessé par ce qui ressemble à une trahison de la part de Maria mais il ne veut pas s'opposer à ses volontés.

Dès qu'il apprendra que Maria a été manipulée et trompée, il entrera dans une rage folle, explosant littéralement avec cette avalanche de gestes et de serments classiques du tempérament hispanique. Quand il découvrira que Maria est en danger, son *machisme* théâtral s'évanouira instantanément; il ira calmement, chercher son arme et son armure dans le placard. Dès lors, il aura la ferme intention d'accompagner les Shadowrunners pour tenter de sauver sa reine d'argent et rien ne pourra l'arrêter.

Attributs:

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

Compétences:

Armes à Feu : 4
 Combat à Mains Nues : 2
 Étiquette (La Rue) : 2
 Étiquette (Show business) : 6
 Informatique : 2

Compétences Spéciales:

Promotion d'Artiste (Musicien) : 6

Cyberware: *Reserve de Dé*

Défensive (Armé) : 1
 Défensive (À Mains Nues) : 2
 Esquive : 3
COMBAT : 5

Équipement:

Beretta Modèle 101T, Munition 12 (Chargeur), Dommage 3M2.6L
 Defiance T-250, Munition 5 (Magasin), Dommage 3M2.106
 Manteau Renforcé (Balistique 4, Impact 2).



RAMASSONS LES MORCEAUX

Pour le meilleur ou pour le pire, l'aventure est maintenant terminée. Cette section s'attache à rassembler les pièces du puzzle.

LES AILES DU MATIN

Un Épilogue

J'ai eu un avant-goût de la mort mais ce n'est pas vraiment surprenant. Il y a certains avantages à avoir un Dragon lanceur de sorts parmi vos associés, particulièrement lorsque l'on gagne sa vie dans l'ombre.

La vue de Seattle est magnifique depuis le sommet de la pyramide de l'*Aztechnology*. J'ai regardé l'aurore étirer ses doigts rosés à travers le ciel et je me suis demandé comment un aveugle avait pu chanter avec tant de justesse cette même vue, il y a trois mille ans.

« Les collines se dressaient, mornes et sombres, contre le ciel plein de brume.

Le soleil appliquait sur les nuages des touches de rose et d'or.

« Comment disais-tu ? » dit une basse profonde grondant derrière moi. « L'espoir renaisant des ténèbres ? »

« Ou aurait-il seulement brûlé d'un dernier éclat avant que les nuages ne le consument éternellement ? » répondis-je.

« Vous autres Gallois êtes parfois si lugubres. »

« Nous avons pris un peu d'exercice. » Ignorant le reniflement par lequel me répondit mon ami, je m'éloignais en boitant de l'héliport pour me diriger vers la porte donnant dans le bâtiment. Mes maîtres allaient être assez peu satisfaits, à moins que je ne puisse les convaincre qu'il ne s'agissait que d'une perte mineure dans leur grand jeu. Sans aucun doute, les petits futés qui se sont battus pour sauver leur reine d'argent sont maintenant fort satisfaits d'eux-mêmes. Ils en ont peut-être gagné le droit. Il y aura toujours une prochaine fois, mes gaillards, alors savourez la victoire tant que vous le pouvez. Incroyable que je sois encore en vie ce soir, je pourrais peut-être aller entendre Maria chanter. Parfois, la défaite a ses compensations.

J'eus soudain envie de fumer une cigarette. Des visions de bandeau sur les yeux et de dernière cigarette dansèrent dans ma tête de façon morbide. Mon étui à cigarettes était miraculeusement resté intact mais le briquet avait disparu, Dieu seul sait où. Je soupirais.

« Voudrais-tu ? »

« Avec plaisir. » fut la réponse.

Lorsque je franchis la porte, un garde de sécurité à l'air ensommeillé me dévisagea par deux fois, surpris de voir quelqu'un se balader sur le toit à cette heure de la matinée. Il n'avait pas entendu d'hélico se poser, ou alors ? Lorsqu'il vit mon visage, ses yeux s'agrandirent. Sagement, il s'abstint de tout commentaire sur mon état vestimentaire.

« M. Morgan ! Je ne savais pas que vous étiez là. Laissez moi... Oh, puis-je vous donner du feu, monsieur ? »

Je ne pus m'empêcher de sourire en tirant une bouffée de la Sobranie noire et or. « Merci, j'en ai déjà. » Je regardais par la fenêtre, pendant que le garde appela l'ascenseur, pour savourer la vision de l'or du soleil qui dansait sur les ailes étendues de Perianwyr.

Le soleil, une fois de plus, venait de se lever sur le monde du Sixième Cercle.

ATTRIBUTION DE KARMA

Maintenant que l'aventure est finie, il est temps de décerner le Karma.

Cette histoire a plusieurs fins possibles mais, dans le meilleur des mondes, Maria et Hernandez explorent leur nouvelle relation, les Shadowrunners ont récupéré des tas de butin, la direction de la *Perfekto Polymers* est remplacée par l'*Aztechnology* et les Shigeda et Kyle Morgan se fait un nouveau visage pour pouvoir aller aux concerts de Mercurial sans se faire descendre.

Si, d'un autre côté, tout le monde est mort, l'*Aztechnology* pendra Kyle par les pouces et la moitié de Seattle sera enfouie sous des déchets toxiques; en fait, personne n'a dit que cela allait être du gâteau.

Attribution Collective

Le Karma collectif est assez élevé pour cette aventure. Tous les membres survivants de l'équipe reçoivent 1 point pour être encore en vie.

Succès

Objectifs de l'aventure (chacun vaut 1 point de karma)

- Garder Maria en vie.
- Garder Hernandez en vie.
- Empêcher Maria de se connecter à la puce.
- Découvrir et obtenir les données de la mémoire scellée de Maria.

Dangers

Le danger, dans cette aventure était particulièrement important ! Attribuez 3 points aux survivants. Ainsi, l'attribution du Karma d'équipe peut atteindre 8 points.

DERNIÈRES NOUVELLES

Même si les Shadowrunners gardent un profil bas, ce qu'ils ont, ou n'ont pas, accompli peut laisser des traces dans le monde. Voici quelques nouveaux éléments qui peuvent apparaître après la course, selon comment les choses tournent. Vous pouvez transmettre le ou les éléments appropriés à vos joueurs, selon l'issue de l'aventure.

QUI PLEURE POUR LES ENFANTS ?

CODA

Mais les larmes s'écoulent jusqu'à l'océan,
Sous forme de rivière érodant la pierre
Et dans le petit matin blafard
Nous ne sommes pas seuls.

Ceux qui pleurent pour le futur,
Alors qu'ils se battaient pour retenir la nuit,
Paient une rançon avec la tristesse de leur cœur
Et ramènent les enfants vers un lendemain chantant.

— Couplet final de «Qui pleure pour les enfants ?»
Copyright © 2048 Mercurial Music
Pour la version française © 2048 Hexamusic,
une division de Hexacorp.

PRÉSENTE-LE AU MONSIEUR

par Maria Mercurial

Il y a longtemps, quand les ennuis croisèrent ton chemin,
Tu ne sus pas les prendre en main
Mais tu sus comment t'en tirer:
Il fallait quelqu'un pour t'aider.
Quand ils brûlèrent la ferme et le tracteur,
Ou quand ils enlevèrent ta sœur,
Ton chapeau dans la main,
Et le cœur plein,
Tu le présentes au Monsieur,
Tu le présentes au Monsieur.

Puis, toutes ces choses, ils les changèrent.
Ceux qui te protégeaient se détournèrent.
Les patrons, les seigneurs, les bons apôtres
Ne s'occupèrent que d'eux et de personne d'autre.
Ils violèrent la terre et ton cœur
Et prostituèrent ta sœur.
Ils jetèrent ta fierté sous d'autres cieux
Et te la firent présenter au Monsieur.

Mais maintenant nous savons qu'il y a un autre chemin.
Pour prendre notre futur en main,
Nous connaissons tous la vérité.
Si tu veux récupérer ce qu'ils t'ont volé
Nourrit la rage qui est dans ton cœur
Jusqu'à ce que tu n'aies plus peur.
Maintenant prends ton flingue
Et va le présenter au Monsieur,
Oui, présente-le au Monsieur !

— «Présente-le au Monsieur», par Maria Mercurial,
Copyright © 2048 Mercurial Music
Pour la version française © 2048 Hexamusic,
une division de Hexacorp.



LA ROCKEUSE D'ARGENT — INTERVIEW DE MARIA MERCURIAL

par Johnny Disk

— L'extrait qui suit provient d'une interview présentée pour la première fois sur *Rock Star*, le plus important réseau d'informations consacré au rock, le 12 Février 2050.

Il y a deux ans, un nouveau soleil a fait son apparition au firmament du rock. Partout, les gens ont entendu une voix qui défiait toute description chanter le premier couplet de «Qui pleure pour les enfants ?» Maria Mercurial venait de faire son apparition. Elle est incontestablement la plus grande nouveauté dans le monde du rock and roll depuis l'explosion scénique de *ME-109*, en 2046. Certains annoncent déjà que son influence sera aussi grande que celle des *Concrete Dreams*. Ses albums «Pleurs dans la nuit» et «Putu» qui sont, tour à tour, enragés ou impressionnantes, deviennent plaintifs ou vous martèlent le crâne, se sont vendus à des millions d'exemplaires.

J'ai rencontré Maria dans son appartement, à Seattle. Comme bien d'autres novastars, telles que les *Dreams* et Red Barron de *ME-109*, elle considère notre ville comme son vrai foyer.

ROCKER STARS : Maria, merci de me recevoir.

MARIA : Mais c'est un vrai plaisir, Johnny.

RS : Maria, vous avez surgi de nulle part, avec ce son incroyable et ces chansons qui expriment tant de choses, il n'y a que deux ans de cela. Depuis, vous êtes restée un mystère pour tous vos fans. Que pouvez-vous nous dire sur vous ?

MARIA : Les seules choses que quiconque ait à savoir sur moi se trouvent dans ma musique, Johnny. Là où j'ai été, cela n'a aucun intérêt. Là où je vais, c'est la seule chose que vous, ou n'importe qui d'autre, ayez à savoir, et même le simple droit de demander. T'as compris ça, mon pote ?

RS : Oh, Maria, calmez-vous ! Si vous voulez que le passé soit mort et enterré, c'est comme si c'était fait.

MARIA : Et tant qu'à faire, que ce soit dans une tombe anonyme.

RS : Bon... O.K., où en étions nous ? Dans beaucoup de vos morceaux, vous n'hésitez pas à botter des fesses et à relever des noms. Même dans des ballades telles que «Qui pleure pour les enfants ?» ou «Tempête d'Ombres» vous n'hésitez pas à accuser les corpos et des chansons comme «Présente-le au Monsieur» sont pratiquement des appels à la révolte. Voulez-vous dire quelque chose sur ce sujet ?

MARIA : Pendant trop d'années les corpos nous ont collé à la peau, à vous, à moi, aux «petites gens». Avant eux, c'étaient les singes gouvernementaux, ou le seigneur du château, ou tout autre tas visqueux surdimensionné qui avait assez de muscles pour forcer les gens à croire qu'il était le chef. «Présente-le au Monsieur» dit à Monsieur Corpo ou à Monsieur Patron ou à Monsieur «Je suis du gouvernement, je suis là pour vous aider» ou à tous les autres Messieurs qui ont écrasé les gens que nous n'allons plus avaler ces couleuvres. Quand j'ai écrit «Qui pleure ?», je songeais simplement que c'était triste. Quand j'ai écrit «Présente-le au Monsieur», je voulais que les bâtards qui sont au pouvoir payent pour leurs crimes.

RS : Avez-vous subi des pressions à cause du message que véhiculent vos chansons ?

MARIA : Oui, parfois on doit supporter des pressions extrêmes. Pendant notre tournée de l'année dernière, des piqûres formés par des provocateurs appartenant à des organisations qui ne sont rien d'autre que des façades pour les corpos ont tenté de bloquer plusieurs de mes spectacles. Malgré cela, les gens doués de conscience peuvent-ils se laisser arrêter par de telles choses ? Je l'accepte comme faisant partie du prix que je dois payer pour faire la musique que je fais. C'est, peut-être, le signe que je suis en train de remporter une

petite victoire sur ces gens — ils ont peur, aussi bien de moi que de ma musique, même à un petit niveau.

RS : On vous a qualifiée de femme aux multiples voix. C'est comme si vous changiez, parfois de chanson en chanson. Et même en vous parlant maintenant ...

MARIA : Je ne veux pas parler de cela. Chacune de mes chansons est différente et, parfois, on doit devenir la musique, qu'elle soit triste ou rageuse, violente ou calme. En ce qui concerne ma vie, je vous ai déjà dit ...

RS : Je ne voulais pas vous offenser. Vous faites partie des rares artistes qui, actuellement, travaillent régulièrement en solo. Dans le spectacle, tout passe par vous grâce à l'interface. Pas d'accompagnement, pas d'autres contrôleurs.

MARIA : Je trouve que synthétiser en direct ma musique par l'interface, sans avoir à travailler avec un groupe de scène, correspond plus à mes goûts. Je peux exprimer ma musique à ma façon. C'est sans aucun doute une vanité. Si je parviens à faire chanter les sons, c'est ma propre victoire. Si j'échoue, je ne peux pas en blâmer les autres.

RS : Vous avez participé au bœuf acoustique de Cartwright l'année dernière au *Pernumbra* et pourtant, en concert, vous travaillez toujours avec des synthés.

MARIA : Oui, la guitare est, voyons ... comme mon jouet personnel. Je ne sais pas si je pourrais le partager. C'est trop personnel, je veux dire dans mes concerts. Warren est si gentil. Il m'a entendu jouer à la maison, un soir, alors que nous étions un petit groupe réuni après un grand concert et lui-même n'en revenait vraiment pas que cela lui plaise autant. J'étais vraiment embarrassée de voir que Warren Cartwright aimait mon jeu. Il est capable de vous faire pleurer ou danser ou bien de vous faire faire n'importe quoi lorsqu'il joue et il m'a appréciée. Alors, lorsqu'il a appelé pour dire qu'il voulait monter un numéro à l'ancienne — pas de synthés, pas d'amplis, rien que de l'acoustique et des micros comme on les utilisait autrefois et tout le reste — et qu'il m'a dit qui y participait, j'ai pensé : bon c'est la famille, ce sont les amis et j'ai accepté.

RS : Mais vous n'utilisez pas d'acoustique dans vos propres spectacles ?

MARIA : Je ne pourrais pas. J'aurais trop peur.

RS : Je ne pense pas que vous puissiez avoir peur de quoi que ce soit.

MARIA : C'est très gentil mais en fait beaucoup de choses m'effraient.

C'est tout ce que cette Dame avait à dire. Elle a ensuite répondu par des banalités à tout ce que j'ai pu lui demander. Il me paraît évident, et ce doit l'être pour beaucoup de monde, que cette dame a un passé. Pendant cette interview, elle est passée plusieurs fois d'une personnalité à une autre, parfois en l'espace d'une phrase. Nous avons déjà vu ce phénomène se produire. Lorsque Zango Wilkes d'*Astral Lightning* s'est suicidé sur scène il y a quelques années, il présentait le même comportement. Ce sont les symptômes classiques d'un utilisateur de PQV. Maria Mercurial est une star depuis deux ans et, puisqu'elle est encore en vie, je ne peux qu'espérer qu'elle a décroché des puces. Parce que, les p'tits clous, c'est une vraie de vraie et le journaliste que je suis espère entendre sa voix pendant bien des années.

Allez, salut maintenant !

[*Rock Star* enregistrera une cassette tridi exclusive du concert de Maria à l'*Underworld 93*, la semaine prochaine. Composez la chaîne 93 sur votre tridi à 20:00 PST. Dimanche 13 Février. Prix 20 \$.

Cette interview vidéo est accessible au téléchargement sur *ROCKNET* — tapez *MARIARAP*. Seulement 5 \$!]

SI le plan des méchants fonctionne et qu'ils ont assassiné Maria et Armando, donnez aux joueurs cet article.

UNE ÉTOILE EST MORTE L'ANCIEN IMPRESARIO DE MARIA MERCURIAL MITRAILLE LA CHANTEUSE AVANT DE SE DONNER LA MORT

Le corps de la novastar du rock, Maria Mercurial, a été découvert aujourd'hui, mortellement mitraillé. Il semble que son ancien impresario, Armando Hernandez, ait déchargé son fusil automatique sur Maria avant de retourner l'arme contre lui.

Des informations d'une source fiable de la *Lone Star Security* indiquent que la rock star a été découverte avec une oniropuce meurtrière, une «porte-à-rêves», connectée. Cela confirmerait la rumeur qui court depuis longtemps dans la communauté du rock selon laquelle la chanteuse à la peau d'argent serait depuis longtemps sous l'influence des oniropences. Une autre source laisserait entendre que Hernandez serait mêlé à un trafic de PQV, selon des enregistrements reconstitués à partir de l'ordinateur de son bureau.

Maria avait récemment mis fin à sa longue association avec Hernandez pour signer avec l'agent artistique Max Foley. M. Foley a fait ce commentaire : « *C'est une tragédie pour le monde musical. La disparition de Maria et de mon estimé frère, M. Hernandez, est un triste moment pour nous tous, pas vrai ?* ».

Maria Mercurial s'est propulsée en haut de l'affiche en 2048, avec la sortie de son tube, «Qui pleure pour les enfants?».

SI Maria est à nouveau dépendante des PQV, donnez aux joueurs cet article des réseaux d'informations.

SCANDALE DES PQV: UNE ROCKSTAR IMPLIQUÉE

Selon des sources fiables, Maria Mercurial, la chanteuse de rock, a été admise dans une clinique restée secrète pour y suivre un traitement après une mauvaise réaction à la connexion d'une oniropuce. Longtemps objet de spéculations dans le monde musical, il semble que l'intoxication aux puces PQV de Mercurial, dont parlait la rumeur, ait fini par faire payer son dû.

La section de Seattle du Polyclub «Citoyens Pour Une Société Décente» a annoncé une enquête immédiate sur le comportement des artistes publics. Dans une déclaration faite il y a seulement quelques heures, Margot Tipper, présidente du CPUSD, déclarait : « *Voulez-vous vraiment que de telles personnes servent de modèles à nos enfants ? Ils prennent des drogues, des oniropences, mènent des vies de débauche tout en prêchant le renversement de notre grande culture dans leur musique infâme ; quelle sorte de femme honorable peut faire de telles choses ?* »

Mercurial a atteint le statut de star avec la sortie de son tube, «Qui pleure pour les enfants?» en 2048.

Tant pis pour la ruine et les ténèbres. Si l'aventure se termine bien, que Maria et Hernandez sont vivants et que l'intrigue des méchants a capoté, donnez aux joueurs les éléments d'information suivants :

LE SCANDALE DES DÉCHETS TOXIQUES LA PERFEKTO POLYMERS EN ACCUSATION

La *Perfekto Polymers* a été informée aujourd'hui qu'elle fait l'objet d'une enquête portant sur une violation des lois sur le traitement des déchets toxiques. Des sources fiables au Conseil Municipal nous ont informé que la documentation est «accablante». Si le conseil se prononce contre la *Perfekto*, la firme pourrait subir une condamnation allant de lourdes amendes à la perte de sa licence d'exploitation dans la cité de Seattle. Le Conseil Salish-Shidhe a déjà officiellement protesté sur le fait que de tels décharges violent de multiples accords entre son gouvernement et la ville.

Il s'agit du deuxième coup majeur porté à la *Perfekto Polymers* en 24 heures. Hier, le P.D.G. de la *Perfekto*, Andrew Masterson, a été découvert mort dans sa luxueuse habitation sur Queen Anne Hill, apparemment victime d'une crise cardiaque. Le directeur général de la compagnie pour Seattle, Miguel Allende, était impossible à joindre. Son bureau a annoncé qu'il participait à «une réunion directoriale exceptionnelle» dans le quartier général de la corporation de tutelle, l'*Aztechnology*. Aucune date n'a été actuellement avancée pour son retour.

RÉCONCILIATION ENTRE LA STAR ET SON IMPRESARIO ... ET PLUS ENCORE

La star du rock Maria Mercurial a annulé aujourd'hui plusieurs des spectacles de son calendrier. L'annulation a été annoncée par l'impresario Armando Hernandez. Jusqu'à récemment, les nouvelles dans l'industrie musicale annonçaient que Mlle Mercurial avait abandonné Hernandez et était représentée par l'impresario Max Foley. La *Musician's Guild Local 14* a été avertie, hier, du renouvellement du contrat de Mlle Mercurial avec Armando Hernandez.

Il a été impossible de joindre Max Foley.

Les fans de Mercurial ont manifesté leur déception en apprenant ces nouvelles, malgré l'annonce de remboursement intégral des billets déjà vendus, mais la plupart de ceux qui ont été interrogés reconnaissent que les raisons de l'annulation sont justifiables même auprès des spectateurs les plus exigeants.

Lors d'une communication ultérieure à la presse, Mercurial et Hernandez ont annoncé leur mariage, qui a eu lieu à 9 heures ce matin, au cours d'une simple cérémonie à l'Hôtel de Ville. Ecoutez Maria : « *Nous avons besoin d'un peu de temps pour nous retrouver. Les concerts, les tournées et tout le reste, cela peut être si éprouvant. Nous avons reçu un cadeau très précieux. Nous avons besoin de passer du temps ensemble pour l'apprécier. Nous vous remercions tous pour votre compréhension et particulièrement ceux qui nous ont aidé le plus. Gracias.* » Qui peut y trouver à redire ?

Maria Mercurial a atteint la gloire pratiquement en une nuit en 2048, avec la sortie de son tube, «Qui pleure pour les enfants?»

À donner aux PJ s'ils posent des questions sur les oniropuces.

LES ONIROPUCES

En 2050, l'usage des drogues a été largement remplacé par celui de puces simsens illégalement modifiées. Techniquement, ces puces engendrent des signaux simsens avec des amplitudes qui intensifient l'expérience jusqu'aux limites de la tolérance et même au-delà. On les nomme généralement les *oniropuces*, les *Plus-Que-Vraies* (PQV), les *Tord-Neurones*, entre autres ... Les utilisateurs en sont les rêveurs-à-puces, les têtes-à-puces, les brûle-ROM, etc. Les oniropuces se connectent dans les datajacks standard.

Les oniropuces peuvent induire de nombreux fantasmes préprogrammés qu'elles distillent par une stimulation artificielle des centres de plaisir du cerveau. Elles tendent à provoquer une profonde assuétude psychologiquement; il n'y a aucune trace physique de cette dépendance. Les puces typiques sont temporisées, de façon à prévenir une détérioration des cellules nerveuses et, de plus, elles sont généralement prévues pour s'autodétruire après leur première utilisation ceci afin de forcer les «drogués» à renouveler leur approvisionnement.

L'utilisation constante de ce type de puce provoque une dépendance très virulente. De plus, leur usage intensif provoque des dommages cumulatifs au sein des cellules du cerveau ce qui rend les sujets de moins en moins réceptifs à leurs effets. L'utilisateur est alors contraint à des «doses» de plus en plus fréquentes ou à des amplitudes de plus en plus élevées ce qui accroît d'autant plus la détérioration des cellules cérébrales. Ce cercle vicieux aboutit généralement à la mort du sujet. D'autres séquelles sont moins radicales, ce sont des dommages nerveux, des pertes de mémoire ou même des épisodes psychotiques.

Les oniropuces sont souvent modifiées pour se dérouler en continu. Les temporiseurs, les dispositifs d'autodestruction et autres sécurités du même ordre peuvent être éliminés par des personnes techniquement compétentes. Dans la rue, ces puces «trafiquées» sont baptisées portes-à-rêves mais ce sont généralement des portes que l'on ne franchit que dans un seul sens. Les sujets bloqués dans de telles diffusions continues de signaux simsens à forte amplitude meurent habituellement au bout d'une période assez brève, leur système nerveux atteignant le point de rupture sous l'impulsion des stimulations cérébrales à haute énergie.

Les morts par ce type de puces «chargées» — que ce soient des suicides ou des meurtres — abondent dans la littérature bon marché.

Les oniropuces peuvent être conçues pour un individu spécifique. Elles sont alors accordées sur ses structures neurologiques et son profil psychologique. Ces puces spécifiques peuvent provoquer la dépendance totale dès la première utilisation. La désintoxication de sujets ainsi drogués est une opération terrible et la victime est généralement condamnée à utiliser de fortes doses d'oniropuces standard si elle est privée de sa puce spécifique.

EN PLANQUE !

Suite de la page 31

ronnement de la pièce diverses qualités acoustiques, depuis celle du night club intime jusqu'à la salle de concert géante. Le matériel qui se trouve dans cette pièce pourrait valoir aux environs d'un demi-million de Y.

14. JARDIN PRIVÉ

C'est le coin évasion de Maria. L'agencement du jardin est d'inspiration japonaise mais toutes les plantes sont originaires d'Amérique Centrale.

15. GYMNAZE

Cette salle d'exercice est entièrement équipée avec le dernier matériel musculaire programmable *Sendai-Nautilus*, le poste Aérobic *Powercycle*, l'unité de massage *Shiatsu-Matic* et une unité de diagnostic-maintenance pour cyberware. La moitié Ouest de la salle est recouverte d'un tapis de sol pour les exercices de gymnastique et les arts martiaux. Le mur Ouest est occupé par un holo-projecteur complexe. Il s'agit en fait d'un simulateur de cibles personnalisées pour l'exercice du tir au pistolet. À l'autre extrémité de la pièce, un meuble abrite différents pistolets qui sont connectés à l'ordinateur du simulateur. Ils émettent des rayons laser sans danger que le système est capable de reconnaître. Ce gadget permet à Maria de s'exercer au tir avec différentes armes à feu et selon des scénarios qui s'échelonnent entre le simple tir au pigeon et l'affrontement armé en bonne et due forme.

ÉPUISONS LE SUJET

Suite de la page 34

surprenant de constater que ce fond musical est constitué par un morceau de Mercurial. Il s'agit de son premier hit «Qui pleure pour les enfants?» Sur l'écran du vidéophone défile un montage des images de sa dernière tournée, celle de l'an dernier. Si Maria voit cette scène, c'en sera trop pour elle. Elle s'envira hors de la pièce ou loin de l'écran si cela se passe en extérieur. L'important étant ici qu'elle S'ÉLOIGNE.

Le message a été enregistré par une voix masculine à l'accent aztlan.

«Bonjour, je suis Armando Hernandez. Désolé, les amis, mais je suis en déplacement jusqu'à la semaine prochaine. Mais laissez-moi un message. Si vous voulez me transmettre un enregistrement, il vous suffit d'appuyer sur «Envoi».» À ce moment, l'unité émet un «bip» et elle est prête à enregistrer tout message.

Si les PJ laissent un message qui mentionne le nom de Maria, le répondeur se déconnecte et Hernandez apparaît en personne. Il leur demande de passer à son bureau. S'ils refusent cette visite, il les imploré de lui fixer un rendez-vous à leur entière convenance. Il veut leur parler à tout prix et se montre très coopératif.

Si l'équipe accepte cette rencontre, ils obtiendront les informations décrites dans Sur le Dos de Hernandez, p. 36.

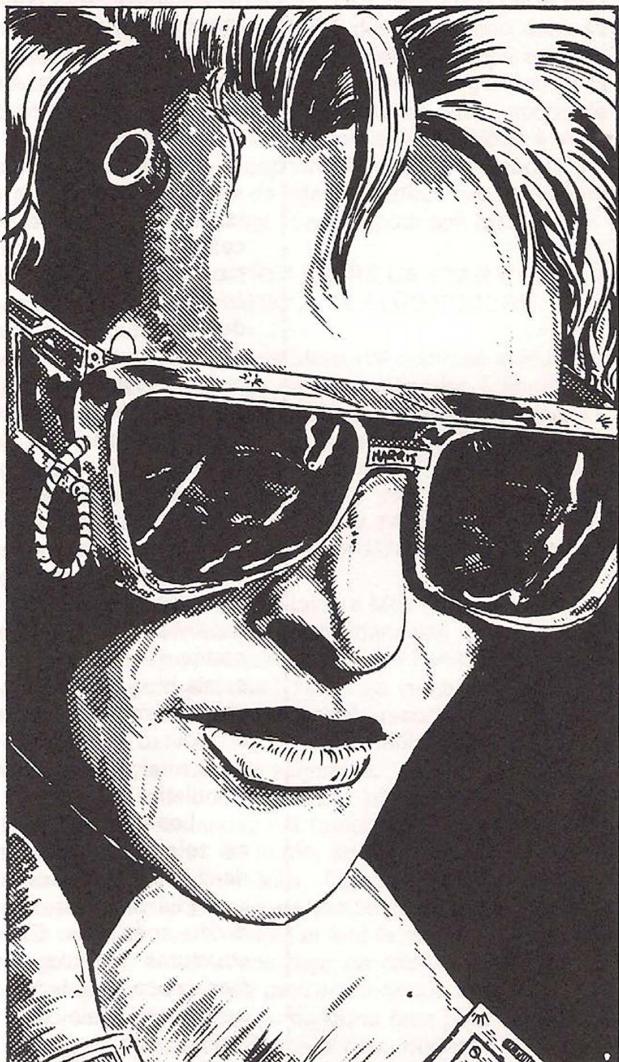
RETOUR DE FLAMMES

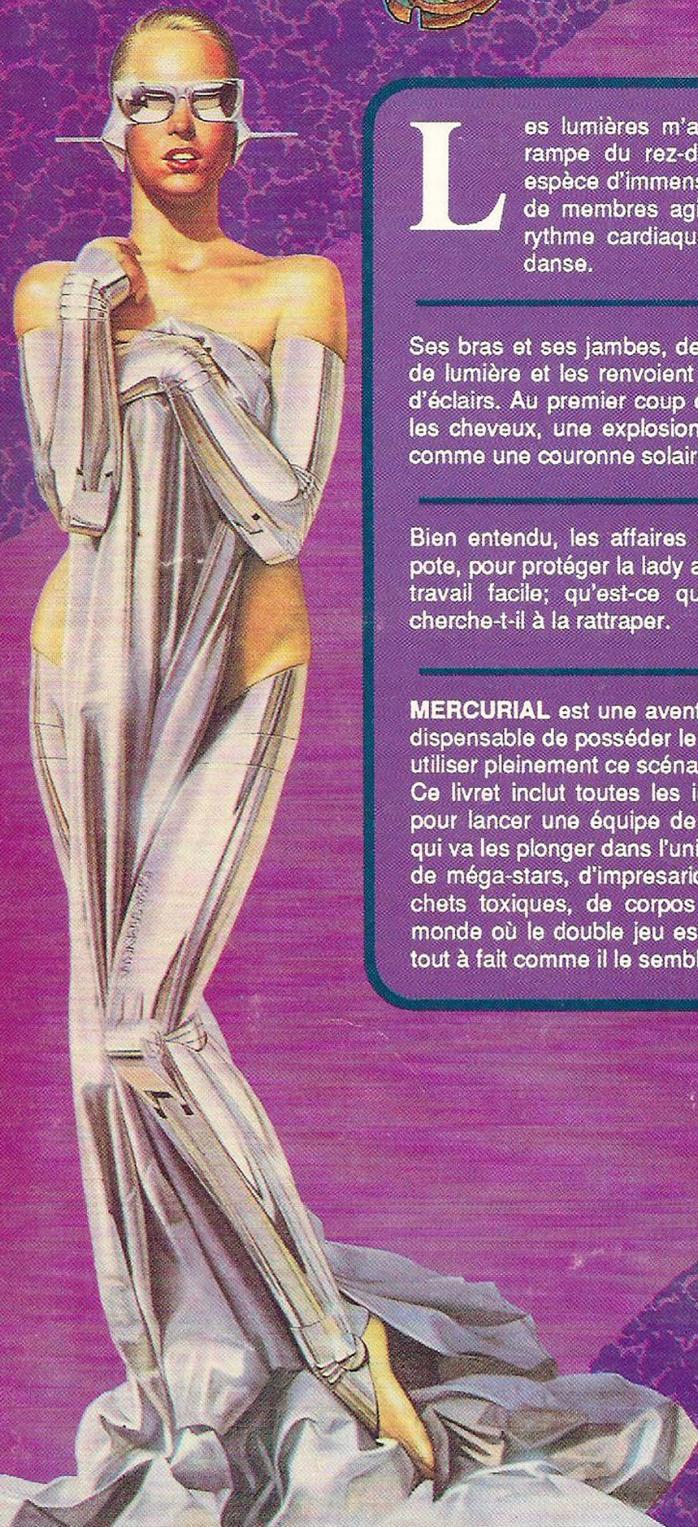
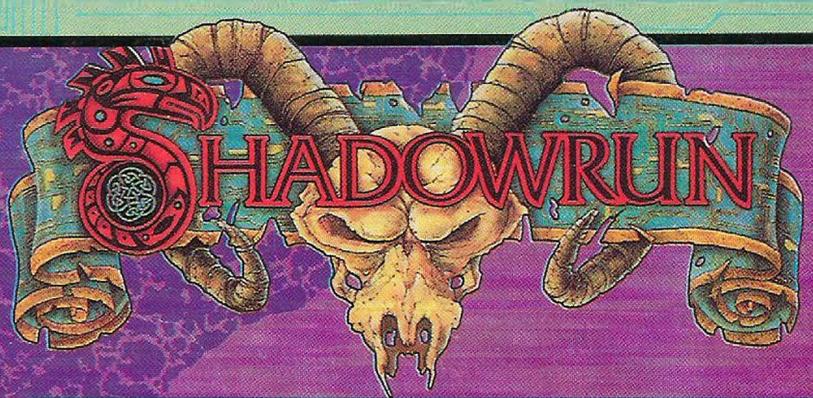
Suite de la page 49

Perfekto I), des immeubles de bureaux abandonnés et les ruines habituelles dans ce type d'endroits. Il y a plusieurs panneaux publicitaires qui annoncent «De Nouveaux Lendemains avec *NEW HORIZONS*» sur des sites de bâtiments et certains immeubles ont déjà été démolis.

Si les PJ décident de se renseigner sur la firme *New Horizons*, passez à la section Quoi de Neuf à l'Horizon?, p. 51.

Si les joueurs ne décident pas de suivre le Dragon, passez à la prochaine section Où Va-t-On?





Les lumières m'agressent les yeux pendant que je descend la rampe du rez-de chaussée. La piste de danse n'est qu'une espèce d'immense bestiole amorphe, se tortillant d'un bon millier de membres agités. Le battement de la musique pousse mon rythme cardiaque à la saturation. Sur la scène, une novastar danse.

Ses bras et ses jambes, de vrais miroirs de métal, captent tous les rayons de lumière et les renvoient vers la foule dans une cascade de couleurs et d'éclairs. Au premier coup d'œil, on ne voit plus que cela. Ensuite, ce sont les cheveux, une explosion d'or dans la lumière. Ils entourent son visage comme une couronne solaire autour d'une lune d'argent.

Bien entendu, les affaires sont les affaires. C'est pourquoi tu es là, mon pote, pour protéger la lady argentée de son passé. Le nuyen est propre et le travail facile; qu'est-ce qui pourrait tourner mal? Peut-être son passé cherche-t-il à la rattraper.

MERCURIAL est une aventure pour le jeu de rôle **SHADOWRUN**. Il est indispensable de posséder le Livre de Règles de **SHADOWRUN** pour pouvoir utiliser pleinement ce scénario.

Ce livret inclut toutes les informations dont le Maître de Jeu aura besoin pour lancer une équipe de Shadowrunners dans l'aventure. Une aventure qui va les plonger dans l'univers du rock de l'année 2050. Un univers peuplé de méga-stars, d'impresarios véreux, d'accros du simsens trafiqué, de déchets toxiques, de corps assassins et de sorcellerie nipponne. Tout un monde où le double jeu est une expression artistique, où rien n'est jamais tout à fait comme il le semble.

FASA
CORPORATION

SHADOWRUN, Matrix, and Mercurial are trademarks of FASA Corporation.
© 1989 FASA Corporation.

SHADOWRUN et **Mercurial** sont des marques déposées appartenant à **FASA Corporation**.

Copyright pour la version française:

© 1991 **HEXAGONAL**.

Produit et distribué sur le marché français par:

HEXAGONAL, 8 Galerie Montmartre,
75002 PARIS.