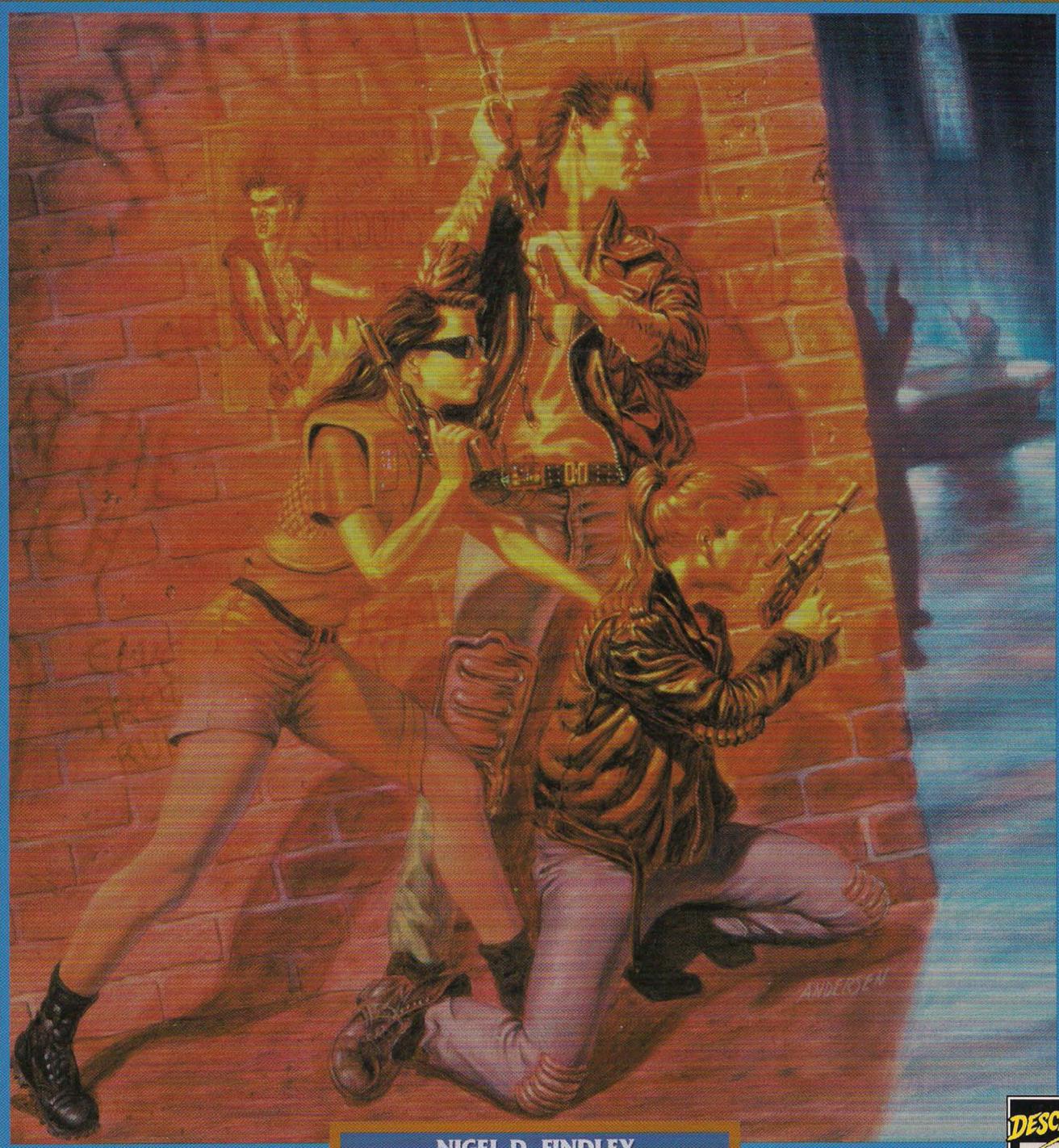


# DES POURRIS ET DES OMBRES™



NIGEL D. FINDLEY

FASER  
CORPORATION



# DES POURRIS ET DES OMBRES



# SOMMAIRE

<b>LA LOI DES AFFAIRES (PROLOGUE)</b> .....	<b>4</b>
<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>5</b>
Notes au Maître de Jeu .....	5
Comment utiliser ce supplément .....	5
Préparation de l'aventure .....	6
Synopsis .....	6
<b>L'AVENTURE</b>	
Les amis de Mr. Johnson .....	8
Promenade au parc .....	10
Face à face .....	11
Le fédé .....	13
Armés et dangereux .....	14
Dîner au Mattresses .....	16
Embuscade de choc .....	20
Tangente .....	23
Soirée fine avec les Ombres .....	24
Sous surveillance .....	28
Les Nightstalkers .....	29
Ombre noire .....	31
Le retour de Wallace .....	35
Charon .....	36
Vampire à la rescousse .....	38
L'ombre des Shadows .....	40
L'assaut final .....	41
<b>RASSEMBLER LES MORCEAUX</b> .....	<b>46</b>
En cas de réussite .....	46
En cas d'échec .....	46
Attribuer le Karma .....	47
<b>CONTACTS</b> .....	<b>49</b>
<b>OMBRES PORTÉES</b> .....	<b>53</b>
Jonathon Teague .....	54
Lew Allenby .....	55
Wallace .....	56
Meta .....	57
Jetblack .....	58
Les Shadows .....	60
Marli Bremerton .....	60
Joey Nightmare .....	60
Sid Id .....	60
Ernest Hawkins .....	60
<b>NOTES</b> .....	<b>62</b>

**SHADOWRUN**, **MATRIX** et **ONE STAGE BEFORE** sont des marques déposées par FASA Corporation. Copyright © 1996 FASA Corporation. Tous droits réservés.  
 Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.  
 Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate  
 Edition et dépôt légal Novembre 1996  
 ISBN : 2-7408-0130-0

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

## DES POURRIS ET DES OMBRES

### Rédaction

Nigel D. Findley

### Développement

Tom Dowd

### ÉDITION

*Éditeur principal*

Donna Ippolito

*Éditeur assistant*

Sharon Turner Mulvihill

*Assistant*

Diane Piron

### PRODUCTION

*Directeur artistique*

Jeff Laubenstein

*Responsable du projet*

Joel Biske

*Illustration de couverture*

Doug Andersen

*Maquette de couverture*

Joel Biske

*Illustrations*

Dan Smith

Janet Aulisio

Joel Biske

Jim Nelson

*Présentation U.S.*

Tara Gallagher

*Maquette U.S.*

Ernie Hernandez

### Édition française

### Traduction

Guillaume Fournier

### Directeur de collection

Henri Balczesak

### Adaptation et rewriting

Jean-Luc Blaise

et Dominique Balczesak

### Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la

collaboration de la SARL InEdit



# LA LOI DES AFFAIRES : Prologue

"Non ! Quand j'ai dit non, c'est non. Je pisse sur votre proposition, et je pisse sur vous. Je ne vends pas. Allez vous faire voir !" Allenby écrasa la touche Déconnexion de son telecom presque assez fort pour fendiller le plastique renforcé. Il serra ses petits poings au point de faire blanchir ses phalanges comme de l'ivoire et de ressentir une douleur dans les tendons de ses avant-bras. Il fit volte-face dans son fauteuil pivotant et décocha un violent coup de poing dans le mur derrière lui, creusant une nouvelle bosselure de la taille d'une main dans le mince plastique de construction. Les trois disques de platine accrochés au mur sursautèrent dans leur cadre, mais sans tomber, cette fois-ci. Enfoiré de Teague, enragea-t-il mentalement. "Tangent ! Amenez-vous ici !"

Personne ne sortit du bureau attenant. Il savait que sa secrétaire était là ; elle lui laissait quelques minutes pour se calmer. *Ce n'est pas sa faute, se rappela-t-il. Ne lui colle pas ça sur le dos.*

Lentement, prudemment, la porte de son bureau s'ouvrit. Tangent passa la tête à l'intérieur, sa crinière dorée encadrant un visage inquiet. "Oui, patron ?"

Avec un effort monumental, Allenby s'obligea à parler calmement. Il plaqua ses mains sur son bureau, les bras tremblants comme il luttait pour ne pas projeter sa tasse de soycaf contre le mur. "Tangent," fit-il aussi tranquillement qu'il put, "ne me passez plus aucun appel de Jonathon Teague, ni de Highstar Incorporated. *Aucun.* C'est bien compris ?"

Tangent cilla. "Mais il a dit que vous attendiez son coup de fil -"

Allenby la coupa hargneusement. "Lisez sur mes lèvres. Plus... *aucun... appel.* Enregistré ?"

"Je..." Tangent déglutit nerveusement, le visage blême sous le maquillage. "Je suis désolée, patron. Je ne voulais pas -"

Allenby lui coupa de nouveau la parole d'un geste de la main. "Laissez tomber, vous ne pouviez pas savoir." Il observa le visage de sa secrétaire reprendre quelques couleurs. *Vas-y un peu mollo avec la gosse,* se dit-il. "Maintenant, approchez-vous et asseyez-vous."

Comme Tangent s'installait dans le fauteuil des visiteurs devant son gigantesque bureau, Allenby se détourna pour faire face à la fenêtre. Il pouvait voir le soleil se coucher derrière les quais, une boursofflure rouge distordue par le bouillon de saloperies en suspension dans l'atmosphère. Enfoiré de Teague, songea-t-il à nouveau. Il se contraignit à prendre plusieurs inspirations profondes, pour balayer la rage qu'il éprouvait encore. Il se retourna vers Tangent. "Où en sommes-nous avec le concert des Shadows ?"

Tangent jeta un œil sur son secrétaire de poche. "Tout se déroule comme prévu", répondit-elle. "Il reste encore douze jours. La réservation du Kingdome a été confirmée..."

"Et l'assurance d'annulation ?" lança Allenby.

"Je m'en suis occupée", riposta Tangent. "Le dôme est à nous. J'ai engagé la sécurité -"

"Knight Errant, comme d'habitude ?"

Tangent haussa les épaules. "Ce sont les seuls à pouvoir gérer un truc de cette importance."

"J'imagine", grommela Allenby. "Continuez."

"Le transport du matériel, les limousines pour les musiciens - tout est réglé." Elle lui adressa un sourire. "On n'attend plus que le coup d'envoi."

Il percevait son excitation ; il devait admettre que lui-même la ressentait presque. Cela faisait pas loin de vingt ans qu'il était dans le show-business - *Vingt ans ? Si longtemps, déjà ?* - et il avait managé quelques-uns des plus grands noms du milieu. Les seules mégastars avec lesquelles il n'avait jamais travaillé étaient les Concrete Dreams. *Et après un coup pareil, ils viendront me supplier d'assurer leur prochain show,* se dit-il. Il avait organisé certains des plus grands spectacles que le métroplexe avait jamais connus. Mais *celui-ci* les éclipserait tous.

Il avait les Shadows, le groupe le plus survolté de la scène musicale depuis la mort de Jetblack. Leur dernier disque ou leur dernière puce étaient toujours épuisés deux jours après leur sortie. Les produits dérivés - T-shirts, posters, ce genre d'âneries - ramenaient chaque année plus de fric que n'en ramassaient la plupart des groupes dans toute leur carrière. Les Shadows, c'était le *top*. Et lui, Allenby, était leur manager.

"Et la vente des places ?" demanda-t-il.

Tangent n'eut pas besoin de son secrétaire de poche pour répondre. "Patron, le show était déjà complet il y a cinq semaines dans l'heure qui a suivi la mise en vente des billets." Elle eut un sourire carnassier. "Les scalpeurs font un malheur."

"Quel est le prix dans la rue ?"

"Deux cent cinquante nuyens", répondit-elle, "et c'est pour une place debout dans la gouttière. Une bonne place ?" Elle haussa les épaules. "Mille nuyens ? Deux mille ? Qui sait ?" Elle fronça les sourcils et fit une délicieuse petite moue. "Et si on faisait un deuxième show, patron ? Il se vendrait comme ça." Elle fit claquer ses doigts. "On ferait un *tabac*."

Il sourit avec indulgence. *Tangent est une fille futée,* songea-t-il, *mais elle a encore beaucoup de choses à apprendre sur le show-biz.* "Pas de deuxième show", lui dit-il. "Toujours garder le public le bec dans l'eau. Réfléchissez un peu : un seul concert cette année. À combien pouvons-nous espérer vendre les places l'année prochaine ?"

Tangent sourit en retour. "J'ai compris, patron." Elle secoua la tête avec incrédulité. "Ça va être géant. C'est le plus grand truc que nous avons jamais fait."

Allenby acquiesça. *C'est le plus grand concert que Seattle a jamais vu. Plus fort que Maria Mercurial, plus fort que les Concrete Dreams. Et c'est moi qui le produit.*

Le télécom sonna. Tangent bondit sur ses pieds, regagnant son bureau pour répondre. Elle repassa la tête par la porte. "Patron, et si c'est Teague ? Je prends un message ?"

"Dites-lui d'aller se faire foutre !" hurla Allenby. "Je préfère crever que de lui parler !"

Livide, Tangent replongea dans son bureau. La tasse d'Allenby vola en éclats contre le mur, répandant le soycaf partout en travers de la porte.

# INTRODUCTION

**Des Pourris et des Ombres** est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**.

En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. L'Amérique du Nord, balkanisée, se partage en une mosaïque d'États souverains dont beaucoup accueillent exclusivement des Américains d'origine. Les Shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Cette aventure se déroule dans les coins sombres et les ruelles sordides du métroplexe de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée, couvrant plus de 4 000 kilomètres carrés sur la rive orientale du Puget Sound. Le mégaplexe n'est qu'une enclave au milieu d'une région d'Amérique du Nord dirigée par différentes nations de métahumains et autres États indépendants de métahumains et de créatures éveillées.

## NOTES AU MAÎTRE DE JEU

**Des Pourris et des Ombres** est construit sur le modèle d'un arbre de choix assez lâche, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières selon leurs actions antérieures. Il est tout à fait possible qu'ils ne jouent pas toutes les rencontres prévues dans cette aventure.

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

**Des Pourris et des Ombres** est prévu pour un groupe de quatre à huit personnages. Les joueurs peuvent employer n'importe quel archétype des règles de base de **Shadowrun** ou d'un quelconque supplément, ou encore créer leurs propres personnages. Ils devront disposer d'une palette équilibrée de talents, avec au moins un mage ou un chaman, et un decker. De bonnes compétences de combat seront également les bienvenues.

Cette aventure combine plusieurs approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détails, tandis que d'autres se contentent de planter le décor. Le Maître de Jeu trouvera dans chaque chapitre des indications sur la façon d'exploiter chacune de ces rencontres.

## LES TESTS DE RÉUSSITE

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

## LES TABLES DE RÉUSSITE

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

## COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Des Pourris et des Ombres** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. **Le Catalogue du Samouraï des Rues** et **Le Grimoire** peuvent être utiles mais ne sont pas indispensables. Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

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

L'**Aventure** commence par le chapitre **Les amis de Mr Johnson**, page 8, qui propose divers moyens de mettre les choses en branle et d'introduire les personnages dans l'histoire.

L'aventure est ensuite divisée en courts chapitres présentant les diverses rencontres pouvant avoir lieu. Chacun est divisé en trois parties, **Dites-le avec des Mots**, **L'Envers du Décor** et **Antivirus**.

**Dites-le avec des Mots** fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Le Maître de Jeu est libre d'adapter la description à sa guise pour refléter la situation actuelle des personnages mais aussi pour assurer la poursuite de l'aventure. La situation doit découler des actions précédentes des personnages et non s'aligner artificiellement sur le texte. **Toute instruction particulière à l'intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras.**

**L'Envers du Décor** expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés, quoique le Maître de Jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de base de **Shadowrun** ou du livret **Contacts & Archétypes** qui accompagne **L'Écran**.

**Antivirus** enfin émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails, au cas où les choses tourneraient mal. Il indique, par exemple, comment relancer des joueurs découragés ou empêcher les personnages de connaître une fin prématurée. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

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

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

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

Les **Notes** apportent des informations utiles pour les joueurs, ainsi que des extraits de revues de presse qui leur font part des éventuelles conséquences de leur succès ou de leur échec sur le reste du monde.

## PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Il est impossible de créer une aventure officielle qui fournisse un niveau de difficulté correspondant à n'importe quel groupe de personnages. Certains groupes sont plus puissants que d'autres, c'est dans l'ordre des choses.

Il revient donc au Maître de Jeu d'adapter le nombre et les caractéristiques des adversaires en fonction des personnages de ses joueurs. Si l'aventure ne correspond pas à leurs forces et à leurs faiblesses, il peut l'utiliser comme simple toile de fond, sur laquelle il pourra broder une histoire de son cru. Ou bien, si elle lui convient telle qu'elle, à l'exception de quelques petits détails, à lui de procéder aux ajustements nécessaires pour tailler une aventure sur mesure aux personnages.

Chaque PNJ possède un indice de Danger, qui lui tient lieu de réserves de dés, et un degré de professionnalisme (voir **Shadowrun**, page 187). Le Maître de Jeu est libre de les modifier à sa guise pour mieux les aligner sur la puissance des personnages.

Ce genre d'intervention est particulièrement crucial pour maintenir certaines des fusillades de ce scénario à un niveau acceptable. Les combats devraient se dérouler avec la fluidité d'une bonne scène d'action au cinéma. Malgré le plomb et les sorts qui fusent de partout, seuls quelques-uns des méchants parviennent à prendre les personnages en ligne de mire à chaque instant. Cette limitation, ainsi que l'application des règles du degré de professionnalisme, devraient aider le Maître de Jeu à conserver le contrôle des combats de grande envergure.

## SYNOPSIS

*Les Shadows ? Tu les connais pas ? Bonhomme, tu dois être une espèce de troglo décérébré pour ne jamais en avoir entendu parler. Les Shadows - ce sont les meilleurs. Ils sont géniaux. Ce sont les mégastars qui vont enterrer toutes les autres. Et ils viennent à Seattle. En simsens ? Sûr, tu peux les voir en simsens. J'ai toutes leurs puces, même les pirates. Un truc à te dégoûter, tellement ils sont bons. Mais les voir sur scène ? C'est le pied, bonhomme, le truc ultime. Il y en a qui disent que le simsens est aussi bon que le live. Meilleur, même, parce que t'as pas à craindre de te faire massacrer par la foule. C'est des conneries. Les voir en chair et en os, pouvoir dire que tu y étais, ça, c'est le grand trip. Je connais rien de meilleur.*

- **Fan anonyme des Shadows**

Le métroplex de Seattle est en folie. Porté par un tourbillon médiatique qui ferait passer les publicitaires des Stones pour des grévistes, le groupe des Shadows prépare un concert unique au Kingdome. Soixante-cinq mille billets, dont plusieurs centaines de contrefaçons, se sont vendus en une heure ; le dernier bilan aux guichetteries était de dix morts et de quatorze disparus (probablement sous le coup de la déception). Ceux qui ont eu assez de chance ou de nuyens pour se procurer une place vivent dans la hantise des scalpeurs, prêts à tuer pour ces billets qu'ils revendent à des tarifs exorbitants.

Au beau milieu de cette frénésie des médias, Mr Johnson - de son vrai nom Jonathon Teague, directeur de la Highstar Incorporated, une filiale de Mitsuhama - contacte les shadowrunners et les embauchent pour un petit travail, une affaire d'importance mineure mais qui requiert, néanmoins, un certain doigté.

Teague explique que la Highstar travaille avec une compagnie du nom de Caravan, et que ses supérieurs s'inquiètent des menaces de mort récentes qui pèsent sur son président, un nain irascible appelé Allenby. Selon lui, Allenby ne veut pas prendre ces menaces au sérieux et refuse de prêter son concours à une enquête. Teague doit donc traiter cette affaire sans passer par Allenby. Mais Caravan a la charge de la carrière et de la production des Shadows ; il importe donc d'agir avec la plus grande discrétion. Si les menaces lancées contre Allenby parvenaient à l'attention du grand public, les actions de Caravan risqueraient de chuter, peut-être même d'entraîner l'annulation du concert des Shadows. Deux occurrences, souligne Teague, très mauvaises pour les affaires.

Comme de bien entendu, les apparences sont trompeuses. En réalité, Teague vise à racheter Caravan. Malheureusement pour lui, Allenby, qui en est l'actionnaire majoritaire, refuse de vendre. Teague a donc élaboré un plan machiavélique pour éliminer le nain et faire porter le chapeau aux shadowrunners grâce à un dealer indépendant et à une puce simsens piégée. Après tout, la parole d'un groupe de shadowrunners ne pèse pas bien lourd face à celle d'un cadre corporatiste, tout particulièrement lorsque les shadowrunners en question ont eu la bonne idée de trépasser sans préavis.

Suivant les instructions de Teague, les shadowrunners rendent visite à Allenby, qui les jette hors de son bureau dès qu'ils mentionnent leur employeur. De toute évidence, le nain a une dent contre Teague, et cette hargne inclut désormais les shadowrunners.

En sortant des bureaux de Caravan, les shadowrunners font la rencontre d'un certain Wallace, enquêteur du FBI, qui effectue des recherches sur le compte d'Allenby. Bien qu'il refuse de le reconnaître, Wallace tente de découvrir la relation entre Allenby, Teague et les shadowrunners.

Ces derniers prennent congé de Wallace. Un peu plus tard, alors qu'ils arpentent les trottoirs du métroplex pour essayer d'en savoir plus, ils rencontrent un véhicule de patrouille de la Lone Star... qui les prend pour cible sans aucune provocation ! En fait, un avis de recherche a été lancé contre eux. Accusés du meurtre d'Allenby, ils sont décrits comme "armés et dangereux". À chaque fois que les shadowrunners tentent de joindre Teague, on leur répond qu'il est "en conférence".

Incapables de contacter leur employeur, les shadowrunners comprennent qu'il les a abandonnés, sinon piégés. C'est alors qu'ils font la connaissance d'une autre employée de la Highstar, qui travaille pour Teague. Prénommée Meta, elle désapprouve les manigances de son patron et souhaite informer les shadowrunners d'un événement susceptible de les intéresser : Allenby est mort. Malheureusement, elle ne peut offrir aucun détail. Pendant la rencontre, le groupe essuie une attaque de la part du gang des Teddy Boys. Meta en profite pour faire la démonstration meurtrière de son chrome et de ses talents de combattante.

Peu après l'accrochage, Teague invite les shadowrunners à un autre rendez-vous. Il prétend avoir des informations à leur transmettre, qui laisseraient supposer que le meurtrier d'Allenby les a aussi dans son collimateur. Le rendez-vous tourne à l'embuscade sauvage, avec gros bras et mages corporatistes et même quelques shadowrunners en renforts. Cette fois, les survivants entendent le message clair et fort : Teague cherche à les piéger. S'ils essaient à nouveau de le contacter, on leur fait toujours la même réponse : leur employeur est "indisponible". Ses bureaux et son appartement sont protégés par une véritable petite armée.

Au moment où les shadowrunners reprennent leur souffle, ils entendent parler de Tangent, la secrétaire d'Allenby. Elle sait que le nain était encore en vie après leur départ, que par conséquent ils ne peuvent pas être responsables de sa mort, et elle offre de leur raconter ce qu'ont été ses dernières heures. Allenby avait prévu de passer la journée à visionner des maquettes de démonstration simsens envoyées par différents groupes en quête d'un

## INTRODUCTION

agent. Il avait l'habitude de charger ce genre de maquettes dans son ordinateur et, quand Tangent a décidé de les visionner à son tour, pour renvoyer des lettres-types aux postulants, elle a trouvé le catalogue vidé, tous les fichiers de démonstration effacés.

Elle raconte aussi qu'un homme, qui ne peut être que Wallace, s'est présenté au bureau après la mort d'Allenby. Se faisant passer pour un ami des shadowrunners, il a interrogé Tangent sur leurs relations avec Allenby (trop fine mouche pour tomber dans le panneau, la secrétaire ne lui a rien dit).

Tangent commence à trouver la situation à Caravan un peu trop embrouillée pour sa sécurité, mais, avant de disparaître dans la nature, elle suggère aux shadowrunners de parler aux Shadows ; le groupe - ou les revenus qu'il représente - se trouve probablement au cœur des événements. Elle ajoute qu'une soirée se donne le soir même chez un grand producteur et que les musiciens y seront, ainsi que tout le gratin du show-biz. Et elle peut leur fournir des invitations...

Là-bas, les shadowrunners font la connaissance des Nightstalkers, un gang de motards qui assure la sécurité. Les Shadows portent un toast étrange "aux amis absents, et à ceux qui sont partis derrière le coucher du soleil". Les shadowrunners n'ont pas le temps de s'interroger longtemps sur la signification de cette phrase, car Teague débouche à son tour dans la fête. Il les repère aussitôt et leur échappe de justesse en sautant dans sa limousine.

Tangent suggère ensuite que les shadowrunners discutent avec un autre employé d'Allenby. Ils se rendent chez lui juste à temps pour le voir périr dans l'explosion de sa maison.

C'est à ce moment que les shadowrunners se rendent compte qu'ils sont suivis, par un membre des Nightstalkers. En prenant leur suiveur en filature, ils remontent jusqu'au quartier-général du gang où ils rencontrent son chef, un certain Jetblack, ancienne star du rock qui a maquillé son décès, voilà plusieurs années, pour disparaître dans les ombres. Jetblack est devenu un vampire.

Ayant toujours conservé son amitié à son ancien manager, Allenby, il cherche, lui aussi, à découvrir son meurtrier. Il donne aux shadowrunners le code d'accès d'une banque de données secrètes dans le système informatique d'Allenby. Grâce à ce code, les shadowrunners découvrent que le nain a été victime d'une puce simsens piégée. Ils trouvent également des notes mentionnant ses craintes de voir Teague et Highstar comploter pour prendre le contrôle de Caravan.

Les shadowrunners croisent de nouveau la route de Wallace au moment de quitter les bureaux de Caravan. L'agent fédéral leur révèle que le FBI veut la peau de Teague, mais que, pour différentes



raisons, il ne peut pas s'impliquer directement. Il leur confie tous les codes d'accès nécessaires pour pénétrer le système de Highstar et chercher des indices compromettants.

Le decker du groupe s'introduit dans le système de Highstar. Après avoir vaincu le decker qui a préparé la mort d'Allenby, il récupère de nouveaux éléments concernant la tentative d'acquisition de Caravan par Teague, mais aucune preuve solide pouvant incriminer leur machiavélique employeur. En revanche, il récupère l'adresse de la résidence secondaire de Teague, où ce dernier s'est retranché.

La nécessité de faire appel à des renforts amène tout naturellement les shadowrunners à retourner voir le chef des Nightstalkers. Réticent au début, Jetblack finit par accepter d'envoyer ses hommes créer une diversion. Les shadowrunners s'introduisent dans la résidence de Teague, trouvent toutes les preuves nécessaires pour se blanchir de l'accusation de meurtre et abandonnent Teague à la miséricorde de sa propre corporation.

# LES AMIS DE MR. JOHNSON

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Mais où part le fric ? Il y a seulement quelques semaines, vous étiez pleins aux as. Pas de problèmes de crédit, suffisamment de nuyens pour vous permettre toutes les extravagances jamais surgies de vos imaginations enfiévrées ; la vie était super.

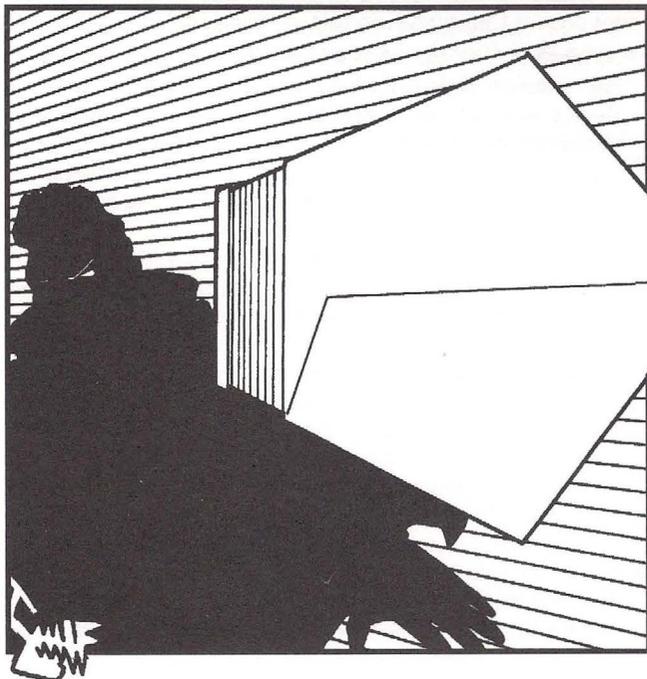
Et vous voilà aujourd'hui installés à votre table habituelle, dans cette bonne vieille Blue Flame Tavern, à comparer vos créditubes. *Quelqu'un* doit bien avoir de quoi payer la prochaine tournée. Peut-être en mettant vos fonds en commun...

Vous jetez un coup d'œil vers le bar, où le Chinois essuie la poussière sur une chope de bière avec un chiffon sale. Peut-être qu'il pourrait vous offrir un coup. Après tout, vous avez dépensé beaucoup d'argent dans cet auguste établissement au cours des dernières semaines. Mais le Chinois évite vos regards. Son réseau d'informations ferait honte au FBI et à la CIA réunis, et il sait bien que vous êtes fauchés.

C'est là que les étrangers font leur entrée. Ils sont deux, en costume trois-pièces impeccablement ajusté qui détonne salement à la Blue Flame. Ils hésitent un moment sur le seuil, leur regard froid balayant les tables. Puis ils s'avancent dans votre direction.

Toutes les conversations se sont arrêtées ; tous les yeux sont braqués sur les *shaikujin*. C'est tout juste si vous n'entendez pas les cerveaux additionner la valeur des bijoux portés par ces corpos : lourdes montres en or, bagues, diamants à l'oreille... Sûr que quelqu'un va vouloir se les faire. Des *shaikujin* qui viennent à la Flame habillés comme ça sont une invitation à la dépouille.

L'ork essaie de leur jouer ça aux biscotos, celui qu'on appelle le Porc, 115 kilos de graisse, de muscles et de mauvais caractère, enfouraillé comme un arsenal ambulante. Ses yeux injectés de sang s'étrécissent et un sourire vicieux s'étale sur son visage.



Vous êtes certains que le Porc n'est pas dans le champ de vision des *shaikujin*. Pourtant, l'un d'entre eux fait un léger mouvement, comme un haussement d'épaule. Un éclair métallique dans sa main droite, une torsion du poignet et la lame d'un couteau se fiche magiquement au mur avec un bruit sourd, à moins d'un centimètre au-dessus de la coiffure grasseuse du Porc, dans l'alignement exact du centre de son crâne. Le teint crayeux de l'ork pâlit encore, et il se plonge dans la contemplation des graffitis gravés sur sa table.

Les deux hommes s'arrêtent à quelques pas de votre table. Leur visage impassible et leur allure détendue sont trompeurs ; leurs yeux balayent la salle comme des radars, ne laissant rien échapper.

Le plus grand des deux vous salue par votre nom, l'un après l'autre, son regard reliant chaque nom à la bonne personne. "Vous avez besoin d'un emploi", déclare-t-il sans ambages. "Notre employeur a besoin de vos services. Si vous voulez bien nous accompagner, nous allons vous conduire à lui." Il jette un créditube sur la table. "Voici un témoignage de sa bonne foi. Vous conserverez ceci, que vous acceptiez ou non son offre."

## L'ENVERS DU DÉCOR

Cette introduction place les shadowrunners à la Blue Flame Tavern, mais le maître de jeu peut utiliser n'importe quel autre endroit approprié.

Les deux corpos s'appellent Daniel et Lester. Ce sont deux garçons de courses qui travaillent pour Teague et la Highstar. Leurs instructions exactes sont de convaincre les shadowrunners de rencontrer Teague sans déclencher de bagarre. Pour arrondir les angles, Teague leur a donné un créditube de 5.000 nuyens à remettre au groupe.

Daniel et Lester ignorent la nature du travail que leur patron désire confier aux shadowrunners et ne peuvent donc apporter aucun éclaircissement à ce sujet. Ils refusent de dévoiler le nom de leur patron ou celui de la firme qui les emploie. Interrogés là-dessus, ils répondent : "Notre employeur vous le dira le moment venu." Ils gardent également secret le lieu de la réunion (précaution élémentaire afin d'éviter un quelconque coup fourré de la part du groupe ; procédure tout à fait standard). Si les shadowrunners leur demandent où ils comptent les emmener, ils répliquent : "Venez avec nous, vous verrez bien."

Si les shadowrunners décident de suivre les deux costards à l'extérieur, ils voient une limousine Rolls Royce Phaeton qui les attend au coin. Le chauffeur, installé derrière son volant, est directement connecté aux commandes. Daniel et Lester les font entrer dans le spacieux compartiment arrière, où Lester les rejoint tandis que Daniel monte à l'avant à côté du chauffeur. Quand tout le monde est embarqué, la limousine s'ébranle vers le centre-ville.

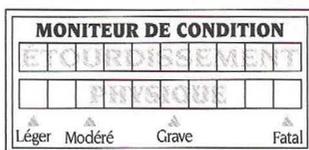
### DANIEL

Homme de grand taille, Daniel Maynes est toujours parfaitement soigné et habillé avec un goût exquis. Sa réputation fait de lui une personne d'un calme et d'un sang-froid inhumains, le parfait garçon de courses corporatiste.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6 (7)	4	5	5	4	5	2,5	-	4 (8)	4/2



**Initiative :** 4 (8) + 3D6  
**Réserves de Dés :** Combat 6  
**Indice de danger/niveau professionnel :** 5/3  
**Compétences :** Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 5, Étiquette (Corporations) 5, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 2, Négociation 5, Psychologie 3  
**Cyberware :** Armure dermale (1), réflexes câblés (2)  
**Équipement :** Browning Ultra-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), visée laser, 9M], manteau renforcé (4/2), couteau de survie (7L)

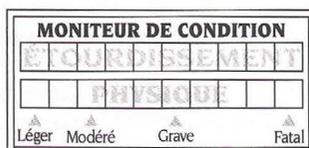


## LESTER

Légalement plus petit et trapu que Daniel, Lester Hatton partage le même calme et le même sang-froid. Dans les rapports sociaux et autres problèmes susceptibles d'être résolus par la logique, il s'en remet à son partenaire, mais lorsque les choses tournent au vinaigre et que le recours à la force s'impose comme l'unique solution, c'est lui qui occupe le devant de la scène.

<b>Co</b>	<b>R</b>	<b>F</b>	<b>Ch</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>E</b>	<b>M</b>	<b>R</b>	<b>Armure</b>
6 (7)	5	6	6	3	5	0,5	-	4 (10)	4/2

**Initiative :** 4 (10) + 4D6  
**Réserves de Dés :** Combat 6  
**Indice de danger/niveau professionnel :** 5/3  
**Compétences :** Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 5, Combat Armé 6, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 3, Négociation 1  
**Cyberware :** Armure dermale (1), interface d'armes, réflexes câblés (3)  
**Équipement :** Browning Ultra-Power [Pistolet lourd, 10 (chargeur), visée laser, module d'interface externe, 9M], manteau renforcé (4/2), couteau de survie (8L), 2 couteaux de lancer (6L)

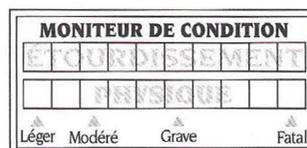


## CHAUFFEUR

Il le même costume irréprochable que ses deux partenaires. N'étant pas payé pour faire la causette, il refuse d'adresser la parole aux shadowrunners.

<b>Co</b>	<b>R</b>	<b>F</b>	<b>Ch</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>E</b>	<b>M</b>	<b>R</b>	<b>Armure</b>
3	5	3	4	4	4	3,75	-	4 (8)	4/2

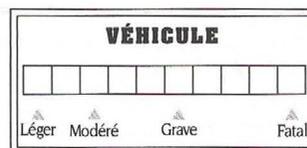
**Initiative :** 4 + 1D6 (8 + 3D6 sous interface)  
**Réserves de Dés :** Combat 6, Contrôle 8  
**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/2  
**Compétences :** Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 1, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (Rue) 1, Voitures 4 (concentration : Transport de Passagers 6, spécialisation : Rolls Royce Phaeton 8)  
**Cyberware :** Radio, interface de contrôle de véhicules (2)  
**Équipement :** Beretta Model 200ST [Pistolet léger, 26 (chargeur), 6L], manteau renforcé (4/2)



## ROLLS ROYCE PHAETON

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/4	60/180	5	6	2	4

**Places :** 2 sièges avant + 6 places arrière + 3 sièges pliants  
**Portes :** 2 + 4 standard



## ANTIVIRUS

À moins que les shadowrunners ne choisissent de massacrer Daniel, Lester et le chauffeur - plus facile à dire qu'à faire - pour se carapater avec la Phaeton (qui vaut dans les 500 mille nuyens, après tout), la rencontre devrait se dérouler sans incident particulier. S'ils optent pour cette action téméraire, Teague mobilise les ressources policières considérables de la Highstar, peut-être même en portant l'affaire jusqu'à l'attention du propriétaire de la corpo, Mitsuhamas. À moins que les shadowrunners ne quittent la ville *sur le champ*, ils se préparent une existence brève et mouvementée.

Si les shadowrunners déclinent poliment la petite promenade qu'on leur propose, ils sont recontactés quelques jours plus tard, cette fois par l'intermédiaire d'un arrangeur de confiance. S'ils acceptent l'invitation, Daniel et Lester reviennent les prendre en Phaeton. Passez au chapitre suivant, **Promenade au parc**.

Si les shadowrunners refusent de rencontrer Teague malgré l'intervention de leur arrangeur, ce dernier reporte son choix sur une autre équipe.

# PROMENADE AU PARC

## DITES-LE AVEC DES MOTS

La Rolls s'enfonce silencieusement dans le centre-ville du métroplex. Vous devinez votre destination bien avant que la limousine se range en douceur le long du trottoir. Kobe Terrace Park, sur South Jackson Street, juste à l'ouest de l'autoroute. Un endroit magnifique, une petite oasis de verdure encerclée de gratte-ciel corporatistes.

Et d'ordinaire, un coin dangereux. Malgré tous les efforts de la Lone Star et des forces de sécurité corporatistes, Kobe Park se transforme souvent en zone de feu à la nuit tombée, un champ de bataille pour les gangs de Downtown.

À cette heure de la journée, cependant, l'endroit paraît désert. Quand vos nounous corpos vous ouvrent la portière, il n'y a personne à l'horizon.

Cependant, un autre homme en costume semble se matérialiser à côté d'un arbre. Bien qu'il présente une similitude superficielle avec Daniel et Lester, il est différent, et vous vous en rendez compte immédiatement. Son allure autoritaire vous indique qu'il s'agit de votre employeur potentiel. Votre escorte vous laisse approcher seuls, attentive à vous garder ainsi que son patron dans son champ de vision, mais suffisamment bien entraînée pour vous laisser un peu d'intimité.

Le cadre corpo s'adresse à vous d'une voix onctueuse et bien modulée. "Merci d'avoir accepté mon invitation. Mon nom est Jonathon Teague. J'ai besoin de vos services, et je crois que vous trouverez quelque intérêt à ma proposition."

"J'imagine évidemment que vous avez déjà entendu parler des Shadows ?" demande-t-il, marquant à peine la pause avant de poursuivre. "C'est bien ce que je pensais. Qui ne les connaît pas ? Ils sont numéro un des ventes de disques et des concerts. Vous avez vos billets pour leur spectacle de Seattle ? Non ? Ma foi, je peux sans doute vous arranger ça si nous parvenons à un accord."

Le costard marque un temps, apparemment pour mettre de l'ordre dans ses idées. "Comme vous le savez peut-être", reprend-il, "les Shadows sont sous contrat chez une société appelée Caravan Productions - plus précisément, leur carrière repose entre les mains d'un gentleman du nom d'Allenby. La compagnie que je représente, Highstar Incorporated, est en relation avec Allenby. Notre affaire avec Caravan n'est pas directement liée aux Shadows, même si l'argent que rapporte le groupe a son importance dans nos discussions."

"Depuis quelques semaines, Allenby est devenu la cible de plusieurs événements gênants. Il a reçu des menaces de mort répétées et, il y a trois jours de ça, on a fait exploser sa voiture. Heureusement, la charge était trop faible pour occasionner de sérieux dommages et Allenby s'en est sorti indemne."

"Il serait bien entendu dans l'intérêt de tous, le nôtre comme celui d'Allenby, de découvrir le fauteur de troubles et de mettre un terme, heu, *définitif*, à ses agissements. Malheureusement, cette tête de mule désire se charger de l'affaire tout seul. Mes supérieurs hiérarchiques considèrent cela comme inacceptable. Si Allenby devait être tué - ou si les menaces qui pèsent sur lui étaient de notoriété publique - les actions de Caravan

risqueraient de chuter, et la compagnie se verrait peut-être obligée d'annuler le concert des Shadows. Deux solutions néfastes pour les affaires."

"Voilà pourquoi je vous ai contactés", conclut doucement le costard. "Mes supérieurs directs veulent que vous enquêtiez sur les menaces de mort contre Allenby, que vous découvriez la source du problème et que vous la remettiez entre nos mains afin que nous puissions, heu, en *disposer*. En retour, je suis autorisé à vous proposer 80 000 nuyens - 10 000 d'avance, le restant après l'accomplissement du contrat."

"Je vous suggère de commencer votre enquête par un entretien avec Allenby. Ça ne va pas lui plaire, mais nous voulons qu'il sache que c'est à notre demande que vous recherchez ses assassins en puissance."

Jonathon Teague vous regarde tranquillement. "Des questions ?"

## L'ENVERS DU DÉCOR

Teague est présenté en détails dans **Ombres Portées**, page 54. Il tend aux shadowrunners un créditube certifié contenant 10 000 nuyens et l'adresse des bureaux de Caravan : la Suite 500, au 2265 Occidental Avenue, à proximité des quais au sud du Kingdome. À leur demande, il peut aussi leur donner le numéro RTL de Caravan : 1206 (53-2817).

Teague refuse de dévoiler la moindre information concernant ses attributions exactes au sein de la Highstar. Pressé à ce sujet, il reste dans le vague : "Disons que je suis un haut responsable. Je mets de l'huile dans les rouages." Il élude également toute question à propos des affaires qui se traitent entre la Highstar et Caravan, arguant du fait que les shadowrunners n'ont pas besoin de ce genre de détails pour effectuer leur travail.

Si les shadowrunners marchandent le prix de leurs services, Teague accepte de revoir à la hausse le versement final, jusqu'à une limite de 50 % d'augmentation (il peut se permettre de se montrer accommodant : comme on le verra par la suite, il n'a aucune intention de les payer). En revanche, il refuse de leur verser une avance plus conséquente, car il n'a que 10 000 nuyens sur lui.

La première étape des shadowrunners consiste à aller trouver Allenby. Reportez-vous au chapitre suivant, **Face à face**.

## ANTIVIRUS

À moins que les shadowrunners ne fassent quelque chose de vraiment stupide, comme essayer de prendre Teague en otage ou jouer les gros bras avec lui, cette rencontre devrait se dérouler sans anicroche. Dans le cas contraire, Daniel, Lester et sept autres collègues de la Highstar (donnez les caractéristiques de Daniel à trois d'entre eux et celles de Lester aux quatre autres) surgissent des sous-bois et tentent de régler le compte des shadowrunners... sans mettre en danger la vie de Teague, naturellement.

Si le groupe n'est pas intéressé par l'affaire, Teague augmente le versement final dans des proportions telles que seuls des imbéciles refuseraient son offre.

## FACE À FACE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse de Caravan vous conduit devant un vieil immeuble qui remonte probablement au siècle dernier, construit en béton armé grisâtre au lieu des composites plastique-céramique utilisés actuellement. Plusieurs décennies de pluie acide ont rongé le béton et l'ont marbré de traînées noires. En comptant les rangées de fenêtres tout en approchant, vous calculez que la Suite 500 doit se trouver au dernier étage. En entrant à l'accueil, vous vérifiez sur le panneau fixé au mur à côté des ascenseurs. "Caravan - 5ème étage."

Vous faites un tour d'horizon. Ce bâtiment est vieux et plutôt bizarre : aucune caméra de surveillance en vue, pas même une loge en macroplast blindé. Et pas l'ombre d'un vigile. Des gugusses en costume sont les seuls signes de vie dans le hall, et la plupart vous dévisagent avec une telle fixité qu'ils s'en prennent pratiquement les pieds dans le tapis. Pas une menace pour vous. Vous prenez un ascenseur et grimpez jusqu'au cinquième.

Les portes de la cabine s'ouvrent sur un couloir étroit. L'enseigne murale indique que la Suite 500 se trouve sur votre droite. Vous suivez le couloir et parvenez devant une porte estampillée "Caravan Productions Corporation". Vous poussez le battant et débouchez dans une salle de réception étonnamment propre, étant donné l'état général du bâtiment. Des disques de platine - le genre qui récompense les meilleures ventes d'albums et de puces - constellent les murs, appartenant pour la plupart aux Shadows. Deux d'entre eux se rapportent à une ancienne novastar du nom de Jetblack (Jetblack ? Ça vous prend une minute, mais vous finissez par vous rappeler de lui. Il a été l'un des fondateurs d'un genre appelé angst-rock - une musique particulièrement noire et torturée. Jetblack en était l'une des figures de proue. Mais vous avez entendu dire qu'il était mort il y a quelques temps. Alors comme ça, lui aussi était sous label Caravan, hmm ?).

La décoration de la pièce ne retient pas longtemps votre attention. Votre regard est très vite attiré par la réceptionniste, une magnifique jeune femme à l'opulente chevelure blonde. Un homme approximativement du même âge se tient debout à côté d'elle, vêtu d'une reproduction bon marché d'un costume de grand couturier. Vous captez le reflet métallique d'un datajack sur son front. En vous voyant entrer, l'homme vous regarde de haut en bas avant de battre en retraite derrière le bureau de la réception.

Des yeux d'un bleu impossible vous dévisagent, avec un soupçon de nervosité. "Heu... oui ?" fait la réceptionniste. "Je peux vous aider ?"

**Si les shadowrunners forcent le passage et font irruption dans le bureau d'Allenby, lisez ce qui suit :**

Le bureau est plus spacieux que la réception, et encore mieux décoré. D'autres disques de platine et récompenses diverses brillent sur les murs, soulignés par des projecteurs montés au plafond. Un gigantesque bureau de bois sombre et pesant, probablement d'époque, occupe le centre de la pièce. Il soutient un ordinateur sophistiqué, relié par une fibre optique au datajack d'un nain particulièrement laid, au crâne dégarni entouré d'une couronne d'épais cheveux noirs et portant une barbe noire en bataille. De toute évidence, il s'agit d'Allenby. Des yeux acérés comme des silex vous transpercent depuis un visage ridé et parcheminé. Les lèvres du nain découvrent ses dents en un rictus.

"Bordel, vous êtes qui ?" grogne-t-il.

## L'ENVERS DU DÉCOR

La réceptionniste, bien entendu, est Tangent. Quant au jeune homme à ses côtés, il s'agit de David Graves, un employé du service informatique de Caravan.

Pour le moment, les instructions de Tangent sont de répondre à toute personne cherchant à voir Allenby qu'il est en conférence. Elle peut prendre un message, mais ne passe aucun appel à son patron. Si les shadowrunners insistent lourdement pour le rencontrer, elle change son fusil d'épaule et déclare qu'il est sorti, tout en coulant un regard nerveux par-dessus son épaule à la porte qui se trouve derrière elle sur sa droite. La plaque apposée sur la porte indique "Allenby".

Si les shadowrunners forcent le passage et ouvrent la porte du bureau, Tangent ne tente pas de s'interposer physiquement. Elle se contente de les suivre et de s'excuser platement devant Allenby - qui, naturellement, n'a pas quitté son bureau.

Allenby est d'une humeur encore plus massacrant que d'ordinaire, et l'apparition impromptue des shadowrunners ne fait rien pour améliorer ses dispositions. Il commence par leur demander qui ils sont, puis leur ordonne de vider les lieux sans attendre la réponse. Si les shadowrunners ignorent ses gesticulations et se plantent en face de lui, il utilise sa seule arme, sa tasse de soycaf, contre celui d'entre eux dont la tête lui revient le moins.

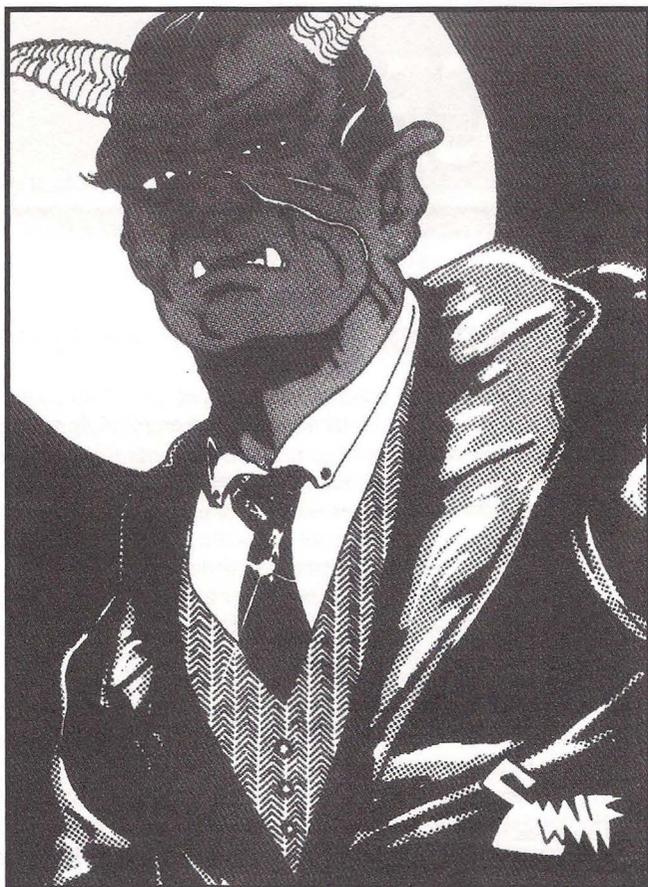
Interrogé au sujet des menaces de mort, Allenby écarte la question d'un revers de main, déclarant : "On ne parvient pas à une réussite comme la mienne sans se faire des ennemis." Si les shadowrunners creusent le sujet, le nain admet que la fréquence des menaces s'est récemment accrue, mais qu'il compte les traiter par le mépris, comme il l'a toujours fait. Il ramène le sabotage contre sa voiture à une simple farce, disant que l'explosif n'était "qu'un putain de fumigène".

Au cours de cette rencontre, Allenby se montre arrogant et insultant, rappelant constamment aux shadowrunners qu'il ne travaille pas avec des "punks des rues" et les couvrant d'injures.

Il réagit extrêmement violemment à toute allusion à Teague ou à la Highstar. La simple mention d'un de ces noms le plonge dans une colère encore plus folle, aussi difficile que cela puisse paraître. "Ces charognards ?" fulmine-t-il. "Dehors ! Foutez le camp *tout de suite* ! Vous pouvez leur dire d'aller bouffer de la crotte de lézard séchée !" Il ne prête aucune attention aux explications des shadowrunners et refuse de discuter plus avant avec eux.

S'ils ne quittent pas immédiatement les lieux au moment où il le leur demande, Allenby enfonce une touche de son ordinateur. Quelques secondes plus tard, son garde du corps personnel, un troll du nom de Gnasher, fait son entrée pour les "reconduire" hors du bâtiment. S'ils refusent toujours de partir sans faire d'histoire, le nain risque l'apoplexie et ils auront raté en partie leur mission. Si, sur le chemin de la sortie, ils interrogent Tangent au sujet d'Allenby et de sa fureur contre Teague et la Highstar, elle répond qu'elle n'en a pas la moindre idée. Le comportement irrationnel de son patron la laisse tout aussi perplexe que le groupe.

Quand les shadowrunners quittent l'immeuble de Caravan, passez au chapitre suivant, **Le fédé**, page 13.



## TANGENT

Jeune femme séduisante et ambitieuse, Tangent est l'assistante d'Allenby depuis plusieurs années. Persuadée que le vieux grincheux irascible possède un cœur d'or, elle s'applique à éviter tout ce qui pourrait lui faire du mal. Bien qu'elle apparaisse parfois comme une écervelée, c'est une fille intelligente et plutôt psychologue.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	4	3	6	5	4	4,7	-	4	-

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel :** 0/2

**Compétences :** Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 3, Informatique 4, Show-Business 4

**Cyberware :** Datajack, mémoire (100 Mp), afficheur rétinien

**Équipement :** Aucun

MONITEUR DE CONDITION	
ÉTOURDISSEMENT	
PHYSIQUE	
▲ Léger	▲ Modéré
▲ Grave	▲ Fatal

## DAVID GRAVES

Jeune homme timide, Graves travaille comme informaticien chez Caravan. Musicien amateur, il s'imagine que son travail est la clef qui lui ouvrira les portes de la scène. Des monstres tels que les shadowrunners lui fichent une trouille bleue (pour être franc, la plupart des choses lui fichent une trouille bleue).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	2	3	3	2	2,7	-	3	-

**Initiative :** 3 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 4

**Indice de danger/niveau professionnel :** 0/1

**Compétences :** Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 1, Informatique 4, Show-Business 2

**Cyberware :** Datajack, mémoire (300 Mp), afficheur rétinien

**Équipement :** Aucun

MONITEUR DE CONDITION	
ÉTOURDISSEMENT	
PHYSIQUE	
▲ Léger	▲ Modéré
▲ Grave	▲ Fatal

## GNASHER

Gnasher est d'une grande politesse par rapport aux autres gardes du corps trolls que les shadowrunners ont pu rencontrer. Ainsi, il commence par leur demander calmement de bien vouloir partir. S'ils jouent les gros bras, il déploie toute la persuasion nécessaire pour les faire sortir.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
11	5 (7)	9 (11)	3	3	4	1	-	4 (8)	4/2

**Initiative :** 4 (8) + 3D6

**Réserves de Dés :** Combat 7

**Indice de danger/niveau professionnel :** 5/3

**Compétences :** Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 3

**Cyberware :** Substitut musculaire (2), réflexes câblés (2)

**Équipement :** Colt Manhunter |Pistolet lourd, 16 (chargeur), visée laser, 9M|, couteau de survie (13L), manteau renforcé (4/2)

MONITEUR DE CONDITION	
ÉTOURDISSEMENT	
PHYSIQUE	
▲ Léger	▲ Modéré
▲ Grave	▲ Fatal

## ANTIVIRUS

Si les shadowrunners décident de se comporter poliment et d'appeler Caravan pour prendre rendez-vous avec Allenby au lieu de se présenter directement sur place, ils tombent sur Tangent. Elle sait comment décourager les importuns et refuse de leur passer Allenby. Les instructions de son patron sont formelles, il n'est là pour personne, trop occupé dans l'immédiat pour perdre son temps au téléphone. Tangent accepte d'arranger un rendez-vous, mais précise que l'emploi du temps d'Allenby ne lui permet pas de recevoir les shadowrunners dans un futur proche. Il devrait être en mesure de les recevoir dans une quinzaine (après le concert des Shadows au Kingdome). Le groupe se rend rapidement compte que le seul moyen d'obtenir une entrevue avec Allenby consiste à forcer le barrage de sa secrétaire.

La mine patibulaire de Gnasher, s'il est appelé à intervenir, doit convaincre les shadowrunners de s'en aller plutôt que de faire les méchants. Allenby ne peut d'ailleurs rien leur apprendre de bien utile, et il leur faut se rabattre sur d'autres pistes - peut-être secouer un peu leurs contacts pour tâcher de découvrir pourquoi le nain est tellement enragé au sujet de Teague et de la Highstar. Le Maître de Jeu est libre d'encourager ses joueurs dans cette voie s'il le désire.

Au premier coup de feu qui éclate, Tangent et tous les occupants de l'immeuble se précipitent sur le moindre PANICBUTTON™ à portée de main, et la Lone Star se rue bientôt sur les lieux pour maîtriser les "meurtriers psychotiques" du garde du corps troll. Laissez les shadowrunners s'enfermer dans les filets de la Lone Star, puisqu'ils y tiennent absolument. S'ils déclenchent la bagarre, ils ne l'ont pas volé.

## LE FÉDÉ

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous ressortez des bureaux de Caravan, encore un peu abasourdis par la tournure des événements. Une silhouette se détache du mur gris-noir à l'angle du bâtiment. Celle d'un grand costaud, incontestablement humain mais suffisamment massif pour se faire passer pour un troll quand la fantaisie lui en prend. Il porte un cache-poussière noir et des vêtements passe-partout de couleur sombre. En s'approchant de vous, il laisse pendre ses mains vides en évidence à ses côtés, montrant qu'il est sans arme - ou, tout au moins, qu'il ne brandit aucune arme prête à servir pour le moment. Il affiche un demi-sourire narquois, comme s'il pouvait lire votre méfiance directement dans votre esprit.

"Ho, les gars", dit-il d'un ton affable. "Vous avez une minute pour discuter le bout de gras ? Je cherche du travail, et je me dis que vous pourriez peut-être m'aider."

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le grand balèze se présente sous le nom de Wallace - "Wallace tout court". Pour davantage d'informations, reportez-vous à **Ombres Portées**, page 56. Un test de Perception (3) permet aux shadowrunners de remarquer qu'il porte sur lui suffisamment de chrome pour équiper une cuisine moderne et qu'il se déplace avec la fluidité d'un grand félin. À première vue, il ressemble à un samouraï des rues, peut-être un ancien militaire. Si les shadowrunners lui en font part, Wallace admet avoir accompli plusieurs Guerres du Désert au sein des Marines des UCAS. Désormais revenu à la vie civile, il est à la recherche d'un emploi.

Mais pas le type d'emploi auquel pensent probablement les shadowrunners : Wallace n'a aucune intention de courir les ombres. Il explique que, avant de s'engager dans l'armée, il travaillait dans le milieu du show-biz et qu'il voudrait maintenant revenir à ses premières amours. Il en connaît suffisamment sur le sujet pour répondre à toutes les colles que peuvent lui poser les shadowrunners. Il dit vouloir se renseigner un peu au sujet d'Allenby, auquel il songe à proposer ses services. Toute information concernant la situation financière du patron de Caravan serait la bienvenue. Allenby aurait-il besoin d'un assistant et d'un homme de confiance ? Wallace glisse adroitement quelques questions dans son histoire pour tenter de découvrir le lien entre les Shadowrunners et Allenby.

Comme cela se produit souvent dans ce genre d'affaire, Wallace n'est pas tout à fait franc avec les shadowrunners. Quel que soit leur scepticisme, pourtant, il s'en tient à son histoire. Pressé dans ses retranchements, il hausse les épaules et s'éloigne en déclarant : "Bon, si vous ne voulez pas, vous ne voulez pas. À la revoyure, les gars."

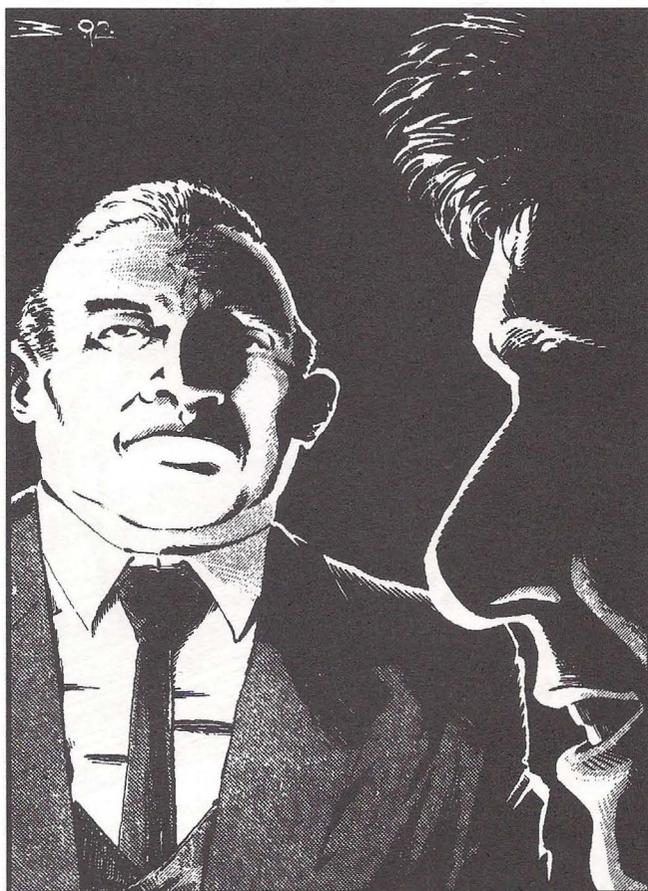
Les joueurs risquent vraisemblablement de trouver cette rencontre pour le moins curieuse, voire carrément bizarre. Aucune importance. La paranoïa est un mode de vie pour des shadowrunners. Laissez-les donc se torturer un peu les méninges au sujet de cet énigmatique personnage.

Reportez-vous à **Armés et dangereux**.

## ANTIVIRUS

Wallace n'est pas le genre de gars que les shadowrunners peuvent provoquer sans risques, mais il ne cherche pas la bagarre et ne fait rien pour ouvrir les hostilités. À ce stade de l'aventure, il veut simplement discuter et s'en tient mordicus à son histoire bidon de recherche d'emploi. Si les shadowrunners tentent de le maîtriser ou de le malmener, il se bat pour sauver sa propre vie et s'échapper. Quoi qu'il advienne, il essaie toujours de convaincre les shadowrunners de le laisser repartir en un seul morceau.

Un groupe particulièrement belliqueux décidera peut-être de le massacrer sur place. Dans ce cas, la fouille de son cadavre ne révèle rien qui vienne infirmer son histoire. Si Wallace est tué, substituez-lui un autre agent fédéral, doté du même background et des mêmes caractéristiques (le FBI dispose de tout un échantillon de "clones" de Wallace), quand vous parviendrez au chapitre **Le retour de Wallace**, page 35. La Lone Star qui intervient au chapitre **Armés et dangereux** recherche désormais les shadowrunners pour un double meurtre. Même s'ils parviennent à se disculper du meurtre d'Allenby à la fin de l'aventure, ils restent sous le coup d'un mandat d'arrêt pour le meurtre d'un agent fédéral.



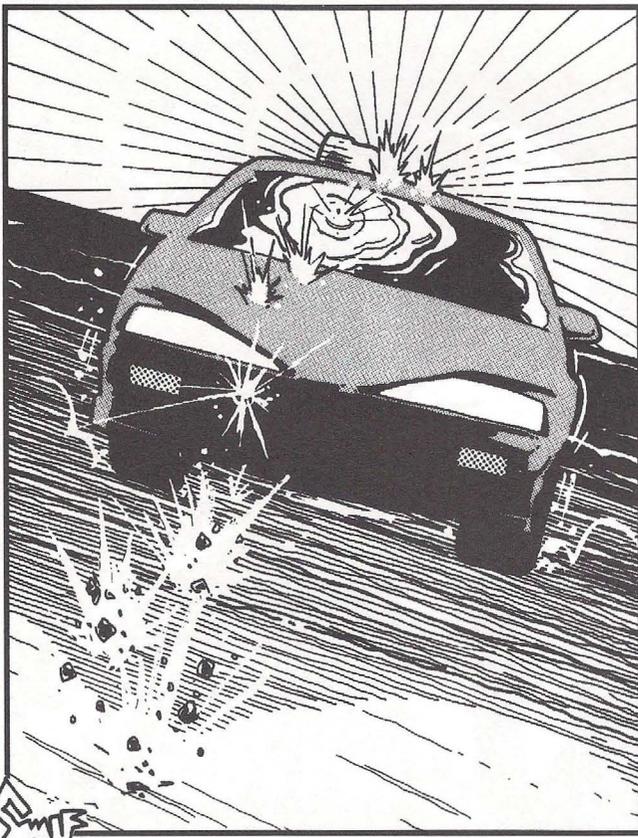
# ARMÉS ET DANGEREUX

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Note au Maître de Jeu : Faites intervenir cette rencontre trois heures au moins après l'entretien avec Allenby, mais avant que les shadowrunners aient rassemblé trop d'informations. La Lone Star tombe sans crier gare sur le râble du groupe ou d'un shadowrunner se promenant seul.**

Les rues de Seattle brillent d'une pellicule huileuse décollée du bitume par la pluie battante. Les nuages forment un plafond gris ininterrompu et les gouttes épaisses s'abattent sur les rues, fouettées par un violent vent d'ouest. Vous jetez un regard d'envie aux gens qui passent dans leur voiture, bien au chaud et au sec tandis que vous êtes glacés et trempés. Bah, qui a jamais dit qu'il y avait une justice ? Un véhicule de patrouille de la Lone Star - une Chrysler-Nissan Patrol One, le véhicule de police le plus courant dans cette partie de la ville - s'approche lentement. Quatre agents casqués sont bien au sec à l'intérieur.

Brusquement, une lumière transperce le rideau de la pluie. Le projecteur du véhicule vous épingle dans son faisceau, et la voiture stoppe dans un crissement de freins, l'arrière dérapant dans votre direction. Les portières s'ouvrent et les agents en jaillissent comme des taureaux furieux. L'un d'eux hurle : "On se fixe, salopards !" Les premiers coups de feu et les premiers éclairs de détonation font écho à son cri.



## L'ENVERS DU DÉCOR

Allenby est mort. La Lone Star a reçu peu de temps après le départ des shadowrunners des bureaux de Caravan un appel anonyme, qui, joint à des preuves forgées de toutes pièces mais qui n'en paraissent pas moins irréfutables, les désigne clairement comme les coupables. Toutes les unités du secteurs ont immédiatement été prévenues que les meurtriers étaient armés et dangereux, et qu'ils devaient être appréhendés sans aucun souci de règlement. Autrement dit, morts ou vifs. Et morts, c'est tellement plus facile... Trois des agents tentent donc d'abattre les shadowrunners, en s'abritant derrière leur véhicule, pendant que le quatrième appelle des renforts. Ce dernier met trois tours pour passer son appel, après quoi il se joint au combat au côté de ses collègues. Un des agents est un mage de combat.

En fonction de leur vitesse de réaction, les shadowrunners ont quelques secondes pour réagir avant que le plomb ne commence à voler bas. Demandez pour chaque personnage un test de Réaction (4). Lors du premier tour, les flics de la Lone Star bénéficient d'un bonus de -1 à tous leurs seuils de difficulté. Dans la mesure où les shadowrunners les repèrent au moment où ils jaillissent de leur véhicule, leur attaque n'est pas considérée comme une embuscade et ils ne bénéficient d'aucun modificateur de surprise.

Succès	Résultat
1 ou moins	L'attaque de la Lone Star est totalement inattendue. Ce n'est que lorsque les premières balles à haute vitesse commencent à siffler à vos oreilles que vous comprenez que quelque chose ne tourne pas rond (le personnage est surpris).
2-3	Les portières s'ouvrent à la volée, et la première chose que vous voyez, ce sont les flingues. Oh, putain... (le personnage n'est pas surpris et entame le tour de combat à son rang d'Initiative standard).
4+	L'expression que vous lisez sur le visage des flics ne présage qu'une seule chose : des ennuis ! (le personnage dispose d'un tour entier pour agir avant le déclenchement de la fusillade).

Le premier véhicule qui arrive en renfort, un General Products COP, débouche sur les lieux 15 tours après le début des hostilités. Il contient deux autres agents de la Lone Star, mais pas de mage de combat. Après le trentième tour, un troisième véhicule survient (une autre Patrol-One) avec quatre flics de plus à son bord (toujours aucun mage). Une équipe SWAT en Citymaster vient boucler le périmètre cinq minutes plus tard. Si les shadowrunners sont encore en train de faire le coup de feu avec les flics à ce moment-là, donnez à l'équipe SWAT l'artillerie lourde de votre choix et masacrez-les pour de bon. Des shadowrunners dignes de ce nom auraient déjà dû se carapater depuis longtemps.

Si les shadowrunners parviennent à échapper à la Lone Star, reportez-vous au chapitre suivant, **Dîner au Mattresses**, page 16.

# ARMES ET DANGEREUX

## AGENTS DE LA LONE STAR

Flics de base, ces agents ne vont pas risquer leur peau pour venger un producteur. Ils restent bien à l'abri derrière leur véhicule et vident chargeur sur chargeur jusqu'à ce que toute résistance cesse.

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

**Initiative :** 3 + 1D6

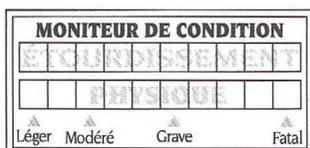
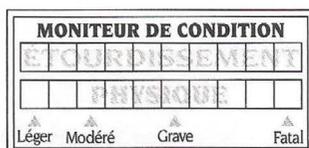
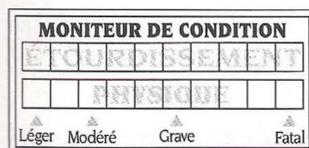
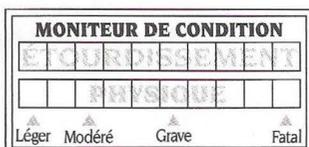
**Réserves de Dés :** Combat 5

**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/2

**Compétences :** Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 4, Procédures de Police 4

**Cyberware :** Aucun

**Équipement :** Veste pare-balles (5/3), Beretta Model 70 [mitraillette, 35 (chargeur), visée laser, silencieux, 6M], micro-émetteur. Un des agents possède en plus un Mossberg CMDT [shotgun, 8 (chargeur), 9G]



## MAGE DE COMBAT DE LA LONE STAR

Le mage de combat utilise au mieux sa puissance de feu en restant loin en arrière et en tirant à distance.

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

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 6, Magie 4

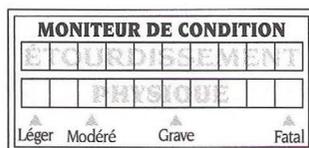
**Indice de danger/niveau professionnel :** 4/3

**Compétences :** Armes à Feu 2, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 4, Procédures de Police 4, Sorcellerie 4

**Cyberware :** Aucun

**Sorts :** Sens du Combat 3, Poing Mana 4, Poing de Force 3

**Équipement :** Veste pare-balles (5/3), Beretta Model 70 [mitraillette, 35 (chargeur), visée laser, silencieux, 6M], micro-émetteur



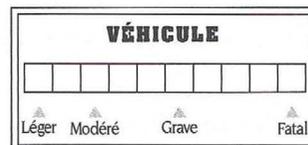
## CHRYSLER-NISSAN PATROL-ONE

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/8	60/180	3	6	4	3

**Places :** 2 sièges avant + 3 banquette arrière

**Portes :** 2 + 2 standard

**Notes :** Aucun point d'attache ou d'ancrage. Le compartiment avant comporte une ouverture de tir imperméable aux gaz dans chaque vitre latérale. L'ouverture accepte les armes de service standard, pistolets, mitraillettes, shotguns et fusils, et procure un arc de tir de 135 degrés.

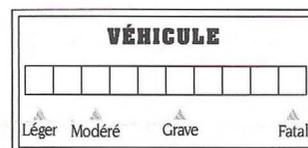


## GENERAL PRODUCTS CITY OPERATIONS PATROLLER (COP)

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/9	30/90	1	3	4	1

**Places :** 1 + 1 sièges baquets

**Portes :** 1 canopy



## ANTIVIRUS

Si vous voyez les shadowrunners en passe de se faire massacrer par la police, suggérez-leur qu'il serait peut-être temps de décrocher avant qu'il ne soit trop tard. S'ils prennent la fuite par les ruelles ou les égouts, les flics attendent l'arrivée de l'équipe SWAT avant de se lancer à leur poursuite, ce qui devrait leur donner amplement le temps de disparaître. S'ils sont acculés dans un coin sans issue ou qu'ils refusent de s'avouer vaincus, vous pouvez leur donner un petit coup de pouce en faisant intervenir un troisième parti, une bande de motards par exemple. Les gangs haïssent les flics par principe et se joignent parfois à une fusillade contre les forces de l'ordre pour le seul plaisir de faire un carton. Avec un peu de chance et d'opportunisme, les shadowrunners devraient ainsi être en mesure d'échapper aux mâchoires du piège et de se fondre dans la nature avant l'arrivée des renforts.

Si les shadowrunners capturent un des flics pour l'interroger, ils apprennent que la Lone Star a ordonné leur arrestation ou leur liquidation pour le meurtre d'Allenby. Le flic sait seulement qu'un coup de téléphone anonyme est à l'origine du mandat, sans autre précision.

Les shadowrunners chercheront probablement à contacter Teague à la Highstar, mais à chaque fois qu'ils appellent leur employeur est en conférence. Et avec la Lone Star sur les talons, ils n'auront peut-être pas envie de se rendre tranquillement aux bureaux de la Highstar pour une petite entrevue. S'ils essaient néanmoins de parvenir jusqu'à Teague, équipez le bâtiment de détecteurs d'armes et autres mesures de surveillance haute-technologie et bourrez le hall d'accueil d'agents de la sécurité. En aucun cas, les shadowrunners ne doivent pouvoir aller plus loin que la réception ou parvenir à se procurer l'adresse personnelle de Teague.

# DÎNER AU MATTRESSES

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Cette rencontre a lieu à n'importe quel moment après l'accrochage avec la patrouille de la Lone Star. Si les shadowrunners n'ont pas accès à un téléphone ou s'ils refusent de prendre les appels, faites-leur parvenir l'invitation par un autre canal, un arrangeur de confiance, par exemple.**

Votre téléphone sonne, ce qui vous fait sursauter. Vous décrochez avec une certaine appréhension.

"Mon nom est Meta", annonce votre correspondante sans préambule. La voix est féminine, forte et assurée, mais le visuel est coupé. "Je travaille pour la Highstar, tout comme votre employeur actuel. Il y a des choses que vous devez savoir à propos de votre mission.

"Je suggère de nous retrouver quelque part", continue la femme sans vous laisser l'occasion de répondre. "Je connais un bon endroit. C'est un club qui s'appelle le Mattresses, le long du Seattle Center, sur Denny Way, à côté du Tam's Under The Needle.

"Des grosses légumes de toutes les corporations l'utilisent comme lieu de réunion. C'est un endroit parfaitement sûr, car les membres du club pourchassent et éliminent quiconque leur crée des difficultés. Trop de gens ont besoin du Mattresses, et tout ceux qui menacent sa sécurité sont liquidés. Vous comprenez ?"

Là encore, la femme ne vous laisse pas le temps de répliquer. "Bien. Retrouvez-moi là-bas dans une heure. Je dirai au portier de vous laisser entrer ; dites simplement que vous êtes avec la Highstar. Et soignez votre habillement." Elle interrompt la connexion, vous laissant face à un écran vide.



## Si le groupe se rend au Mattresses, lisez ce qui suit :

Le Mattresses. Les Matelas. Un drôle de nom pour un drôle d'endroit - pile en dessous de l'Aiguille Spatiale, qui culmine au-dessus de vous comme une lance de lumière impressionniste.

Votre correspondante ne vous a pas prévenu que le Mattresses est un club underground à plus d'un égard. Une étroite volée de marches en béton s'enfonce entre cet immeuble et le Tam's jusqu'à une lourde porte en métal. Une plaque guère plus grande que votre main indique "The Mattresses - Membres et invités seulement".

Quand vous arrivez devant la porte, elle s'ouvre en grand, dévoilant une petite antichambre en bois sombre, avec de luxueux tapis bordeaux sur le sol. Un elfe en tenue de soirée se tient derrière un podium. Le maître d'hôtel, sans doute. Il vous regarde froidement faire votre entrée ; les maraudeurs des rues dans votre genre semblent ici aussi déplacés que des tranches de porc au brunch de la synagogue.

Quoiqu'il en soit, il s'adresse à vous avec toute la politesse qui convient. "Bonjour. C'est la première fois que vous venez ici ? Puis-je connaître la corporation qui vous a invités, s'il vous plaît ?"

## Si le groupe passe le barrage du maître d'hôtel, lisez ce qui suit :

L'intérieur du Mattresses incarne l'image même de l'opulence discrète : lambris sombres, tables en maroquin, fauteuils en cuir et tableaux de plusieurs millions de nuyens accrochés aux murs. L'endroit est plein comme un œuf avec une bonne vingtaine de clients, tous des costards pleins aux as qui vous adressent un bref regard surpris avant de replonger le nez dans leurs affaires.

Le maître d'hôtel se matérialise à vos côtés. "La dame vous attend dans le box à côté de la cuisine", murmure-t-il avant de disparaître.

La femme assise dans le box indiqué vous regarde approcher. Grande et d'apparence soignée, elle est habillée de la tête au pied par un grand couturier, à l'exception de ses verres-miroirs en bandeau et de ses gants collants argentés.

"Je suis Meta", déclare-t-elle. "Je suis là pour vous aider."

"Je suis le bras droit de Mr Teague", poursuit-elle doucement. "J'ai appris récemment qu'il vous avait engagés pour l'assister sur un projet important." Elle a un sourire forcé. "Vous avez déjà échoué. Allenby est mort."

Elle secoue la tête pour couper court à vos questions. "Je ne connais pas les détails. Je sais juste qu'il est mort et qu'on n'a relevé aucune trace de violence. Sa secrétaire l'a trouvé assis à son bureau, encore connecté à son ordinateur, aussi froid qu'une tranche de bœuf."

"Bien que je n'ai pas pu parler à Mr Teague aujourd'hui, j'imagine qu'il va chercher à limiter les dégâts. Le décès d'Allenby pourrait causer un tort considérable à notre compagnie. Je suis certaine que Mr Teague voudra savoir qui se trouve derrière. Je suis autorisée à parler en son nom, et c'est pourquoi je vous demande de retrouver les meurtriers du nain et de me les ramener."

## Une fois que Meta a fait le tour de la question avec les shadowrunners, lisez ce qui suit :

Une fusillade soudaine vient briser l'atmosphère douillette du club. La porte d'entrée s'ouvre à la volée et des orks aux habits de

dentelle et de satin, qui leur donnent l'apparence de transfuges d'un simsens historique, font irruption à une extrémité de la salle.

"Pas de quartier !" beugle le chef. Cris et détonations emplissent la pièce.

### Si Meta et les shadowrunners se débarrassent des Teddy Boys sans appui extérieur, lisez ce qui suit :

Le silence brutal semble résonner plus fort encore que les coups de feu. Rien ne bouge, à l'exception de vous-mêmes et des points rouges des visées laser.

Meta se tourne vers vous. "Il faut que je sorte d'ici. Couvrez-moi, si on vous interroge, dites que vous avez réglé le compte de ces punks tout seuls." Avant que vous puissiez demander pourquoi, elle répond : "C'est assez évident, non ? Si mes petits talents devaient être connus, je ne serais plus d'une grande utilité à mon patron... ou à vous." Elle réajuste ses verres-miroirs. "Dites à Teague que je vous ai demandé de l'appeler. Je vous contacterai." Puis elle décampe par la porte de derrière.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Des shadowrunners prudents voudront sans doute se renseigner un peu sur le Mattresses avant de se rendre au rendez-vous. L'établissement jouit d'une solide réputation. Si les shadowrunners posent des questions dans la rue, demandez aux joueurs un test d'Étiquette (Rue) (3), ou un test d'Étiquette (Corporations) (2) s'ils interrogent un contact corporatiste. Un succès apprend aux personnages que le club est un terrain neutre pour les corporations.

Derrière sa façade de politesse guindée, le maître d'hôtel du Mattresses gère tranquillement la sécurité de l'établissement. Son podium abrite un détecteur d'armes d'indice 8. Effectuez un test de Perception à 8 dés contre l'indice de Dissimulation de chaque arme portée par les shadowrunners afin de déterminer si l'appareil la repère. Toute arme détectée est alors désignée nommément par le maître d'hôtel qui demande à son possesseur de la déposer au

vestiaire. Le règlement du club n'autorise que les armes destinées à la défense personnelle des clients. L'elfe ferme les yeux sur un petit calibre ou un pistolet léger plus un couteau par personne, mais rien de plus. Ceux qui refusent de se défaire de leur artillerie doivent rester dans le vestibule tandis que les autres sont admis à l'intérieur.

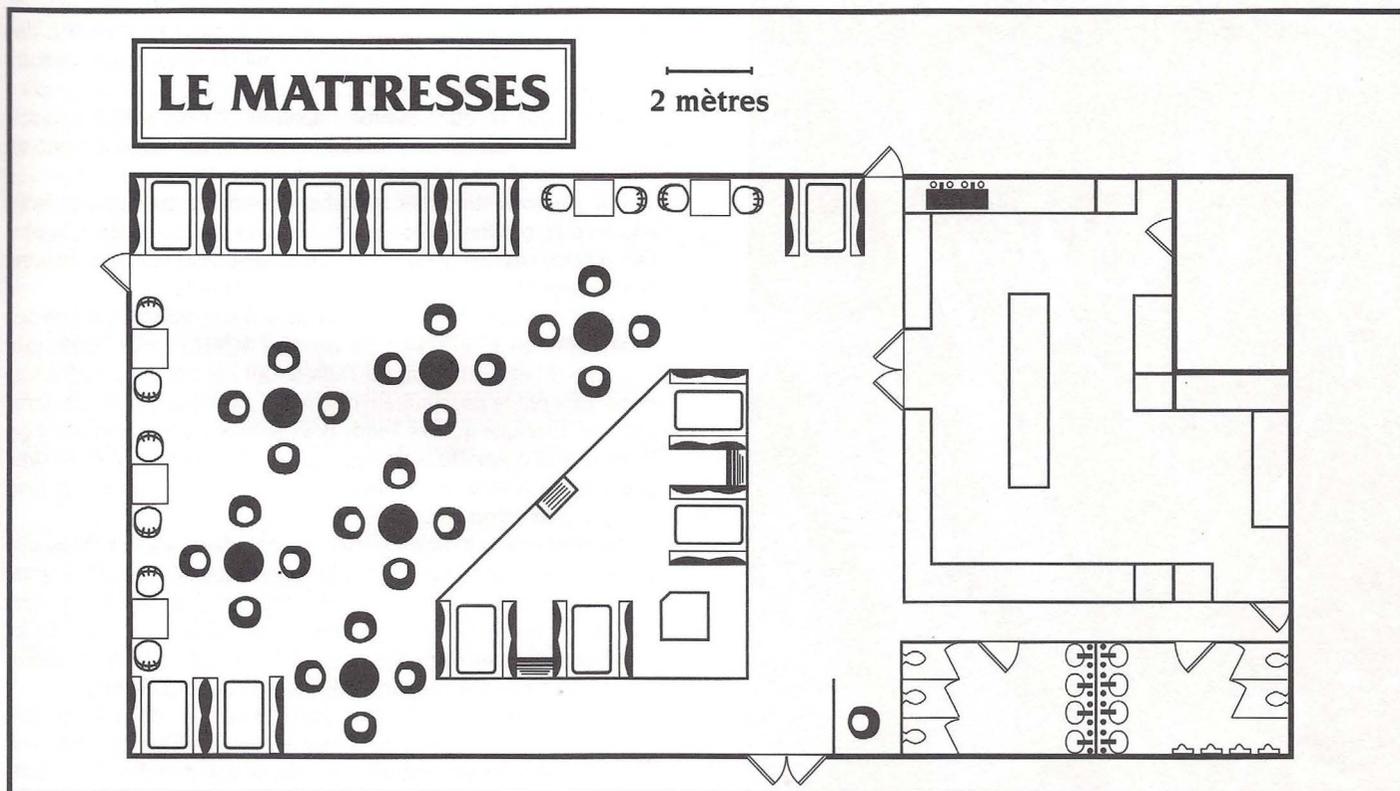
Le recours à la force dans l'antichambre ne donne pas grand-chose. L'elfe commence par avertir les malotrus, puis fait intervenir la sécurité. Celle-ci se compose habituellement de cinq gardes de sécurité corporatistes (**Shadowrun**, page 207) équipés d'une armure lourde partielle, d'électro-matrasques, de tasers et d'Uzi III, d'un agent corporatiste (**Shadowrun**, page 203) et de deux ex-mages corporatistes (**Shadowrun**, page 56). Tous ces hommes font irruption dans le vestibule moins d'une minute après le premier signe de problème. Ils n'essaient pas de tuer mais plutôt de neutraliser les importuns pour ensuite les jeter dehors.

Pour se faire admettre dans le club sans forcer le passage, les shadowrunners doivent donc remettre au maître d'hôtel toutes les armes lourdes qu'il repère sur eux et indiquer qu'ils sont des invités de la Highstar.

Le plan du Mattresses est reproduit en bas de page. Chaque table est équipée d'un générateur de bruit de fond d'indice 7, et une barrière magique d'indice 6 protège la salle toute entière.

Aux shadowrunners qui demandent à Meta pourquoi Teague se montre tellement insaisissable ces derniers temps, elle répond que son travail l'accapare à tel point qu'il ne parle plus à personne depuis un petit moment.

Les shadowrunners - soupçonneux par nature - désireront sans doute savoir pourquoi Meta a voulu les rencontrer. La réponse est simple et franche : soucieuse de préserver la bonne image de sa corporation, elle souhaite simplement aider son patron. Sur un plan plus personnel, elle veut découvrir le nom du meurtrier d'Allenby car cette information pourrait s'avérer utile. Elle ignore sincèrement pourquoi la Lone Star veut mettre la main sur les shadowrunners, mais s'ils le lui demandent, elle promet d'examiner la situation et de faire tout son possible pour les laver des fausses accusations qui pèsent sur eux.





Meta dit la vérité, pour ce qu'elle en sait, et un sort d'Analyse de Véracité peut le confirmer. Teague ne lui a pas dit qu'il avait embauché les shadowrunners, elle l'a découvert par ses propres moyens et ne connaît donc rien des plans machiavéliques de son patron.

### VIOLENCE AVEUGLE

Les Teddy Boys forment un gang de casseurs et de vandales particulièrement déplaisant, qui préfère défigurer les gens plutôt que les édifices publics. Ils étaient vingt-quatre pour déborder le maître d'hôtel et la sécurité et forcer le passage à l'intérieur du club, mais ils se sont fait sérieusement accrocher au cours du processus et ils ne sont plus que douze encore valides quand ils débouchent dans la grande salle.

Laissez aux shadowrunners une chance d'entendre la fusillade dans le hall d'entrée et de réagir avant qu'il ne soit trop tard. Demandez, pour chaque personnage, un test de Perception (5) et reportez-vous à la table suivante.

#### Succès

#### Résultat

- |     |   |
|-----|---|
| 0-1 | Qu'est-ce que... ? Une horde d'orks en satin et en velours jaillit dans le club et commence à arroser à tout va, en hurlant : "Crevez, tas de lopettes décérébrées !" (le personnage est surpris).  |
| 2-3 | Une fusillade éclate. Une meute d'orks en habits de soirée débouchent dans la salle en tirant de partout (le personnage n'est pas surpris et entame le combat normalement au premier tour).   |
| 4+  | Ça tiraille dans le hall. Un staccato léger d'armes automatiques ; on dirait des Uzis. La porte de la salle s'ouvre à la volée pour laisser entrer une bande d'orks (le personnage dispose d'un tour pour agir avant le début du combat). |

Quand les Teddy Boys font irruption dans le club, Meta fait son apparition, sa HK227 à la main crachant la mort en direction des assaillants. Dans la confusion de la mêlée, ses verres-miroirs volent au loin, révélant ses yeux Zeiss.

Tandis que la jeune femme s'applique à massacrer les Teddy Boys, le reste des clients plonge à couvert. Les fauteuils ont un indice de barrière 1 et les tables un indice de barrière 2.

Afin de vous simplifier la tâche, considérez que les orks sont mis hors de combat à la première blessure modérée. Ainsi, la plupart d'entre eux devraient s'en sortir. Quand les deux tiers du gang se retrouvent sur le carreau, le reste prend la fuite.

Même si les shadowrunners ont du mal à le croire, l'attaque des Teddy Boys est un pur acte de violence gratuite, sans aucun rapport avec Allenby, Teague ou l'affaire qui les préoccupe actuellement. S'ils ont la possibilité d'interroger un des membres du gang, l'ork leur explique que les Teddy Boys agissent toujours comme ça. Dans le cas contraire, l'attaque risque de les entraîner sur une fausse piste. À vous de tirer le meilleur parti de la situation. Reportez-vous à **Antivirus**, plus bas.

Aussitôt que le plomb commence à voler bas, quelqu'un appelle la Lone Star. Cinq minutes après le premier coup de feu, une voiture de patrouille arrive sur les lieux pour mettre tout le monde d'accord. Utilisez les caractéristiques des agents de la Lone Star fournies au chapitre **Armés et dangereux**, page 15. En principe, des shadowrunners un peu éveillés auront déjà pris la clef des champs.

Si les shadowrunners tentent d'arrêter Meta ou de la suivre, elle les renvoie en leur disant de contacter Teague. Elle leur tend une carte professionnelle portant son nom et son numéro RTL : 2206 (12-3582).



Si les shadowrunners appellent Teague à ce numéro, passez au chapitre suivant, **Embuscade de choc**.

## TEDDY BOYS (12)

Ces gangsters orks particulièrement désagréables ne vivent que pour saboter le système qu'ils rendent responsable de leur pathétique existence. S'ils doivent y rester, tant pis, pourvu qu'ils puissent emporter avec eux une garde d'honneur conséquente. Singeant les "Teddy Boys" qui écumaient les rues londoniennes dans les années 1960, ils portent de mauvaises queues de pies de la belle époque, en satin et velours synthétique bon marché avec col en dentelle.

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

**Initiative** : 2 + 1D6

**Réserves de Dés** : Combat 5

**Indice de danger/niveau professionnel** : 2/2

**Compétences** : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 5, Étiquette (Rue) 3

**Cyberware** : Aucun

**Équipement** : Couteau (5L), manteau renforcé (4/2), Uzi III [mitraillette, 24 (chargeur), 6M]

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
Léger	Modéré	Grave					Fatal			

## ANTIVIRUS

Avec l'aide de Meta, le groupe ne devrait pas avoir trop de mal à se débarrasser des Teddy Boys. Si les shadowrunners paraissent en difficulté, d'autres agents de la sécurité du Mattresses arrivent en renfort, à moins qu'un des clients du club ne rassemble suffisamment de courage pour relever la tête un moment, le temps de placer une ou deux balles dans quelques crânes de gangsters. L'intérêt de cette rencontre est de faire la démonstration des talents meurtriers de Meta tout en rappelant aux shadowrunners (s'il en est encore besoin) les dangers inhérents à une ville comme Seattle.

Meta doit sortir indemne de la fusillade. N'hésitez pas à trafiquer un peu le résultat de vos jets de dés pour y parvenir (les Teddy Boys sont décidément incapables de tirer droit aujourd'hui). Si, pour une raison ou pour une autre, les shadowrunners décident de tuer Meta, servez-vous des Teddy Boys pour détourner leur attention.

Si les shadowrunners décident que cette histoire commence à bien faire et qu'ils refusent de contacter Teague, remettez l'aventure sur les rails en les faisant appeler par Teague. Peu importe de savoir qui appelle l'autre, l'essentiel est d'arranger l'entrevue décrite au chapitre suivant **Embuscade de choc**.

# EMBUSCADE DE CHOC

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous entrez le numéro que Meta vous a donné et laissez résonner la sonnerie. Une voix méfiante répond : "Teague". Quand il vous reconnaît, son attitude change du tout au tout.

"Je suis heureux que vous appeliez", dit-il, en regagnant toute son assurance. "J'ai essayé de vous contacter. Désolé de ne pas avoir pu répondre à vos coups de fil, mais il a fallu que je règle un nombre de choses invraisemblables depuis la mort d'Allenby. Je suppose que vous êtes au courant ?

"Je comprends que vous soyez furieux, et je ne peux pas vous en vouloir de songer à protéger vos fesses", poursuit-il, "mais tout s'est passé beaucoup trop vite pour que vous ayez eu le temps de faire grand-chose. J'aimerais quand même vous garder sous la main pour m'aider à découvrir le meurtrier, si vous êtes d'accord. Votre salaire sera augmenté.

"Il faut qu'on se voit. Venez à l'entrepôt de la Highstar, sur les quais. Faites attention. J'ai entendu dire que celui qui avait repassé Allenby en avait aussi après vous maintenant.

"À l'entrepôt de la Highstar, donc. Dans une heure."

### Si les shadowrunners vont au rendez-vous, lisez ce qui suit :

L'entrepôt de la Highstar se dresse le long des quais sur la rive nord de Harbor Island. Bien que vous ne soyez jamais venus ici, l'endroit a un petit air familier ; quand on a vu un quai, on les a tous vus.

Apparemment, le coin est désert - pas un bateau à quai. Vous cherchez Teague du regard et décidez qu'il doit se trouver à l'intérieur.

Et soudain, l'enfer se déchaîne.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Si les shadowrunners ont le temps d'interroger Teague au sujet du mandat d'arrêt lancé contre eux, il répond que le meurtrier d'Allenby a dû laisser de fausses preuves les désignant comme coupables. Il prétend ne rien savoir de plus sur la mort du nain que ce qu'ils ont déjà appris. S'ils mentionnent leur entrevue avec Meta, Teague reste un moment silencieux puis déclare : "Elle a parfois tendance à prendre des initiatives déplacées. Mais je suis d'accord avec ce qu'elle vous a dit. On en reparlera tout à l'heure."

L'adresse de l'entrepôt apparaît sur le réseau public d'informations : Môle 16, à l'extrémité nord de Harbor Island.

## L'EMBUSCADE

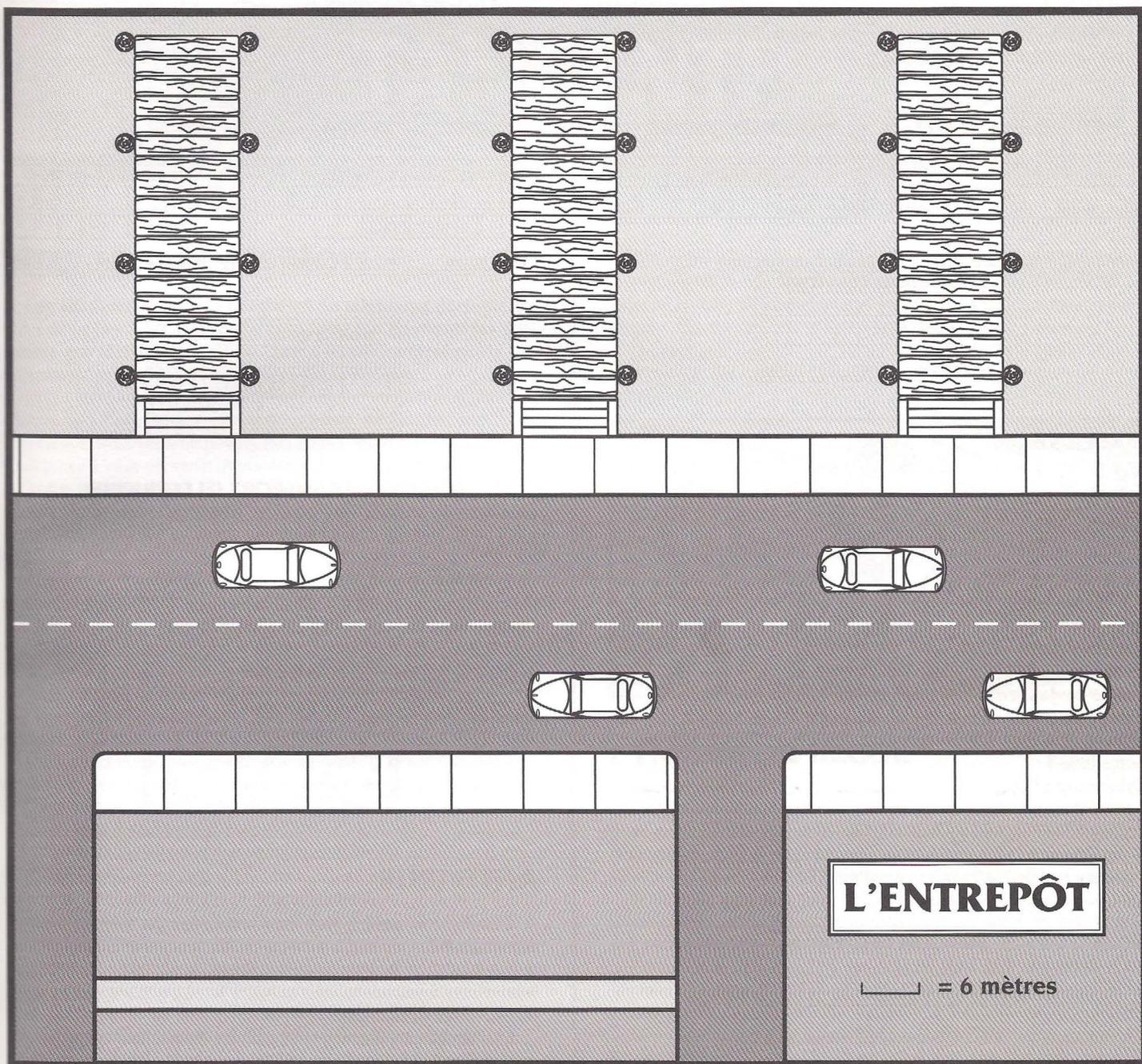
Teague veut la mort des shadowrunners. La Lone Star a laissé passer sa chance, aussi a-t-il engagé des indépendants pour leur régler leur compte une fois pour toute. Estimant que le groupe n'a aucune chance de s'en sortir, il ne juge pas utile de se déplacer personnellement pour superviser l'embuscade et ne se trouve donc pas dans les parages à l'issue du combat.

Deux tireurs d'élite sont embusqués sur le toit de l'entrepôt, et un troisième est posté en haut d'une des deux grues au bout du ponton le plus proche. L'autre grue abrite un mage urbain prêt à intervenir. Deux gros bras à la petite semaine guettent en renfort à l'intérieur de l'entrepôt ; aussitôt que les tireurs d'élite ouvrent le feu, ils bondissent dans la mêlée. Afin de couper la dernière issue possible, une voiture vient bloquer la rue par laquelle les shadowrunners sont arrivés. Trois gorilles en jaillissent pour leur interdire toute retraite.

Débrouillez-vous pour qu'il soit quasiment impossible de se sortir du piège sans y laisser des plumes. Un petit plongeon forcé



## EMBUSCADE DE CHOC



dans les eaux graisseuses d'Elliot Bay sous une pluie de balles fera le plus grand bien aux shadowrunners. Par ailleurs, vous aurez ainsi le prétexte rêvé pour les débarrasser de l'artillerie lourde qu'ils ont pu ramasser en chemin (il est difficile de nager avec un minigun, bonhomme, et ne laisse personne te dire le contraire). Une fuite à la nage signifie également l'abandon des véhicules, ce qui veut dire que c'est une journée faste pour les récupérateurs.

Juste avant le déclenchement des hostilités, demandez un test de Perception (6) pour chaque personnage. Si l'un d'eux obtient au moins 2 succès, il repère le piège au tout dernier moment. Un seul succès signifie que le personnage perd la première action de son tour de combat, et aucun succès qu'il est surpris pour toute la durée du premier tour de combat.

Quand les shadowrunners émergent des eaux crasseuses du port, trempés, glacés et plutôt piteux, envoyez-les au chapitre suivant, **Tangente**, page 23.

### TIREURS D'ÉLITE (3)

Ces gars sont nés avec un doigt sur la gâchette. Ils ne valent pas grand-chose en corps à corps, mais ils sont les rois du tir longue-distance où l'on n'a droit qu'à une seule balle. Si les shadowrunners les repèrent et leur tombent dessus, ils décampent sans demander leur reste.

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

**Initiative** : 4 + 1D6

**Réserves de Dés** : Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel** : 3/2

**Compétences** : Armes à Feu 4 (fusil de précision 6, spécialisation : Walther WA-2100 8), Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 1, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 4

**Cyberware** : Aucun

# EMBUSCADE DE CHOC

**Équipement :** Couteau (3L), micro-émetteur, gilet à plaques (4/3), Walther WA-2100 [fusil de précision, 10 (magasin), lunette lumière faible agrandissement 3, silencieux, 14G]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

## MAGE URBAIN

Encore moins désireux que les tireurs d'élite de se retrouver directement dans la mêlée, le mage décroche aussitôt qu'il se soit repéré. Avant d'entrer dans la danse, il se lance un sort maintenu d'Augmentation de Rapidité +4.

**Co** 2 **R** 5 (9) **F** 2 **Ch** 2 **I** 5 **V** 3 **E** 6 **M** 4 **R** 5 (7) **Armure** 4/2

**Initiative :** 5 (7) + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 8, Magie 5

**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/2

**Compétences :** Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 1, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 2, Furtivité 2, Sorcellerie 5

**Cyberware :** Aucun

**Sorts :** Boule de Feu 4, Augmentation de Rapidité (+4) 4, Éclair de Force 4

**Équipement :** Colt America L36 [pistolet léger, 11 (chargeur), 6L], manteau renforcé (4/2), micro-émetteur

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

## SAMOURAÏS DES RUES (5)

À la différence de leurs collègues, les samouraïs des rues ne rechignent pas à venir au contact pour achever leur adversaire si nécessaire. Ils ne sont pas payés pour se faire tuer, cependant, et battent en retraite s'ils se retrouvent en trop mauvaise posture.

**Co** 5 **R** 5 **F** 5 **Ch** 1 **I** 2 **V** 4 **E** 1 **M** - **R** 3 (9) **Armure** 5/3

**Initiative :** 3 (9) + 4D6

**Réserves de Dés :** Combat 5

**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/2

**Compétences :** Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 4, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 1

**Cyberware :** Réflexes câblés (3)

**Équipement :** AK-97 [mitrailleuse, 30 (chargeur), compensateur de recul (2), 6M], veste pare-balles (5/3), micro-émetteur, couteau de survie (7L)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

## LEYLAND-ROVER TRANSPORT (ÉLECTRIQUE)

**Maniabilité** **Vitesse** **Résistance** **Blindage** **Signature** **Pilote auto**

4/8 25/75 3 0 5 2

**Places :** 2 sièges avant + 9 places banquette

**Portes :** 2 standard + 1 double + 1 toit ouvrant

VÉHICULE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave					Grave	Modéré	Fatal

## ANTIVIRUS

Des shadowrunners trop peu nombreux ou inexpérimentés auront peut-être du mal à survivre à cette rencontre. S'ils semblent décidément trop mal embarqués, trichez un peu avec les dés pour leur laisser une chance de s'enfuir à la nage ou de trouver une échappatoire quelconque.

L'interrogatoire des agresseurs révèle simplement qu'ils ont été engagés par la filière habituelle, à savoir une chaîne complexe d'arrangeurs et de contacts divers. Mais il n'est pas bien difficile de deviner qui se trouve derrière ce coup monté.

Les shadowrunners devraient maintenant être suffisamment remontés contre Teague pour lui arracher le cœur de leurs mains nues. Mais, comme toujours, il est impossible à joindre au téléphone. Malgré leur rancœur, ils doivent bien se rendre compte qu'une intrusion en force dans les locaux de la Highstar serait suicidaire. Par ailleurs, personne n'est en mesure de leur fournir l'adresse personnelle de leur employeur félon. Tout ce qu'ils récoltent, s'ils poursuivent dans cette voie, c'est une nouvelle attaque de la Lone Star.

## TANGENTE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Les shadowrunners qui possèdent un téléphone portable ou qui ont accès à un téléphone reçoivent les informations suivantes par cet intermédiaire. Dans le cas contraire, ils les obtiennent par un message écrit ou électronique.**

Votre téléphone se met à sonner. Depuis vingt-quatre heures, chaque appel que vous avez pris vous a enfoncé un peu plus dans la mélasse. Mais vous ne pouvez pas vous couper du monde, pas si vous tenez à vous en sortir. Alors, vous décrochez.

Votre interlocutrice est une jeune femme dont la voix vous semble vaguement familière. "Je m'appelle Tangent. On s'est rencontré quand vous êtes venus voir mon patron, Allenby. Vous vous souvenez ?"

L'image d'une jolie blonde aux yeux d'un bleu incroyable vous revient en mémoire.

"J'ai des informations importantes à vous communiquer", poursuit Tangent. "Je ne veux pas vous rencontrer", ajoute-t-elle hâtivement. "Je me planque, on a déjà essayé de me tuer. Mais..." Elle soupire. "Bordel, je ne peux pas rester sans rien faire.

"Vous savez probablement qu'on raconte partout que vous avez refroidi mon patron", vous dit-elle. "Moi, je sais qu'il était bien vivant quand vous avez quitté son bureau. Il m'a suffisamment gueulé dessus pour vous avoir laissé entrer. J'ai essayé de le dire à la Lone Star, mais personne n'a voulu m'écouter. Et ensuite, quelqu'un a tenté de me faire la peau."

Elle hésite un moment, avant de continuer. "Je ne sais pas trop quoi faire. Mais je me suis dit comme ça que, si je vous disais tout ce que je sais, vous auriez peut-être une idée.

"Quand j'ai trouvé Allenby", murmure-t-elle, "il était assis à son bureau, encore connecté à son ordinateur. Il avait passé l'après-midi à visionner des démos de simsens. Vous savez, des maquettes envoyées par des groupes amateurs à la recherche d'un producteur. Le truc habituel. Mais quand j'ai voulu ouvrir ses fichiers pour faire un peu le ménage, envoyer des réponses-types, ce genre de choses, je me suis aperçue qu'on avait vidé tout le catalogue. Effacé, tout balancé à la poubelle. Il conservait toujours des copies de sauvegarde de tout ce qu'on lui envoyait, mais il les protégeait par un code, et je n'ai pas pu accéder.

"Ce n'est peut-être pas très important, mais Allenby n'aurait pas effacé tout son catalogue, alors ça doit être quelqu'un d'autre qui l'a fait."

Elle soupire à nouveau. "Ah oui, j'allais oublier. Pile après que vous soyez partis, un type genre militaire est venu me trouver en se présentant comme un de vos amis et il m'a posé toutes sortes de questions. Mais il demandait des choses qu'un ami aurait dû savoir, comme votre relation avec Allenby. Je lui ai dit que vous n'en aviez aucune - j'espère que j'ai bien fait.

"Je vais quitter Seattle avant que le tueur ne tente sa chance une nouvelle fois sur moi. Je voudrais pouvoir vous aider davantage. Peut-être que vous pourriez parler aux Shadows - vous savez, le groupe. Ils connaissaient Allenby plus que n'importe qui d'autre.

"Il y a un producteur du nom de Blair Wickingham qui donne une soirée chez lui à Matthews Beach. Les Shadows y seront, si ça vous intéresse. Wickingham avait envoyé plusieurs cartons d'invitation à Allenby, je peux vous les adresser si vous me dites où.

"Je tâcherai de vous recontacter plus tard si je peux. Bonne chance." Sur ces paroles d'encouragement, Tangent raccroche.



## L'ENVERS DU DÉCOR

Tangent à beau jouer franc-jeu avec eux, les shadowrunners risquent de se montrer méfiants - ce qui se comprend, au regard des récents événements. La jeune femme leur offre pourtant leur première piste solide, alors peut-être seront-ils plus disposés à accepter son aide.

S'ils l'interrogent au sujet de la tentative de meurtre contre elle, inventez une histoire d'assassinat manqué à son domicile. Ayant réussi à y échapper de justesse, elle se cache désormais chez des amis.

Si les shadowrunners lui demandent comment elle a fait pour les trouver, elle prétend avoir obtenu leur numéro par ses propres informateurs. Glissez éventuellement quelques noms de contacts connus des shadowrunners pour apaiser leurs soupçons. Au besoin, ces personnes confirmeront la version de Tangent.

Interrogée au sujet du type "genre militaire", Tangent dresse le portrait craché de Wallace.

La jeune femme sait peu de choses sur Wickingham, mis à part le fait qu'il appartient à un grand réseau de production. Sa soirée devrait accueillir une foule d'étoiles montantes, de grandes figures du show-biz et de sycophantes.

Tangent fait parvenir les invitations aux shadowrunners par le moyen et à l'endroit de leur choix. Reportez-vous ensuite au chapitre suivant, **Soirée fine avec les Ombres**.

## ANTIVIRUS

Cette rencontre devrait se dérouler sans incident. Si les shadowrunners refusent de discuter au téléphone, Tangent essaie une autre approche, puis abandonne. Elle fait de son mieux pour les convaincre d'assister à la soirée chez Wickingham.

# SOIRÉE FINE AVEC LES OMBRES

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Alors c'est ça, la vie des stars du show-biz. Les invitations envoyées par Tangent portaient l'adresse d'un penthouse au sommet d'un immeuble de onze étages sur la rive chic de Matthews Beach. Deux gardes de sécurité en armure patrouillent dans le hall. Deux autres individus semblent garder les ascenseurs, mais ils n'ont absolument pas la tête de vigiles de haute volée. Ils ressemblent plutôt à des motards, vêtus de cuir noir et portant des couleurs de gang. Vous n'aviez encore jamais vu ce blason auparavant ; il évoque un squelette armé d'une faux chevauchant une Harley version chopper. Intéressant, comme service d'ordre.

Les gardes à l'entrée examinent minutieusement vos invitations (Pourquoi, je vous demande un peu ? Vous portez votre plus bel habit pare-balles !). Mais elles sont vraies, et ils sont bien obligés de le reconnaître. En revanche, ils vous "prient" de bien vouloir laisser votre artillerie au vestiaire.

### Si les shadowrunners acceptent de confier aux gardes leurs armes les plus apparentes sans faire d'histoire, lisez ce qui suit :

Les gardes vous indiquent la direction des ascenseurs. Les motards vous fusillent du regard pendant que vous attendez la cabine, ignorant toute tentative de votre part de faire copain-copain.

L'ascenseur vous emmène droit au dernier étage. L'immeuble comporte quatre appartements en terrasses, un à chaque coin. Vous repérez sans difficulté celui qui vous intéresse : il est trahi par les deux motards en cuir qui font office de portiers. Eux aussi vous dévisagent froidement quand vous entrez dans le penthouse.

La fête bat déjà son plein. La jeunesse dorée de Seattle est venue voir et se faire voir. Producteurs véreux, dirigeants décrébrés, aspirantes-starlettes et musiciens défoncés à mort emplissent la pièce d'un bourdonnement de conversations légères et d'éclats de rire. C'est une atmosphère tout à fait nouvelle pour vous, plutôt habitués au rugissement des motos ou au crépitement des armes automatiques. L'air est lourd de parfum et de fumées nauséabondes de substances inidentifiables. Le personnel de service circule avec des plateaux de hors-d'œuvre, de petits fours et de coupes de champagne. Un serveur marque un soupçon d'hésitation avant de vous présenter le sien.

Les Shadows discutent au sein d'un groupe, à proximité des portes coulissantes ouvrant sur le patio. Ils sont habillés comme vous, en cuirs de la rue, mais le kevlar en moins, à en juger par les plis de leurs vêtements. Un cercle de flatteurs et d'envieux les entoure et tente d'accaparer leur attention. Les musiciens ont l'air de s'ennuyer ferme et semblent assez mal à leur aise. Ce genre de réception constitue la rançon de la gloire et de l'opulence. Vous n'allez quand même pas les plaindre. Malheureusement, la foule qui les environne vous empêche de les approcher. Vous décidez d'attendre une meilleure occasion pour leur parler.

C'est alors que vous remarquez la musique derrière le brouhaha des conversations. Un rock sombre, lugubre et déchirant, dans lequel vous reconnaissez le dernier album de Jetblack, le plus morbide de tous.

### Une fois les shadowrunners bien imprégnés de l'atmosphère des lieux, lisez ce qui suit :

La musique se meurt et les conversations s'éteignent. Tout le monde se tourne vers les Shadows qui se tiennent sur le seuil du patio, un verre de champagne à la main. La chanteuse du groupe, une brune du nom de Marli Bremerton si votre mémoire est bonne, prend la parole, d'une voix trop forte pour sortir d'une gorge humaine. "Un toast", dit-elle. "Aux amis absents, et à ceux qui sont partis derrière le coucher du soleil." Les membres du groupe lèvent leur coupe, la vident puis la fracassent contre le faux mur de pierre à côté de la porte.

Les autres invités semblent indécis. Certains essayent de répéter la formule, puis tout le monde boit. Quelques-uns brisent également leur coupe, mais semblent aussitôt gênés de l'avoir fait. Tandis que les serveurs ramassent le verre brisé, le volume des conversations revient à son niveau antérieur. "One Step Ahead of Death", l'une des odes les plus poignantes de Jetblack à la déprime et à la peur, se fait entendre en fond sonore. Quelque chose d'important vient de se dérouler sous vos yeux, mais du diable si vous avez compris quoi.

### Avant que les shadowrunners aient l'occasion d'approcher les musiciens, lisez ce qui suit :

Un mouvement à l'entrée du penthouse attire votre regard et vous voyez de nouveaux invités arriver. Après une seconde, vous reconnaissez le visage de l'un d'eux : Teague !

Les yeux de votre employeur s'écarquillent quand, à son tour, il vous reconnaît. Il jette un ordre bref aux trois individus qui l'escortent et replonge à l'extérieur du penthouse. L'un de ses gardes du corps le suit, les deux autres se postent en travers de l'entrée, vous barrant le passage.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le plan du penthouse de Wickingham est reproduit ci-contre. La sécurité, tant matricielle qu'électronique, correspond au standard d'un appartement de grand luxe.

Le hall d'entrée de l'immeuble est équipé d'un détecteur d'armement d'indice 7 intégré dans le montant de la porte. Les gardes insistent pour que les shadowrunners leur remettent toutes les armes qu'ils ont sur eux (les invités ordinaires sont autorisés à conserver une arme de "protection personnelle", mais pas les punks aux mines patibulaires dans le genre des shadowrunners).

Laissez aux personnages l'occasion de profiter un peu de la fête. Les musiciens amateurs peuvent les prendre pour des rockers ("Mais vous êtes quel groupe ?") et les starlettes écervelées pour des acteurs ("Woah, cette armure, putain, je veux dire, elle a l'air vraiment vraie !"). D'autres invités peuvent les confondre avec les membres du service d'ordre ("Super fête, mais vous savez, je suis sûr qu'il y a des types qui ont réussi à entrer comme ça."). Jouez sur la confusion d'identité aussi longtemps que tout le monde s'amuse.

Quand les Shadows portent leur toast étrange, demandez un test de Perception (4) pour chaque personnage. Un succès leur permet de se rendre compte que ce toast est une sorte de tradition au sein du groupe.

Teague arrive flanqué de deux gardes du corps (Daniel et Lester, décrits au chapitre **Les amis de Mr. Johnson**, page 54) et d'une mage corporatiste. Il repère les shadowrunners au moment même où ces derniers l'aperçoivent. Il fonce vers les ascenseurs, la mage corporatiste couvrant sa retraite et ses deux gardes du corps bloquant le passage. Si les shadowrunners s'élançant à la poursuite, Daniel et Lester n'hésitent pas à ouvrir le feu, quitte à trucider quiconque a le malheur de se trouver dans leur ligne de tir (la situation risque de tourner au carnage, avec d'innocents invités dans le rôle de stoppeurs de balles à haute vélocité). Il faut quatre tours de combat à Teague et à sa mage pour regagner l'ascenseur, après quoi ils commencent à descendre vers le rez-de-chaussée. Au premier coup de feu, le service de sécurité bloque le deuxième ascenseur, ne laissant pour seule issue aux shadowrunners que l'escalier de secours.

Dès le déclenchement des hostilités, les deux motards se précipitent pour protéger les Shadows. Les trois gardes en poste à l'intérieur rendent automatiquement les shadowrunners responsables du grabuge et ouvrent le feu sur eux.

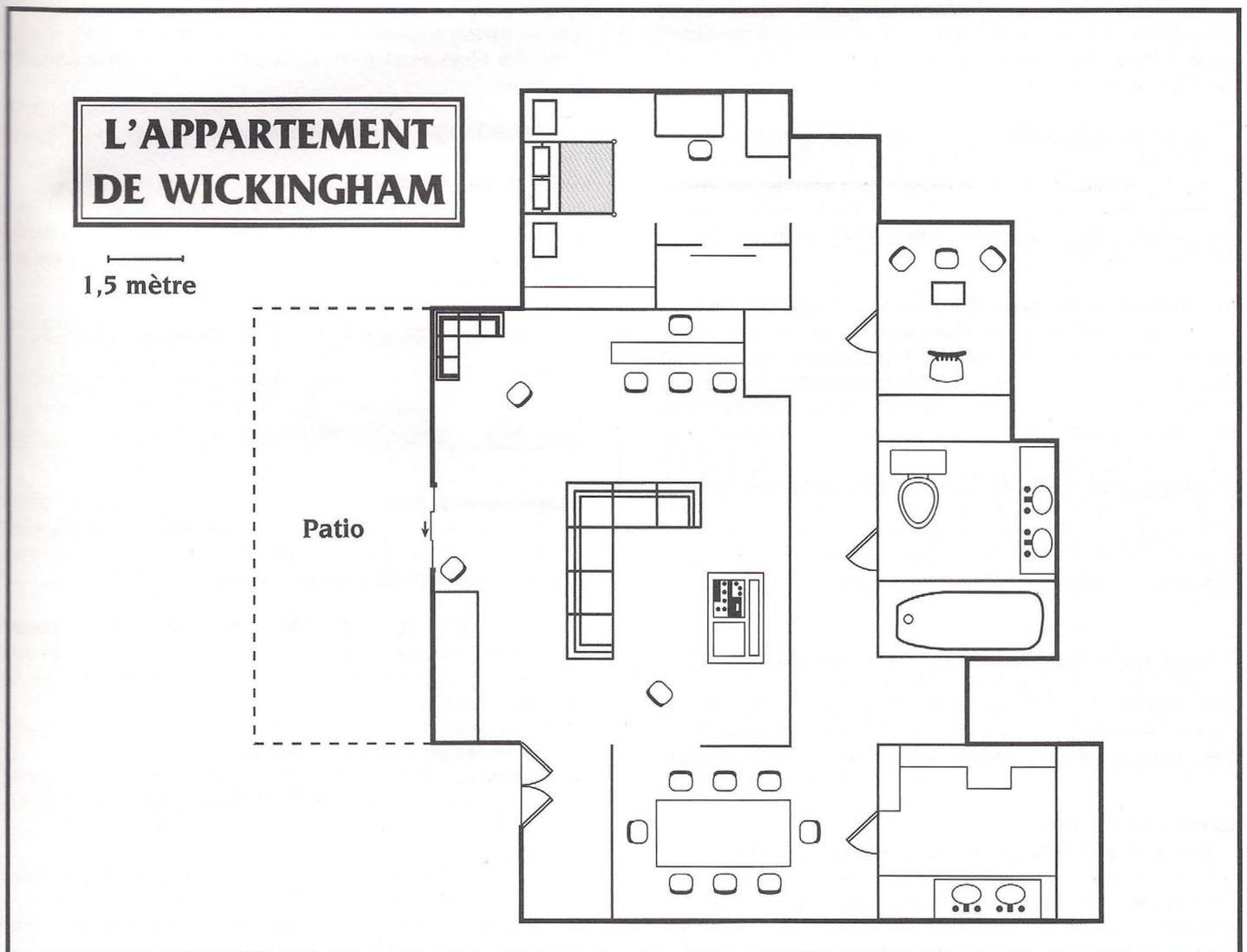
L'ascenseur met une minute, soit une vingtaine de tours de combat, pour parvenir au rez-de-chaussée. Il faut ensuite cinq tours à la mage corporatiste pour escorter Teague jusqu'à la limousine qui l'attend devant la porte. Le chauffeur démarre aussitôt sur les chapeaux de roues.

Il faut beaucoup plus que 20 tours de combat aux shadowrunners pour dévaler l'escalier sur onze étages. Même si les gardes

du corps à l'entrée du penthouse ne réussissent pas à les retarder longtemps, ils débouchent au pied de l'immeuble juste à temps pour voir la limousine tourner le coin. Au cas où ils se débarrasseraient trop rapidement des motards et des gardes à l'entrée, vous avez toujours la possibilité de faire intervenir Meta, dissimulée dans les buissons devant l'accès du bâtiment pour couvrir la fuite de son patron. Les shadowrunners ont besoin d'un test de Perception (9) pour la reconnaître. Elle tire quelques coups de feu sur les portes vitrées du bâtiment, plus pour contraindre les shadowrunners à baisser la tête que dans le but de les atteindre, puis prend la fuite à son tour sur sa moto BMW Blitzen 2050.

Devant un tel déchaînement de violence, quelqu'un appuie inévitablement sur le PANICBUTTON™. Le premier véhicule de patrouille de la Lone Star arrive sur les lieux cinq minutes, soit environ 100 tours de combat, après que le premier coup de feu a été tiré. Les shadowrunners devraient avoir amplement le temps de conclure leur petite affaire et de décrocher. Donnez aux flics les caractéristiques des agents du chapitre **Armés et dangereux**, page 15. La Citymaster de l'équipe SWAT arrive en renfort cinq minutes après le premier véhicule. À ce stade, vous pouvez donner aux flics l'équipement le plus délirant qui vous passe par la tête. Si les shadowrunners se trouvent encore sur place, ils n'ont que ce qu'ils méritent.

Une fois les shadowrunners en sécurité loin du bâtiment, passez au chapitre suivant, **Sous surveillance**, page 28.





## LE PERSONNEL DE LA SOIRÉE

### Gardes de la sécurité (2 à l'accueil)

Utilisez le **flic des rues** (Shadowrun, page 207), avec une électro-matraque (6G Étourdissage), un taser Defiance Super Shock [taser, 4 (magasin), 10G], un Fichetti Security 500 [pistolet léger, 12 (chargeur), 6L] et une veste pare-balles (5/3).

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

### Motards (2 à l'accueil, 2 à l'entrée du penthouse)

Utilisez le **chef de gang** (Shadowrun, page 205) avec Intelligence 3, Volonté 3 et Étiquette (Rue) 4. Supprimez le Leadership et ajoutez plutôt Motos 5. Les motards portent chacun un Ruger Super Warhawk [pistolet lourd, 6 (barillet), 9M], un couteau (4L) et un manteau renforcé (4/2).

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

### Gardes en civil (3)

Utilisez le **garde de sécurité corporatiste** (Shadowrun, page 207), avec un taser Defiance Super Shock [taser, 4 (magasin), 10G], un Ares Viper Slivergun [pistolet lourd, 30 (chargeur), 9G (fléchettes)] et des vêtements pare-balles (3/0). Les gardes sont en civil et tâchent de se faire passer pour des invités, sans grand succès.

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

### Serveurs (10)

Utilisez le **piéton (humain)** (Contacts & Archétypes, page 26). Ils ont un niveau professionnel 1, sont mis hors de combat à la première blessure et n'ont donc pas besoin de moniteur de condition.

### INVITÉS (25)

Utilisez un échantillonnage de **productrices** (Shadowrun, page 211), d'**habituées des boîtes** (Contacts & Archétypes, page 21) et de **stars du simsens** (Contacts & Archétypes, page 29). Facilement enclins à la panique, ils font des cibles idéales pour les balles perdues. Peu d'entre eux sont armés, et ceux qui le sont ont bien trop peur pour faire quoi que ce soit d'autre que s'abriter derrière la table ou le fauteuil le plus proche. Ils ont un niveau professionnel 1, sont mis hors de combat à la première blessure et n'ont donc pas besoin de moniteur de condition.

## LE PERSONNEL DE TEAGUE

### Gardes du corps (2)

Payés par la Highstar mais fidèles à Teague, ils protègent leur patron à n'importe quel prix. Ils portent des vêtements coûteux, doublés de matériau pare-balles. Voyez leurs caractéristiques au chapitre **Les amis de Mr. Johnson**, page 9.

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT					PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

### Mage corporatiste

Elle éprouve la même loyauté que les gardes du corps envers Teague. Initié de Grade 1, elle possède une compétence d'Orientation consistant à déclamer ses sorts en grec à haute voix.

**Co** 4 **R** 4 (7) **F** 3 **Ch** 3 **I** 5 **V** 5 **E** 6 **M** 7 **R** 6 **Armure** 3/0

**Initiative** : 6 + 1D6

**Réserves de Dés** : Combat 8, Magie 7

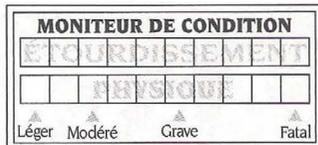
**Indice de danger/niveau professionnel** : 3/3

**Compétences** : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 3, Sorcellerie 5 (Lancer de Sorts 7)

**Cyberware** : Aucun

**Sorts** : Bélier 4, Éclair Mana 3, Missile de Force 5, Monde Chaotique 3, Poing Mana 3

**Équipement** : Vêtements pare-balles (3/0), couteau (3L), Ares Predator [pistolet lourd, 15 (chargeur), 9M]



## Chauffeur

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	5	3	4	4	4	3,75	-	4 (8)	4/2

**Initiative :** 4 + 1D6 (8 + 3D6 sous interface)

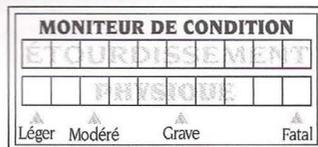
**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/2

**Réserves de Dés :** Combat 6, Contrôle 8

**Compétences :** Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 1, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (Rue) 1, Voitures 4 (concentration : Transport de Passagers 6, spécialisation : Rolls Royce Phaeton 8)

**Cyberware :** Radio, interface de contrôle de véhicules (2)

**Équipement :** Beretta Model 200ST [Pistolet léger, 26 (chargeur), 6L], manteau renforcé (4/2)



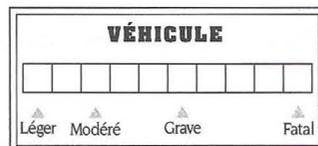
## VÉHICULES

### Rolls Royce Phaeton

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/4	60/180	5	6	2	4

**Places :** 2 sièges avant + 6 places arrière + 3 sièges pliants

**Portes :** 2 + 4 standard



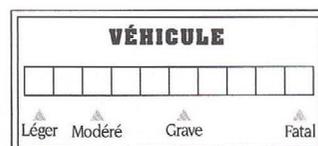
### BMW Blitzzen 2050

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
3/4	95/285*	3	6	1	2

**Places :** 1 place avant + 1 place arrière

**Options :** 1 point d'attache supportant une Ares MP-LMG [mitrailleuse légère, 50 (bande), 7G]. Quand elle tire, la maniabilité grimpe à 4/5.

\* Au-dessus de 210 km/h, la maniabilité grimpe à 4/5 (5/6 en tirant avec l'Ares MP).



## ANTIVIRUS

Les shadowrunners passent un sale quart d'heure au cours de cette rencontre. Pour commencer, ils n'ont aucune chance de stopper Teague (vous avez trop besoin de lui, intact, pour la suite de l'aventure). La mage corporatiste le protège contre les sorts et l'intervention musclée du service de sécurité de l'immeuble interdit aux shadowrunners de l'aligner posément dans leur mire. Servez-vous de cette rencontre comme d'un aiguillon, un moyen de rappeler Teague au bon souvenir des shadowrunners et de nourrir leur ressentiment à son égard. Leur vengeance n'en sera que plus douce quand ils réussiront enfin à mettre la main sur lui.

Si les joueurs se montrent plus malins que vous (Ttt, Ttt...) et que les shadowrunners parviennent, envers et contre tout, à s'emparer de Teague, ils s'aperçoivent qu'il s'agit d'un sosie, une doublure engagée pour apparaître en public tandis que le véritable Teague reste bien à l'abri quelque part. Daniel et Lester lui ont montré des photos des shadowrunners en lui disant de prendre ses jambes à son cou s'il les voyait, et c'est ce qu'il a fait.

La seule vraie difficulté pour les shadowrunners consiste donc à sortir de l'immeuble en un seul morceau. Ils démarrent dans le penthouse, au onzième étage, sans ascenseur disponible ; ils doivent passer les gardes de la sécurité, les motards, la mage de Teague et même Meta qui les attend au pied de l'immeuble. À vous d'équilibrer le rapport de force pour leur donner une chance honnête d'y parvenir.

Vous disposez de plusieurs moyens de leur donner un coup de pouce discret. Si la plupart des gardes considèrent automatiquement les shadowrunners, tout de cuir vêtus, comme responsables du grabuge et leur tirent dessus par réflexe, vous pouvez décréter qu'une ou deux personnes dans l'assistance ont vu l'escorte de Teague déclencher les hostilités et interviennent pour leur prêter main-forte. Le départ précipité de Teague peut également distraire les gardes du rez-de-chaussée, donnant quelques tours aux shadowrunners pour dégringoler l'échelle d'incendie. À moins que les gardes, intrigués, se soient opposés au départ de Teague et que la mage, dans sa précipitation, ne les ait purement et simplement grillés sur place. Ce genre d'intervention mineure peut faire toute la différence entre la survie des personnages et leur mort ignominieuse.

Bien entendu, les shadowrunners n'ont pas intérêt à s'éterniser dans le coin. La Lone Star les recherche toujours, morts ou vifs, pour le meurtre d'Allenby, et elle ne demande qu'à leur faire porter le chapeau pour le carnage au penthouse de Wickingham. Peut-être seront-ils arrêtés pour interrogatoire au lieu d'être abattus sur place (après tout, il sera toujours temps de les abattre plus tard, "au cours d'une tentative d'évasion"). Une fois qu'ils sont embarqués par la police, cependant, leur sort est quasiment scellé. Accordez-leur une dernière occasion de jouer la fille de l'air, par exemple sur le chemin de la pyramide qui abrite les locaux de la Lone Star à Downtown, mais ensuite, mettez-les à l'ombre pour de bon.

Une fois sortis du bâtiment, ou, le cas échéant, des griffes de la Lone Star, les shadowrunners voudront peut-être se renseigner sur le gang qui assurait le service d'ordre à la réception. Pour l'identifier grâce à ses couleurs, il faut réussir un test d'Étiquette (Rue) (4). Un succès révèle qu'il s'agit du gang des Nightstalkers. Pour une recherche plus approfondie sur ce gang, reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 49.

# SOUS-SURVEILLANCE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Note au Maître de Jeu :** cette rencontre peut se dérouler à n'importe quel moment après la réception chez Wickingham.

**Demandez un test de Perception (5) pour chaque personnage. Lisez ce qui suit au joueur ayant obtenu le plus grand nombre de succès.**

Tu as comme le sentiment d'être observé. L'air de rien, tu te retournes pour tâcher de repérer votre suiveur.

À quelques blocs en arrière, tu remarques un elfe en blouson de cuir sur une Yamaha Rapière. Il est arrêté sur le bas-côté, en train de zyeuter la blonde plantureuse qui vient de le dépasser. Apparemment, il ne vous prête aucune attention, mais tu pourrais jurer qu'il était en train de vous observer la minute d'avant.

Il y a quelque chose chez ce motard qui te semble familier, mais il te faut un moment pour comprendre ce que c'est. Les couleurs de son gang, peintes sur le dos de son blouson. Un squelette à grande faux juché sur sa Harley. La dernière fois que tu les as vus, c'était sur le dos des types de la sécurité à cette réception mondaine où vous avez failli laisser la peau.

## L'ENVERS DU DÉCOR

À chaque fois que les shadowrunners sont dans la rue, demandez un test de Perception (5) pour chaque personnage. Celui qui obtient le plus de succès remarque un motard qui les suit ; les autres en sont réduits à penser qu'ils ont raté quelque chose d'important.

Les shadowrunners décideront vraisemblablement de faire quelque chose au sujet de leur ombre, la tuer, la semer, la prendre à leur tour en filature ou bien la capturer pour une petite discussion amicale.

Le motard suit les shadowrunners sur ordre de son chef de gang. Menacé de quelque manière que ce soit, il tente de prendre le large. S'il est semé ou s'il voit qu'il est repéré, il retourne au quartier-général de son gang, une caserne de pompiers abandonnée sur Palatine Avenue North, dans le quartier de Bitter Creek au nord de Downtown. Encore nouveau dans la partie, il ne lui vient pas à l'idée que ceux qu'il suivait puissent le suivre à leur tour.

Si les shadowrunners s'emparent de lui et l'interrogent, il essaie d'abord de taire l'adresse du repaire de son gang, mais flanche rapidement sous la pression et leur confirme qu'il est un membre des Nightstalkers. Il se présente sous le nom de Blaze, mais refuse de révéler le nom de son chef ou de fournir la moindre information à son sujet. Il ignore pourquoi on lui a dit de suivre les shadowrunners ; il ne fait qu'obéir aux ordres. Il admet que son gang assure la sécurité des Shadowns de temps à autre et qu'il existe un lien entre le groupe et son chef. Si cette dernière précision éveille la curiosité des shadowrunners, il s'offre à les conduire jusqu'à son chef pour qu'ils puissent en discuter avec lui. En fait, il espère bien que ses compagnons leur tomberont dessus aussitôt qu'ils auront mis le pied dans leur repaire.

Cette rencontre devrait effectivement amener les shadowrunners jusqu'à la planque des Nightstalkers. Passez au chapitre suivant, les **Nightstalkers**.



## BLAZE

Blaze est une jeune recrue inexpérimentée, très fière de porter les couleurs de son gang. Le col relevé de son blouson dissimule deux traces de piqûres, espacées d'environ trois centimètres, dans son cou, le long de l'artère carotide. Il préfère mourir plutôt que d'avouer l'origine de cette marque honorifique de tous les Nightstalkers.

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

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel :** 4/4

**Compétences :** Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 2

**Cyberware :** Aucun

**Équipement :** Browning Ultra-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), visée laser, 9M], couteau (3L), manteau renforcé (4/2), Yamaha Rapière

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURNISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Moderé	Grave					Fatal		

## ANTIVIRUS

Si les shadowrunners sèment Blaze ou le traitent par le mépris, répétez cette rencontre jusqu'à ce qu'ils décident de prendre des mesures. Faites apparaître le motard à *chaque fois* qu'ils mettent un pied dans la rue, que ce soit pour faire des courses ou n'importe quoi d'autre. Ils finiront bien par perdre patience et par réagir.

Il est essentiel, pour la poursuite de cette aventure, que les shadowrunners se rendent au repaire des Nightstalkers. S'ils ne prêtent aucune attention à leur suiveur, perdent sa trace ou le tuent par accident, débrouillez-vous pour les amener jusqu'au gang par un autre moyen, en glissant par exemple l'adresse de la planque dans une conversation avec un contact.

# LES NIGHTSTALKERS

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous voilà rendus à destination, une caserne de pompiers désaffectée. Les carreaux peints en noir donnent l'impression que l'endroit est désert, mais un peu de lumière filtre par-dessous l'entrée du garage ; il doit donc y avoir quelqu'un à l'intérieur.

Quand vous approchez, le rideau de fer se relève sur près de deux mètres, éclaboussant la rue de lumière. Une silhouette pousse sa moto dehors, puis se dresse sur le démarreur. Les immeubles voisins renvoient l'écho de la pétarade tandis qu'il s'enfile la rue à tombeau ouvert. Le rideau redescend derrière lui, masquant la lumière.

### Quand les shadowrunners parviennent devant le chef des Nightstalkers, lisez ce qui suit :

Votre escorte vêtue de cuir vous conduit à l'étage par l'escalier au fond du garage. L'intérieur est plongé dans le noir absolu et vous êtes complètement aveugles. Des canons de pistolets vous aiguillonnent les côtés. Vous avancez à tâtons, sentant des sacs de couchage et des matelas fins sous vos pieds. C'est là que doivent se poser les Nightstalkers quand ils ne sont pas occupés à capturer des shadowrunners.

Une voix sort des ténèbres devant vous. "Ainsi, nous avons des invités." C'est la voix d'un homme jeune. De prime abord, elle paraît calme et bien modulée, mais vous y percevez une tension sous-jacente, le contrôle d'un orateur professionnel ou d'un comédien. Mais *qui* est le chef de ce gang ?

Une lumière bleutée s'allume et entoure d'un halo blafard la haute et mince silhouette de votre interlocuteur. Il porte des vêtements de cuir sur mesure. Ses cheveux noirs et brillants lui tombent sur les épaules, encadrant un visage délicat avec de hautes pommettes et une peau quasiment elfique, même s'il s'agit de toute évidence d'un humain. Il vous examine avec intérêt.

La révélation vous heurte comme un train express. C'est Jetblack. À la lueur du nimbe magique qui l'entourne, vous le voyez sourire, ses lèvres dévoilant des canines démesurées.

### Si les shadowrunners réussissent à convaincre Jetblack qu'ils enquêtent sur la mort d'Allenby, lisez ce qui suit :

"Je vais vous parler d'Allenby", dit lentement le vampire aux habits noirs. "C'était un... disons un cinglé du journal intime, si vous voulez. Il consignait tout ce qui lui arrivait, toutes les idées qui lui venaient - *tout* - dans un dossier informatique secret." Jetblack sourit, une expression de remémoration attendrie qui contraste avec ses sinistres canines. "Il avait toujours peur que quelqu'un puisse le lire. Au début, il le protégeait par un cryptage et des CI. Mais ensuite, il est allé plus loin. Il a demandé à un ami de modifier l'architecture interne de son ordinateur pour dissimuler un nœud particulier. Quand on examinait le système, on ne voyait rien ; le nœud n'était pas là. Comme ça, même un decker ne pouvait pas craquer son fichier, vu que le flot de données restait invisible et qu'on ne peut pas emprunter un chemin qu'on ne voit pas. L'accès nécessitait un mot de passe spécial."

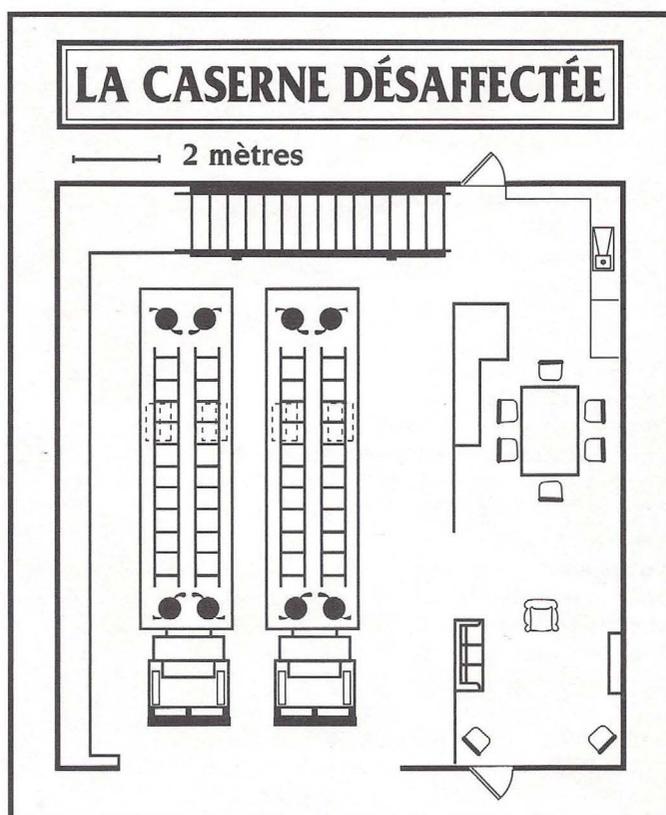
Le vampire vous jauge du regard. "Moi aussi, je veux découvrir le meurtrier d'Allenby. Vous m'avez l'air tout à fait capables d'y parvenir. Quand ce sera fait, prévenez-moi, et si l'enfant de salaud est encore en vie, laissez-le moi. En échange, je vous offre le mot de passe de l'ordinateur d'Allenby : *Insoumis*."

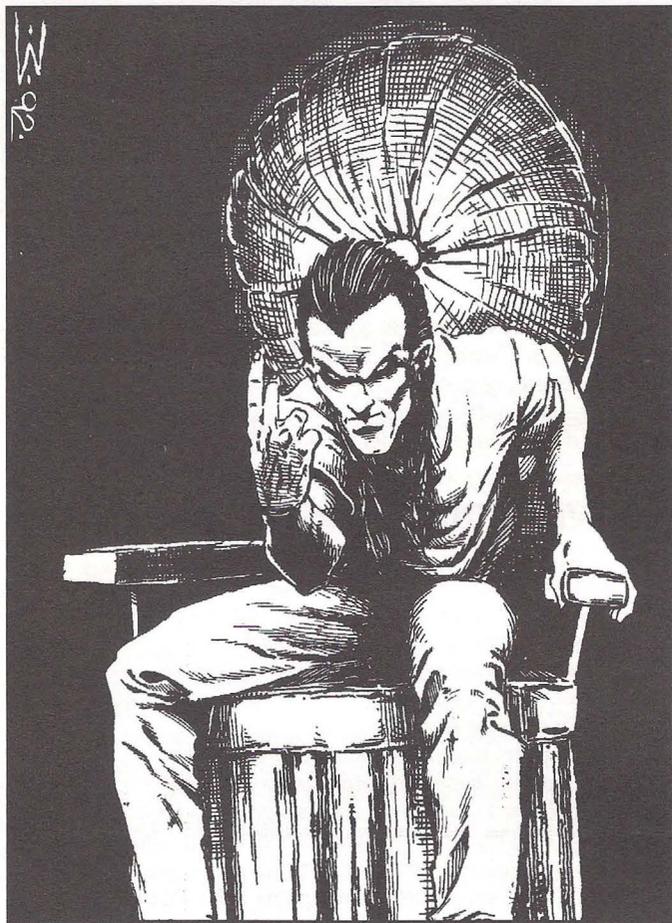
## L'ENVERS DU DÉCOR

Les Nightstalkers ont établi leur repaire dans une vieille caserne de pompiers désaffectée. L'étage supérieur est une pièce unique transformée en dortoirs ; les seules cloisons étant celles de la salle d'eau, dans le coin au-dessus de la cuisine. Les Nightstalkers parquent leurs motos dans le garage, à l'emplacement des anciens véhicules de pompiers.

Il existe divers moyens de pénétrer dans la caserne. Les shadowrunners peuvent essayer d'entrer par la porte de derrière, ou par une des fenêtres du premier étage. Ils sont attendus de pied ferme, cependant, et si l'endroit paraît sombre et désert à leur arrivée, les alentours immédiats dissimulent une vingtaine de Nightstalkers prêts à jaillir de leur cachette (en nombre suffisant pour dissuader toute velléité de résistance de la part des shadowrunners).

Les shadowrunners se contenteront peut-être de surveiller la caserne à distance. Dans ce cas, les Nightstalkers sont embusqués à l'extérieur. Après un moment, un des motards les interpelle, en





disant par exemple : "Okay, ça suffit. Approchez gentiment, ou bien on vous refroidit." Au signal du gangster, les autres Nightstalkers se dressent brusquement tout autour des shadowrunners. À moins que ces derniers n'aient envie de rejouer la version 2053 de la bataille de Little Big Horn, ils n'ont plus qu'à suivre les motards à l'intérieur de la caserne.

Quelle que soit l'option retenue, les shadowrunners - ou les survivants, s'ils ont choisi la manière forte - sont conduits dans le dortoir obscur au premier étage du bâtiment.

## NIGHTSTALKERS (20+)

Les motards sont des durs, compétents et dangereux. Chacun porte sur son cou la même marque que Blaze.

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

**Initiative :** 5 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 7

**Indice de danger/niveau professionnel :** 4/3

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

**Cyberware :** Aucun

**Équipement :** Browning Ultra-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), visée laser, 9M], couteau (4L), manteau renforcé (4/2). Trois des Nightstalkers possèdent en plus des AK-97 [fusil d'assaut, 38 (chargeur), visée laser, 8M] et trois autres des Uzis III [mitraillette, 24 (chargeur), visée laser, 6M]

## ENTREVUE AVEC JETBLACK

Jetblack, la mégastar torturée soi-disant décédée depuis plusieurs années, est devenue un vampire qui règne sur les Nightstalkers.

Le jeune chanteur avait toujours été obsédé par la mort (voir **Ombres Portées**, page 58). Quand un vampire lui a offert le moyen d'échapper à son destin, il a sauté sur l'occasion. Par la suite, il a regretté son choix, mais il était trop tard pour revenir dessus. Il a vite compris que sa nouvelle forme lui interdisait de poursuivre son ancienne existence. Il risquait de devenir la cible d'un fanatique, pire encore, il risquait d'inspirer à ses fans une décision funeste dont il savait désormais qu'elle constituait une erreur irrémédiable. En conséquence, il a simulé son décès et s'est retiré de la scène publique.

Les Nightstalkers connaissent la véritable nature de leur chef. La cicatrice qu'ils portent tous dans le cou l'indique suffisamment clairement. Ils respectent leur chef et la protection qu'il leur offre. Pour sa part, Jetblack se considère partiellement comme la victime de ses angoisses, mais aussi et surtout comme une victime de la société ; cette société qui a produit des êtres désemparés tels que les Nightstalkers. Le vampire considère son rôle à leur tête comme un devoir et une pénitence pour son orgueil.

Jetblack révèle peu de choses sur lui-même aux shadowrunners lors de leur première entrevue, mais ils finiront par apprendre qu'il était un ami très proche des Shadows et qu'il suit leur carrière avec grand intérêt. Après son faux décès, il leur a fait savoir qu'il était toujours en vie, mais sans leur parler de sa nouvelle condition. Pour ce qu'il en sait, les Shadows attribue sa disparition à des raisons personnelles. En fait, les musiciens en savent bien plus qu'il ne le pense, y compris que c'est lui le mécène inconnu qui envoie les Nightstalkers assurer leur sécurité.

Ayant appris l'existence des shadowrunners à l'occasion de leur accrochage avec les gardes du corps de Teague à la soirée, Jetblack s'imagine qu'ils s'intéressent aux Shadows. Soucieux de décourager ce genre d'intérêt, il désire les rencontrer afin de leur conseiller d'aller jouer plus loin. "Je veux que vous me disiez pourquoi vous traînez autour des Shadows", fait-il tranquillement en dévoilant ses canines. "Si vous me donnez une mauvaise réponse, je ferai en sorte que vous n'avez plus jamais besoin de crème solaire."

L'attitude de Jetblack dépend de la réponse des shadowrunners. Il utilise son sort d'Analyse de Vérité pour vérifier leurs dires. La meilleure solution pour eux consiste sans doute à jouer franc-jeu et à reconnaître qu'ils enquêtent sur la mort d'Allenby pour se laver des fausses accusations proférées contre eux. Allenby était autrefois le manager et l'ami de Jetblack, et cette réponse le satisfait (le vampire a tout fait pour cacher sa métamorphose à Allenby, et il croit que le nain est mort sans jamais avoir appris son noir secret).

Si les shadowrunners persuadent Jetblack qu'ils ne veulent aucun mal aux Shadows, le vampire leur donne le code d'accès au fichier secret d'Allenby et les laisse partir sans autre difficulté. Quand ils décident de suivre cette piste, reportez-vous au chapitre **Ombre Noire**, page suivante.

## ANTIVIRUS

Si les shadowrunners semblent sur le point d'échapper au piège tendu par les Nightstalkers (peu probable) ou décident stupidement de se battre jusqu'au dernier, faites intervenir Jetblack. Magicien de talent, il connaît plusieurs sorts susceptibles de mettre les shadowrunners hors de combat sans les tuer. Au besoin, tricher un peu avec le résultat des dés. Nos vaillants irréductibles se réveillent proprement saucissonnés et désarmés, au premier étage de la caserne, face au vampire et à ses questions.

Jetblack n'est pas né de la dernière pluie et il ne se laisse pas embobiner. Son sort d'Analyse de Vérité lui permet de vérifier chaque affirmation des shadowrunners. Au besoin, il peut d'ailleurs aller chercher lui-même les informations dans leur esprit grâce à son sort d'Analyse Psychique.

# OMBRE NOIRE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous vous rendez compte immédiatement que l'ordinateur personnel d'Allenby n'est pas relié à la Matrice ; en tout cas, vous n'en trouvez aucune trace nulle part. Il ne vous reste plus qu'une solution - l'effraction physique à ses bureaux.

**Si un shadowrunner décide d'essayer l'un des enregistrements samsens du système d'Allenby, lisez ce qui suit :**

Tu lances la démo et tu t'enfonces dans ton fauteuil pour savourer l'expérience. Dommage que ces aspirants-Shadows n'aient pas ce qu'il faut. Même la production professionnelle et tape-à-l'œil ne parvient pas à faire passer ces guignols pour des musiciens.

*Qu'est-ce que c'est que ça ?* Quelque chose d'extérieur semble se matérialiser dans la simulation : une forme noire, aux yeux rougeoyants comme des charbons incandescents. Elle tend vers toi une main griffue...

## L'ENVERS DU DÉCOR

Pour se procurer les informations dont ils ont besoin, les shadowrunners doivent s'introduire dans les locaux de Caravan et utiliser

le mot de passe fourni par Jetblack sur l'ordinateur d'Allenby. Ce n'est pas aussi difficile qu'on pourrait le croire ; la mort du patron a mis un coup d'arrêt brutal aux affaires - normal, attendu qu'il était à la fois le principal actionnaire et le directeur de la compagnie, mais les shadowrunners ne sont peut-être pas au courant. Les portes verrouillées des bureaux déserts sont tendues de ruban jaune indiquant "Scène d'investigation criminelle - Défense d'entrer". Cependant, aucun agent de la Lone Star n'est resté pour faire appliquer l'interdiction. Un verrou magnétique d'indice 5 protège la porte principale des locaux de Caravan, et un d'indice 4 celle du bureau d'Allenby. Le reste du système de sécurité, comme les alarmes ou les détecteurs de mouvement, est facilement repérable. Caravan ayant cessé de payer les factures après la mort d'Allenby, tous les appareils sont déconnectés. Rien n'empêche les shadowrunners de pénétrer dans les bureaux.

L'ordinateur d'Allenby est toujours sur son bureau, intact, prêt à être allumé. Toute personne équipée d'un datajack peut se brancher directement dessus. Il est naturellement possible d'utiliser le système au clavier, mais le decker subit alors les pénalités indiquées dans **Les dinosaures de la Matrice (Shadowrun, page 178)**. Pour ceux qui seraient tentés par cette perspective, l'ordinateur possède les programmes suivants : Solidité 3, Senseurs 2, Analyse 1, Évaluation 1, Catalogue 2 et Décryptage 2.



## L'ORDINATEUR D'ALLENBY

**UC** : unité centrale  
**UST** : unité de sous-traitement  
**USD** : unité de stockage des données  
**PE/S** : port d'entrée/sortie  
**NA** : nœud d'accès au système  
**NE** : nœud esclave

**NA-1** : Orange-3. Cette connexion avec la Matrice est dissimulée de la même manière que l'USD-2. Sa liaison avec l'UC-1 n'apparaît qu'en réponse au mot de passe "Charon" (Ce NA et sa liaison secrète sont décrits au chapitre **Charon**, page XX. Pour l'instant, le decker n'en connaît même pas l'existence).

**UC-1** : Unité centrale du système. Orange-3, Blaster 3, Trace et Rapporte 7\*.

**UST-1** : Coprocesseur graphique/numérique. Vert-2, Flux 2.

**USD-1** : Banque de données principale. Orange-3, Brouillage 2, Blaster 3, Trace et Rapporte 7\*\*. Contient les dossiers financiers de Caravan Productions.

**USD-2** : Banque de données secrète. Orange-3, Brouillage 2, Blaster 3. Sa liaison avec l'UC-1 n'apparaît qu'en réponse au mot de passe "Insoumis". Contient les informations juteuses recherchées par les shadowrunners (voir plus loin, **Les données secrètes**).

**PE/S-1** : Clavier du terminal. Vert-2, Flux 2.

**PE/S-2** : Prise du datajack. Vert-2, Flux 2.

\* Le rapport créé par ce programme semble disparaître un tour après son activation. En fait, il suit la connexion invisible vers le NA-1 et alerte Himem, le decker de Teague, de la présence d'intrus dans le système. Le decker du groupe ne dispose donc de d'un seul tour pour détruire le rapport.

\*\* Ce programme adresse un rapport à l'UC-1. Ce rapport s'évanouit ensuite dans la liaison secrète avec le NA-1. Le decker dispose de deux tours pour l'éliminer avant qu'il n'alerte Himem.

Les CI Trace et Rapporte 7 présentes dans l'UC-1 et l'USD-1 sont beaucoup plus sérieuses que les autres CI du système. Si le decker du groupe rencontre l'un ou l'autre de ces programmes, demandez au joueur un test d'Intelligence (4). Un succès indique au personnage qu'elles ont probablement été rajoutées après coup au système original.

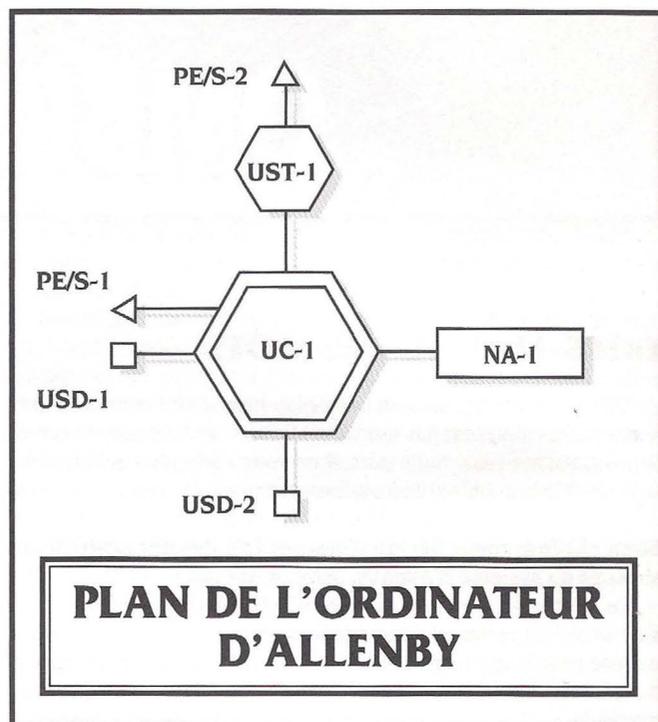
### LES DONNÉES SECRÈTES

L'unité secrète de stockage des données contient les notes personnelles d'Allenby, plus une copie de sauvegarde de tous les fichiers de l'USD-1 dont certains de cette USD qui ont été effacés. La réussite d'un test d'Informatique (4) permet de comprendre le fonctionnement du système. Allenby a programmé une routine de sauvegarde de tous les fichiers de la première USD dans la seconde par mesure de sécurité. Les fichiers apparaissant dans l'USD-2 qui ne sont pas dans l'USD-1 sont donc des fichiers originaux, comme les notes d'Allenby ou des sauvegardes de fichiers ayant été effacés dans l'USD-1. Voici les détails des trois types de fichiers contenus dans l'USD-2.

**Copies de sauvegarde des fichiers courants** : Rapports financiers et courrier anodin, reprenant byte pour byte les fichiers de l'USD-1. Ils ne renferment aucune information concernant l'affaire en cours.

**Notes d'Allenby** : Le journal tenu par Allenby au cours de l'année écoulée occupe plus de 100 mégapulsations. Sa lecture complète nécessite au moins cinq heures d'immersion dans les tréfonds de la personnalité tordue, arrogante, passive-agressive d'Allenby. Bon courage.

Heureusement, un decker peut facilement programmer une routine de recherche par mots clefs sur les sujets qui l'intéressent.



Voici quelques-uns des mots clefs les plus évidents, avec les informations correspondantes : les Shadows - une masse d'informations concernant notamment la gestion de leur carrière par Allenby et les vastes sommes d'argent qu'ils lui rapportent ; les Nightstalkers - un commentaire au passage, disant : "Le gang est encore venu jouer les gardes du corps pour les Shadows" ; Jetblack - un commentaire : "Vu "Jetblack est vivant !" peint à la bombe sur un mur. Putain, il est mort, il serait temps de s'y faire !" ; Teague ou la Highstar - le jackpot. Les commentaires au sujet de Teague et de sa corporation consistent principalement en jurons, insultes et autres spéculations hasardeuses sur l'ascendance de Teague et ses méthodes de reproduction. Mais en fouillant dans ce fatras, les shadowrunners apprennent plusieurs éléments déterminants. Tout d'abord, qu'Allenby était le propriétaire de Caravan ; ensuite, que Teague - représentant la Highstar - s'intéressait beaucoup à la société et qu'il avait fait une offre séduisante pour son rachat. Allenby lui avait clairement fait comprendre qu'il faudrait d'abord lui passer sur le corps. Si cette information fournit à Teague un motif sérieux de vouloir se débarrasser du nain, elle ne constitue aucunement une preuve. Les shadowrunners doivent chercher ailleurs les preuves de la culpabilité de leur employeur.

**Copies de sauvegarde des fichiers effacés** : Six fichiers sauvegardés dans l'USD-2 ne correspondent à aucun titre de l'USD-1. Le decker peut les identifier, au moyen d'un programme Catalogue ou Évaluation, comme des enregistrements simsens d'une durée approximative de 4 minutes chacun. La réussite d'un test d'Intelligence (4) lui permet de se rappeler la remarque de Tangent selon laquelle Allenby recevait des piles de démos d'aspirants-mégastars, et qu'il les stockait toujours dans son ordinateur pour les examiner à tête reposée. Ces fichiers sont ceux dont Tangent a constaté l'absence inexplicable dans l'USD-1 (elle ignore l'existence de l'USD-2).

Le decker qui infiltre l'ordinateur d'Allenby peut expérimenter n'importe lequel de ces enregistrements en ouvrant le fichier approprié. Dans ce cas, les données du simsens passent directement dans son cerveau par l'intermédiaire de son datajack. Il peut aussi les recopier sur sa console, et les visionner plus au calme avec des électrodes simsens standard. Dans le premier cas, il se prépare une bien mauvaise surprise.

## LA MORT EN PRISE DIRECTE

Pour tuer Allenby, Teague a choisi un moyen d'une étonnante subtilité. Il s'est adressé à un decker de son équipe, un individu déplaisant se faisant appeler Himem. Sachant qu'il travaillait sur des moyens de tuer électroniquement à distance, il lui a offert de tester ses trouvailles sur Allenby.

Himem cherchait depuis des mois le moyen de piéger un enregistrement simsens. Dans la mesure où les sensations d'un decker branché sur la Matrice sont virtuellement identiques à celles du simsens, la liaison d'un datajack offre aux signaux enregistrés un accès direct au cerveau. Il devait donc être possible, réfléchissait Himem, de piéger une piste simsens avec une CI noire qui s'activerait dès qu'elle serait jouée. Si la personne qui visionnait l'enregistrement le faisait par l'intermédiaire d'un datajack, la CI noire devrait pouvoir le tuer en moins de temps qu'il n'en faut pour piéger un decker ; plus vite encore, dans le cas d'Allenby, car il n'avait ni l'expérience ni les connaissances ou les réflexes d'un decker. Une personne utilisant une connexion par électrodes serait vraisemblablement secouée, sans subir de dommages graves. Mais Teague savait que sa cible visionnait toujours ses démos simsens par l'entremise de son datajack.

Utilisant les ressources de la Highstar, Himem a établi un NA secret reliant l'ordinateur d'Allenby à la Matrice en branchant une dérivation depuis une ligne RTL vers le système informatique de Caravan. Grâce à ce NA, il a implanté le fichier piégé dans l'ordinateur d'Allenby. Quand le nain l'a visionné, la CI noire l'a tué. Himem est alors retourné dans l'ordinateur effacer tous les enregistrements simsens pour faire disparaître ses traces, mais la routine programmée par Allenby a conservé une copie de sauvegarde du fichier piégé dans l'USD secrète.

Un decker qui se passe l'enregistrement simsens en se connectant à l'ordinateur d'Allenby par l'intermédiaire de son cyberdeck est aussitôt attaqué en combat standard par une CI noire Killer 4, dans un nœud Orange-3. Il peut accéder à tous les utilitaires de son cyberdeck et bénéficie de la protection de sa Solidité.

Si le decker visionne l'enregistrement piégé sans son cyberdeck - en étant directement connecté à l'ordinateur d'Allenby -, sa situation est beaucoup plus périlleuse. Il doit toujours faire face à une CI noire Killer 4 dans un nœud Orange-3, mais il n'a plus accès qu'aux seuls utilitaires chargés dans l'ordinateur d'Allenby, à savoir Solidité 3, Senseurs 2, Analyse 1, Évaluation 1, Catalogue 2 et Décryptage 2 - de la petite bière en face d'une CI noire. S'il utilise un système informatique sans aucun programme de decker, comme un ordinateur familial, il peut aussi bien courir nu dans la Matrice. Sa seule alternative est alors de se débrancher immédiatement. Il faut réussir pour cela un test de Volonté (4).

Un personnage peut aussi décider de visionner l'enregistrement simsens en se connectant par électrodes. Ce type de connexion est à sens unique et n'offre aucune possibilité de riposte au personnage, dont le seul choix est alors de se débrancher grâce à un test de Volonté (4). La résolution plus faible d'un branchement par électrodes amortit considérablement les effets de la CI noire, qui n'inflige plus que des dégâts étourdissants. Une fois inconscient, le personnage est considéré comme déconnecté.

## HIMEM CONTRE-ATTAQUE

Le fichier piégé n'est pas la seule menace que doivent affronter les shadowrunners. Si les Trace et Rapporte de l'UC-1 ou de l'USD-1 parviennent à franchir le NA-1, Himem est prévenu d'une intrusion dans l'ordinateur d'Allenby. Au lieu de riposter personnellement, il dépêche des intermédiaires. Le fichier miné n'est pas la seule innovation qu'il a apportée au domaine des CI noires semi-autonomes.

Cinq actions après le rapport du Trace et Rapporte, il envoie deux exemplaires de sa CI noire Killer 5 modifiée dans le NA-1. L'un rejoint l'UC-1 et l'autre l'USD-1. S'ils rencontrent un decker en chemin, les programmes attaquent. Dans le cas contraire, ils restent en position et guettent le retour de l'intrus. Le decker qui

parcourait le contenu de l'USD-2 à l'arrivée des CI noires a une très mauvaise surprise lorsqu'il regagne l'UC, présumée sans risque, où l'attend un Killer 5 l'écume aux lèvres.

Une fois le decker tué ou déconnecté, Himem désactive les CI qu'il a envoyées. Toute personne revenant inspecter l'ordinateur d'Allenby ne rencontre que les CI blanches d'origine.

La mystérieuse manifestation des CI noires devrait faire comprendre au decker que le système d'Allenby recèle de sérieuses anomalies, en particulier s'il voit le Killer émerger du "mur" de l'UC-1. Si vous voyez le joueur passer à côté de cette piste, demandez-lui un test d'Intelligence (4). En cas de réussite, le decker en déduit que l'UC comporte une deuxième ligne de données secrète sortant de l'UC. Comme la première, cette ligne n'apparaît qu'avec le mot de passe approprié (désolé, bonhomme, personne n'a dit que ce serait du gâteau).

## LA RÉPONSE PHYSIQUE

Dès qu'il est alerté de la présence de gêneurs dans l'ordinateur d'Allenby, Himem envoie ses CI s'en occuper. Mais il sait bien que les deckers opèrent rarement en solo, aussi dépêche-t-il sur place une "équipe d'intervention spéciale" du service de sécurité de la Highstar, composée de cinq porte-flingues et d'une mage de combat entassés dans un van Volkswagen Superkombi III. Ces tueurs arrivent en 10 minutes devant l'immeuble de Caravan.

Les survivants peuvent passer au chapitre suivant, **Le retour de Wallace**, page 35.

## AGENTS D'INTERVENTION DE LA HIGHSTAR (5)

Motivés et bien entraînés, ces hommes sont de magnifiques instruments pour le maintien de l'ordre corporatiste. Sans être prêts à sacrifier leur vie sans nécessité, ils considèrent les risques comme faisant partie du métier.

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

**Initiative** : 4 (6) + 2D6

**Réserves de D3** : Combat 6

**Indices de danger/niveau professionnel** : 3/2

**Compétences** : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 1

**Cyberware** : Réflexes Accrus (3)

**Équipement** : Couteau (5L), micro-émetteur, armure de sécurité moyenne (6/5), Samopal vz 88 V [fusil d'assaut, 35 (chargeur), visée laser, compensateur de recul (2), crosse dépliant (1 niveau supplémentaire de compensation de recul), 8M]

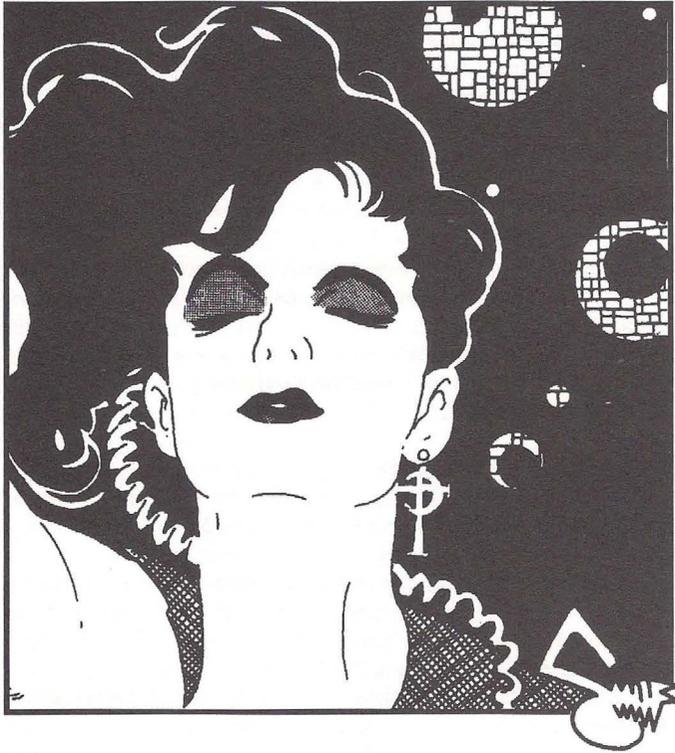
MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal						



## MAGE DE COMBAT DE LA HIGHSTAR

Elle a intégré la corporation pour avoir libre accès à des bibliothèques hermétiques qu'elle n'aurait jamais pu consulter si elle était restée à son compte. Elle doit demeurer en vie si elle veut en profiter, par conséquent elle ne prend aucun risque inutile.

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

**Initiative :** 5 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 7, Magie 7

**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/3

**Compétences :** Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 3, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 3, Furtivité 3, Sorcellerie 3 (Lancement de Sorts 5, spécialisation : Sorts de Combat 7)

**Cyberware :** Aucun

**Sorts :** Bélier 2, Éclair Mana 6, Poing de Force 6, Soins 3, Sommeil 3

**Équipement :** Ares Predator II (pistolet lourd, 15 (chargeur), visée laser, 9M), couteau (4L), micro-émetteur, armure de sécurité moyenne (6/5), focus de sort spécifique (Poing de Force 2), focus de sort spécifique (Sommeil 1)

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

## VOLKSWAGEN SUPERKOMBI III

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/8	35/105	4	3	2	3

**Places :** 2 x 2 sièges avant + 10 places banquette arrière

**Portes :** 2 standard + 1 double + 1 arrière

VÉHICULE				
▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

## ANTIVIRUS

Le seul problème susceptible de se poser dans ce chapitre est que le decker du groupe accède aux mauvais fichiers et passe à côté des notes d'Allenby, qui dévoilent le motif qu'avait Teague de vouloir la mort du nain. Les shadowrunners peuvent réussir malgré tout à voir le bout de cette aventure, mais ils risquent de rester largement dans l'ignorance de ses tenants et aboutissants. Dans ce cas, donnez un petit coup de pouce au decker en considérant qu'un test d'Intelligence facile lui permet d'identifier les fichiers importants.

Les shadowrunner seront vraisemblablement loin des bureaux de Caravan à l'arrivée de l'équipe d'intervention de la Highstar. Dans le cas contraire, les gardes de sécurité tirent à vue. Si les shadowrunners vous semblent en trop mauvaise posture, vous pouvez équilibrer les chances en faisant intervenir deux ou trois Nightstalkers qui les suivaient.

La capture d'un des agents de la Highstar ne révèle rien de particulier. L'ordre est tombé d'en haut de se rendre à cette adresse et d'éliminer toute personne trouvée sur les lieux, sans explication et sans identification des cibles.

# LE RETOUR DE WALLACE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

**Note au Maître de Jeu : Utilisez cette rencontre à n'importe quel moment après la première visite des shadowrunners à l'ordinateur d'Allenby, alors qu'ils se trouvent dans la rue.**

Et il se remet à pleuvoir, pas possible, suffisamment fort pour réduire la visibilité à quelques dizaines de mètres. Fendant les rideaux de la pluie, un colosse se matérialise, tenant ses mains vides bien à l'écart de son corps pour montrer qu'il n'est pas armé. Vous reconnaissez Wallace immédiatement.

"Il faut qu'on parle", fait-il sans préambule. "Dans votre intérêt, surtout. Choisissez l'endroit. Un lieu tranquille."

## L'ENVERS DU DÉCOR

Wallace, agent du FBI et catalogue de cyberware ambulante, suit les shadowrunners au lieu de réunion de leur choix. L'indifférence avec laquelle il les accompagne dans ce qui pourrait, après tout, être une embuscade, devrait les impressionner. Soit il est très sûr de lui, soit il est vraiment très coriace.

Wallace met la situation à plat avec les shadowrunners. Il fait partie d'une brigade spéciale du FBI chargée d'enquêter sur la corruption et la collusion au sein de l'industrie du spectacle (considérant que 98 % de cette industrie sont contrôlés par quelques mégacorporations seulement, la collusion potentielle ne laisse pas d'inquiéter les fédéraux). Sa mission particulière consistait à rechercher une possible implication d'Allenby et de Caravan dans cette arnaque à l'échelle mondiale. À l'origine, il pensait que les shadowrunners travaillaient comme intermédiaires entre Allenby et la Highstar.

La mort d'Allenby lui a montré qu'il se trompait. Après quelques recherches, il a découvert que la Highstar avait offert de racheter Caravan et qu'Allenby avait refusé. Voilà qui innocentait Caravan et qui mettait un terme à la mission de Wallace. Il est en revanche persuadé que la Highstar a commandité le meurtre d'Allenby afin de pouvoir racheter sa société. Ni la Highstar ni le meurtre ne rentrent dans sa juridiction ; son département n'a aucun intérêt ni aucune autorité en matière d'homicides, mais Wallace ressent un violent sentiment d'injustice. Contrairement à la ligne officielle du FBI, qui dit : "J'obéis aux ordres, et au diable tout le reste !", il pense que *quelqu'un* doit faire tomber Teague et la Highstar.

Il laisse entendre aux shadowrunners qu'en échange de quelque chose de vraiment compromettant au sujet de la Highstar ou de Teague, il tirera quelques ficelles pour les disculper du meurtre d'Allenby.

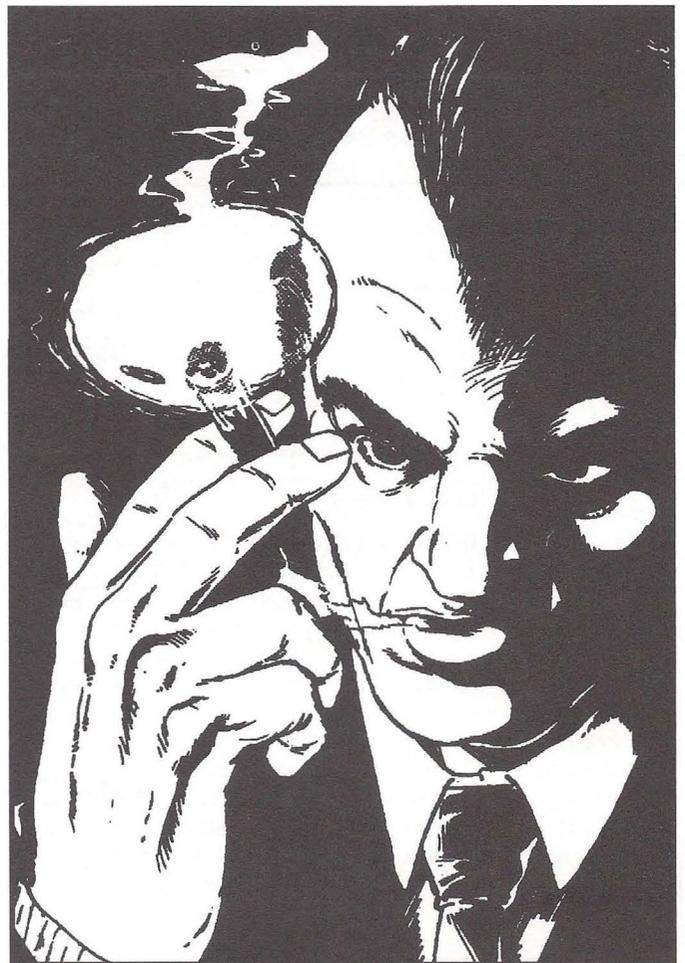
"Je sais que vous avez vu les fichiers d'Allenby", conclut-il, "et je pense que vous avez trouvé la porte invisible. Le mot du jour est "Charon". Faites-en bon usage." Sur ces mots, Wallace s'en va et disparaît dans la nature.

Son commentaire au sujet de la "porte invisible" désigne évidemment la liaison cachée entre l'UC-1 et le NA-1 du système d'Allenby. Le "mot du jour" est le mot de passe qui dévoile et donne accès à la connexion.

## ANTIVIRUS

Les shadowrunners essaieront peut-être de persuader Wallace d'intervenir immédiatement pour les blanchir. Malheureusement, il n'est qu'un simple agent du FBI et ne peut pas accomplir grand-chose directement. Il doit en appeler à ses supérieurs à FDC, et on comprend qu'il n'est pas disposé à le faire sans une foutue bonne raison. Exercer une pression physique sur lui ou le retenir en otage n'est pas le meilleur moyen de s'attirer les bonnes grâces du FBI ; s'ils sont assez fous pour s'amuser à ce jeu-là, ils reçoivent la visite d'une équipe d'intervention spéciale du FBI. Leurs caractéristiques importent peu ; les fédéraux ne plaisantent pas, et ce n'est pas une équipe de shadowrunners à la petite semaine qui va les faire plier.

Si les shadowrunners, pour une raison ou pour une autre, tuent Wallace avant de l'avoir entendu, vous pouvez leur donner une seconde chance de se procurer le mot de passe par l'intermédiaire de Jetblack, qui le tient de ses contacts.



# CHARON

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Okay, retour au bureau d'Allenby. Cette fois-ci, vous êtes dou-blement prudents ; qui sait combien de ces gorilles de la sécurité ont décidé de traîner un peu dans le coin ?

## L'ENVERS DU DÉCOR

La prudence paye, parfois. La Highstar a effectivement laissé un homme en place à l'accueil chez Caravan, mais seulement un, parce qu'elle n'imaginait pas vraiment que les shadowrunners seraient assez stupides pour revenir. Donnez-lui les caractéristiques indiquées au chapitre **Ombre noire**, page 34. Le garde se bat farouchement, mais tout de même pas jusqu'à la mort.

L'ordinateur d'Allenby est exactement dans l'état où ils l'ont laissé, à la différence que les CI noires modifiées d'Himem ont été retirées du système. Le decker du groupe peut se connecter directement ou opérer en dinosaure (voir **Ombre noire**, page 32).

Le plan du système informatique d'Allenby est fourni page 32. Lorsque le decker entre le mot de passe "Charon", la liaison entre l'UC-1 et le NA-1 devient visible et il peut l'emprunter. Une seconde liaison part du NA-1 pour remonter jusqu'à la matrice de la Highstar.

Si le decker déclenche une alerte externe, ou si la CI Trace et Rap-porte remplit correctement son rôle, Himem découvre la présence

d'un intrus dans sa portion privée du système. Avec la mégalomanie des grands deckers, il bondit sur sa fiche datajack pour l'affronter personnellement. Son arrogance l'empêche de reconnaître sa défaite ; il préfère mourir plutôt que de se débrancher.

## PLAN DU SYSTÈME INFORMATIQUE DE LA HIGHSTAR

**NA-1** : Orange-3. Ce nœud est celui qui apparaît sur le plan du système informatique d'Allenby.

**NA-2** : Orange-4, Killer 3, Kamikaze Plus 3. Ce nœud donne accès à la Matrice.

**UC-1** : Orange-3, Kamikaze 4, Barrière 5. Cette unité centrale gère la majeure partie de la puissance du système de la Highstar.

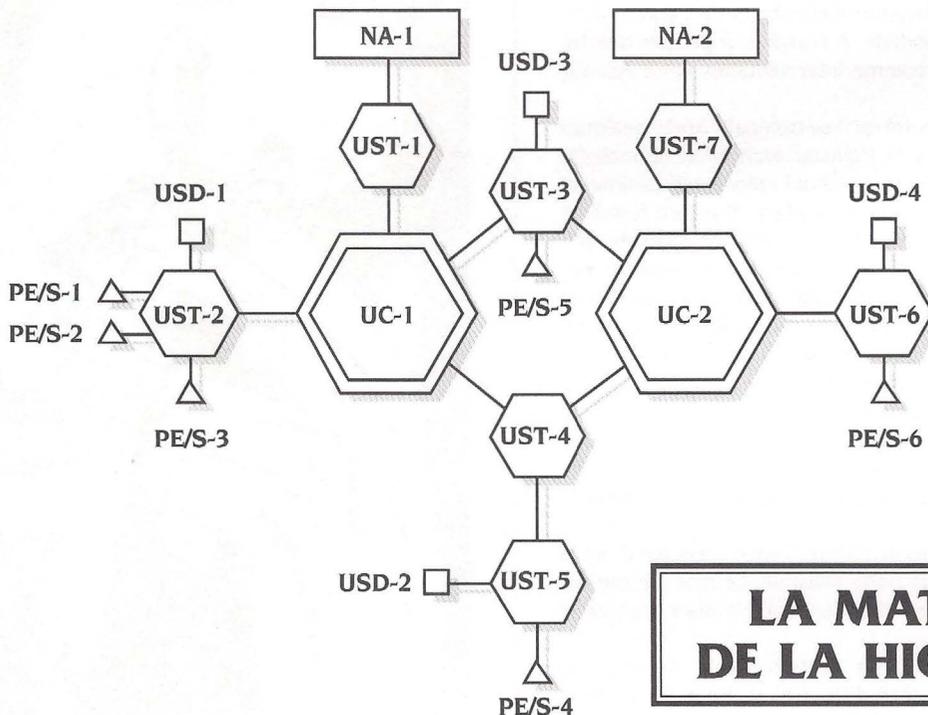
**UST-1** : Rouge-3, Blaster 4, Trace et Grille 4. Cette unité de sous-traitement nouvellement installée gère la liaison entre les systèmes de la Highstar et de Caravan.

**UST-2** : Orange-3, Barrière 4. C'est le processeur du service de comptabilité.

**USD-1** : Orange-3, Barrière 3, Brouillage 4. Contient des informations comptables banales concernant les opérations de la Highstar, révélant que la firme est en fait une société-écran.

**PE/S-1-3** : Vert-3, Barrière 2. Ces nœuds correspondent aux terminaux et aux connexions datajacks du service de comptabilité.

**UST-3** : Rouge-3, Barrière 4, Killer 3. Processeur du patron, presque entièrement réservé à l'usage personnel de Teague.



**LA MATRICE DE LA HIGHSTAR**

**USD-3** : Rouge-2, Barrière 3, Brouillage 3, CI noire 4. Contient différents fichiers consacrés aux tentatives de Teague de racheter Caravan, plus le rapport d'un détective privé concernant la vulnérabilité d'Allenby au chantage. Rien dans tout ça qui prouve la culpabilité de Teague dans le meurtre du nain, mais les manigances machiavéliques exposées dans ces fichiers, si elles devaient être publiées au grand jour, suffiraient à ruiner la réputation de Teague et de la Highstar. Un acquéreur intéressé pourrait offrir 10.000 nuyens pour ces fichiers, qui prennent un volume de 25 Mp.

**PE/S-5** : Rouge-2, Barrière 4. Terminal du bureau de Teague.

**UC-2** : Orange-3, Kamikaze 4, Barrière 5. Cette unité centrale d'appoint décharge un peu le travail de l'UC-1 mais gère surtout les recherches d'Himem, menées dans l'UST-6.

**UST-4** : Orange-3, Barrière 3. Assure la transmission entre les UC 1 et 2.

**UST-5** : Orange-4, Barrière 4, Trace et Grille 3, Killer 3. Processeur du service du personnel.

**USD-2** : Rouge-2, Barrière 3, Brouillage 3, Blaster 3. Fichier du personnel, comportant notamment l'adresse de Teague : Washon Heights, à la pointe nord de Washon Island, juste à l'ouest de Downtown sud.

**PE/S-4** : Orange-3, Barrière 3. Terminal du service du personnel.

**UST-6** : Rouge-4, Barrière 4, Trace et Grille 3, Kamikaze Plus 3, Trace et Rapporte 8, Killer (CI noire) 4. Ce processeur renferme toutes les recherches d'Himem.

**USD-4** : Rouge-4, Barrière 4, Brouillage 4, Trace et Rapporte 8, CI noire 5. Cette banque de données contient les fichiers et le codage informatique de base élaboré par Himem dans ses recherches sur les CI noires modifiées. Certains, rédigés dans le code privé d'Himem, traitent de ses expériences sur son fichier *simsens* piégé. Les fichiers faisant référence aux CI noires modifiées occupent un volume total de 100 MP et valent dans les 50.000 nuyens si on sait à qui les revendre, mais seulement s'ils sont complets. Des fichiers fragmentaires ne valent que 1.000 nuyens par tranche de 10 % du total (tu n'as récupéré que la moitié des fichiers ? ça va chercher dans les 5.000 nuyens, bonhomme). Les fichiers traitant du *simsens* tueur doivent être décryptés avant de pouvoir être lus (ou vendus). Le décodage nécessite un test d'Intelligence (8) et un temps de base de 24 heures. Les fichiers en clair occupent un volume de 150 Mp. S'ils trouvent acquéreur, ils peuvent ramener 200.000 nuyens. Comme précédemment, des fichiers fragmentaires rapportent moins et ne valent que 2.000 nuyens par tranche de 10 % du total. Dans les deux cas, la valeur des données diminue de 10 % après chaque semaine.

**PE/S-6** : Rouge-3, Barrière 5. Connexion datajack dans le laboratoire de recherche d'Himem.

**UST-7** : Orange-7, Barrière 6, Kamikaze 3. Ce processeur gère le NA-2, supervisant tout le trafic entre le système de la Highstar et la Matrice.

## HIMEM

Âgé de seulement vingt-trois ans, Himem le *wunderkind* sait déjà concocter de méchantes GLACE, et il constitue également un redoutable adversaire dans un combat de deckers. Son icône est un dandy version "trois mousquetaires", brandissant une épée rougeoyante comme un laser au CO<sub>2</sub>.

<b>Co</b>	<b>R</b>	<b>F</b>	<b>Ch</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>E</b>	<b>M</b>	<b>R</b>	<b>Armure</b>
2	6	2	1	6	3	5,5	-	6 (12)	-

**Initiative** : 6 + 1D6 (12 + 3D6 dans la Matrice)

**Réserves de Dés** : Combat 7, Matricielle 16

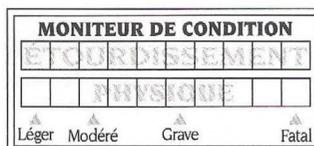
**Indice de danger/niveau professionnel** : 4/3

**Compétences** : Combat à Mains Nues 1, Combat Armé 1, Électronique 5, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 1, Furtivité 1, Informatique 4 (Logiciels 6, spécialisation : Programmation Matricielle 8), Informatique (C/R) 5, Théorie Informatique 6

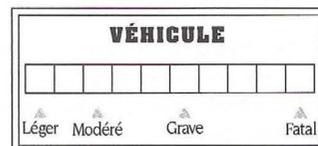
**Cyberware** : Datajack

**Équipement** : Cyberdeck Fairlight Excalibur [MPCP 12, Renfort 5, Mémoire 500, Stockage 1.000, Chargement 100, E/S 50 avec accroissement de réponse (3)]

**Programmes** : Attaque 7, Catalogue 3, Évasion 4, Masque 3, Miroir 3, Senseurs 6, Solidité 6



HIMEM



FAIRLIGHT EXCALIBUR

## LA SÉCURITÉ DE LA HIGHSTAR

Avant de plonger tête la première dans la Matrice pour faire le coup de poing avec l'intrus, Himem renvoie l'équipe d'intervention spéciale de la Highstar aux bureaux de Caravan. Vous trouverez les caractéristiques de ses agents au chapitre **Ombre noire**, page 34. Cette fois, cependant, l'équipe d'intervention se manifeste en sept minutes seulement, assez vite pour tomber sur le râble des shadowrunners s'ils traînent un peu trop longtemps sur place.

Passez ensuite au chapitre suivant, **Vampire à la rescousse**.

## ANTIVIRUS

L'objectif de ce chapitre est de permettre aux shadowrunners de se procurer l'adresse personnelle de Teague. Les informations concernant ses tentatives de rachat de Caravan ainsi que l'élaboration du fichier piégé aident à la compréhension de l'histoire, mais ne sont pas indispensables à la bonne marche de l'aventure. S'ils ne trouvent pas l'adresse, à vous d'improviser un autre moyen de la leur fournir, peut-être par l'entremise de Jetblack, qui aura lancé quelques sondes de son côté, ou grâce à Wallace, qui peut obtenir le renseignement.

En cas de besoin, les Nightstalkers peuvent intervenir une nouvelle fois pour tirer les shadowrunners des griffes de l'équipe d'intervention.

Si les shadowrunners sont tentés de revendre immédiatement les fichiers négociables dérobés dans le système informatique de la Highstar, rappelez-leur discrètement l'épisode de l'embuscade sur les quais, prouvant que Teague ne rechigne pas à recruter ses tueurs dans le milieu des ombres. Par ailleurs, il a fait circuler le bruit que les shadowrunners vaudraient davantage morts que vifs, et toute rencontre avec un fourgue ou un arrangeur présente, par conséquent, un sérieux risque de guet-apens. Si les shadowrunners n'y pensent pas immédiatement, transformer leur première entrevue avec un arrangeur en traquenard manqué, pour les faire réfléchir. S'ils s'obstinent à vouloir refourguer leurs fichiers, tendez-leur des embuscades de plus en plus meurtrières, jusqu'à ce qu'ils finissent par admettre qu'ils ne retrouveront pas une vie normale tant que Teague sera en liberté. Si vos joueurs ont décidé ment la tête dure et que vous êtes d'humeur généreuse, autorisez un test d'Intelligence (6) pour donner aux shadowrunners une dernière chance de comprendre la situation.

# VAMPIRE À LA RESCOUSSE

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Décidément, ça ne va pas fort, ces derniers temps. Vous êtes sans cesse ramenés au même endroit, pour vous heurter aux mêmes difficultés ; et voilà maintenant que vous détenez des informations négociables sans pouvoir les écouler. Quelqu'un va bien finir par craquer, et ce ne sera pas vous.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Okay, les shadowrunners connaissent la planque de Teague et ils savent qu'ils doivent lui faire son affaire s'ils veulent retrouver une vie normale. Le problème, c'est que, renseignements pris (au chapitre **Contacts**, page 52), il s'avère que le costard a conçu sa résidence secondaire comme une véritable forteresse. Donc, il leur faut des renforts, mais avec leur tête mise à prix par Teague, recruter des muscles du milieu constituerait un véritable appel au meurtre. De toute évidence, les shadowrunners ont besoin d'aide, et cette aide ne peut venir que d'une source non conventionnelle.

Ils penseront peut-être d'eux-mêmes à Jetblack. Le vampire n'a aucune confiance en eux (il n'a confiance en personne), mais il apprécie leur style et, s'il refuse de s'impliquer directement pour des raisons personnelles, il accepte de leur parler.

Naturellement, il est possible que les shadowrunners n'aient pas l'idée de le contacter. Dans ce cas, c'est lui qui les joint pour leur demander ce qu'ils ont découvert dans l'ordinateur d'Allenby (il fait référence à leur *première* passe, évidemment). Il insiste sur la nécessité d'éliminer Teague. Si les shadowrunners refusent toujours de se ranger à cette opinion, le vampire leur parle du prix que Teague a mis sur leur tête et les informe que plusieurs gâchettes du milieu sont déjà sur leur piste. S'ils ignorent encore l'adresse de Teague à ce stade, Jetblack la leur fournit.

Une fois décidés à se débarrasser de Teague et dûment informés de ce qu'ils vont devoir affronter pour parvenir jusqu'à lui, les shadowrunners se rendent compte qu'ils ne sont pas suffisamment nombreux pour pénétrer les défenses de son repaire. Ils peuvent demander le concours de Jetblack, au moins sous la forme de quelques Nightstalkers en renfort.

Mais Jetblack refuse de les aider, pour des raisons personnelles. Impliquer son gang dans une opération aussi peu discrète que l'assaut d'une résidence corporatiste protégée attirerait trop l'attention sur lui et risquerait de faire éclater sa véritable identité aux yeux de tous. Ses vieux amis les Shadows en entendraient parler, et ils le mépriseraient probablement d'avoir embrassé le vampirisme par crainte de la mort. Et il ne veut pas devenir l'objet de leur mépris (ses craintes peuvent paraître ridicules, mais elles sont compréhensibles. Jetblack a toujours été émotionnellement fragile. Voyez **Ombres Portées**, page 58).

Pour convaincre Jetblack, les shadowrunners doivent le persuader que les Shadows n'apprendront jamais la vérité sur lui ou qu'ils s'en fichent pas mal. Jetblack est si paranoïaque que la première solution est impraticable. En conséquence, il ne leur reste plus qu'à prouver au vampire que ses vieux amis ne lui en voudront pas d'être ce qu'il est, ou qu'ils sont déjà au courant.

Ils ne s'en souviennent peut-être pas, mais ils ont une bonne raison de penser que les Shadows connaissent la condition de Jetblack. À la soirée chez Wickingham, leur toast "aux amis absents, et à ceux qui sont partis derrière le coucher du soleil" pouvait parfaitement faire référence à un vampire, avec son allergie au soleil, et plus probablement à Jetblack (après tout, les Shadows ne doivent pas avoir tellement d'amis atteints du VVHMH).

S'ils ont oublié le toast, un test d'Intelligence (4) peut leur permettre de s'en rappeler, ainsi que la musique de Jetblack qui passait en fond sonore. Des joueurs intelligents ne devraient pas avoir de difficultés à tirer les implications du toast. Si vous êtes d'humeur magnanime, vous pouvez accorder un deuxième test d'Intelligence à des joueurs moins astucieux pour leur laisser une dernière chance de comprendre que les musiciens connaissent et acceptent la condition actuelle de Jetblack.

Une argumentation convaincante devrait amener le vampire à se ranger aux vues des shadowrunners et à accepter de les aider. Toujours nerveux à l'idée d'affronter ses vieux amis face à face, Jetblack leur suggère de l'accompagner chez les Shadows, qui logent actuellement chez un autre musicien dans Richmond Highlands. S'ils acceptent de venir, il monte avec eux, suivi par une escorte de vingt Nightstalkers à moto. Reportez-vous alors au chapitre **L'ombre des Shadows**, page 40 (les retrouvailles ne peuvent avoir lieu que la nuit).

## ANTIVIRUS

Si les shadowrunners sont incapables de convaincre Jetblack, attendu que ce dernier refuse de leur dire où trouver les Shadows, ils n'ont même pas la possibilité de s'adresser directement aux musiciens. Dans ce cas, ils doivent trouver de l'aide ailleurs.

Ils peuvent recruter des muscles dans la rue, s'ils en dénichent qui sont disposés à les aider plutôt que de les tuer pour la récompense de Teague : une tâche difficile et improbable (à vous d'en fixer la difficulté et les risques, ainsi que de déterminer la compétence des muscles disponibles).

Ils peuvent essayer de contacter les Shadows par d'autres moyens, dans l'espoir douteux que les musiciens acceptent d'embaucher des renforts à leurs frais. Leurs chances d'y parvenir sont quasi-nulles. Il leur est impossible de contacter directement les Shadows, et ils doivent s'adresser à leurs assistants, leurs gardes du corps ou leurs groupies. De bons gardes du corps (et les Shadows ont les meilleurs) tiennent les monstres des rues bardés de métal loin de leurs clients. Prétendre connaître Jetblack ne provoque que des ricanements de mépris ("Vous avez parlé à Jetblack ? Sûr, on vous croit, les gars. Même qu'il jouait au poker avec Elvis, Jim Morrison et Adam Vikk. Qui est-ce qui gagnait ?"). Désolé. Piste morte.

Les shadowrunners ont plus de succès en s'adressant à Wallace. Entrer en contact avec lui nécessite un test d'Étiquette (Rue) (6) ou d'Étiquette (Police) (6), et ils seraient fichtrement bien inspirés de réfléchir à deux fois à la manière de formuler leur demande. Le mieux est de lui présenter l'affaire comme un raid d'origine inconnue, monté par une filière qu'il sera impossible de remonter. Wallace veut voir Teague hors d'état de nuire et il est prêt à faire

## VAMPIRE À LA RESCOUSSE

quelques efforts pour ça. Si vous décidez qu'il se laisse convaincre, il met les shadowrunners en relation avec quatre gros bras de sa connaissance, sans aucun lien avec lui ou avec le FBI (utilisez le mercenaire ork, page 8 de **Contacts & Archétypes**). Il n'est pas nécessaire de les payer, mais ils exigent une part du butin ramassé dans l'opération. Certes, quatre durs à cuire orks ne constituent pas un groupe d'assaut bien impressionnant, mais c'est toujours mieux que rien.

Ils peuvent enfin envisager une autre alternative : décrocher et se mettre au vert quelque temps, en espérant ne pas se faire

descendre. Un choix peu héroïque et pas particulièrement judicieux. Une vie passée à conserver toujours une longueur d'avance sur une bonne partie du milieu est généralement brève et brutalement interrompue.

Si les shadowrunners essaient de contacter les Shadows, d'embaucher des muscles ou s'ils réclament l'assistance de Wallace, envoyez-les à **L'assaut final**, page 41, avec leurs éventuels renforts. S'ils accompagnent Jetblack chez les musiciens, envoyez-les à **L'ombre des Shadows**, page suivante, avec une vingtaine de Nightstalkers.



# L'OMBRE DES SHADOWS

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Alors comme ça, c'est là que vivent les Shadows, hein ? Un appartement au rez-de-chaussée dans Richmond Highlands, un vigile dans un box en verre blindé à l'accueil, et pas le moindre système d'alarme en vue. Vous pourriez vous introduire ici les doigts dans le nez.

Apparemment, ce ne sera pas nécessaire. Sur un tranquille : "Attendez-moi ici", Jetblack vous laisse devant les véhicules et s'approche du vigile. Vous n'entendez pas ce qu'il lui dit, mais ça a l'air de marcher. Le type déverrouille la porte d'entrée. Jetblack vous fait signe de le suivre. Deux Nightstalkers vous escortent à l'intérieur de l'immeuble.

En approchant de la porte de l'ami des Shadows, Jetblack paraît nerveux. Il reste un moment incertain, hésitant à frapper.

Avant qu'il puisse rassembler son courage, le battant s'ouvre. Une brune séduisante - Marli Bremerton, chanteuse et leader des Shadows - s'encadre dans la porte. Elle examine le vampire de haut en bas pendant un moment, puis un sourire radieux éclaire son visage.

"C'est bien toi", murmure-t-elle. "Je savais que tu n'étais pas mort." Elle passe un bras autour des épaules de Jetblack et le conduit à l'intérieur de l'appartement, où l'attendent les autres Shadows. Vous observez, un peu embarrassés, les autres musiciens accueillir leur vieil ami avec des accolades et de chaleureuses poignées de mains. Vous pensez même voir briller des larmes dans les yeux du vampire... mais ce doit être un effet de l'éclairage.

### Après ces émouvantes retrouvailles, lisez ce qui suit :

Marli Bremerton s'approche de vous, le visage grave. "Jetblack nous a raconté ce qui est arrivé à Allenby. On ne savait pas que



Teague essayait de racheter Caravan ; ce qui sûr, c'est qu'on n'a pas du tout envie de bosser pour la Highstar." Elle fronce les sourcils. "L'ennui, c'est que, à moins d'être en mesure de démontrer des preuves solides à l'appui, que Teague a tué ou fait tuer Allenby, on ne peut pas faire grand-chose. Il est probable que si ces preuves existent, Teague les gardent avec lui, certainement quelque part dans sa maison." Elle hausse les épaules. "Je regrette. Je ne vois pas en quoi on pourrait vous aider."

Jetblack se joint à votre petit groupe. Il semble beaucoup plus détendu, plus en paix avec lui-même. Il vous faut quelques secondes pour comprendre ce qu'il y a de changé, puis vous réalisez que pour la première fois depuis que vous l'avez rencontré, le vampire a l'air heureux. "Ils ne peuvent pas vous aider", dit-il en faisant référence aux musiciens, "mais nous, si." Il jette un coup d'œil aux deux Nightstalkers qui vous ont suivis à l'intérieur. "Pas vrai, les gars ?"

### Si les shadowrunners demandent à Jetblack s'il a un plan pour attaquer le repaire de Teague, lisez ce qui suit :

Le vampire hausse les épaules. "On est des gangsters, pas des troupes d'assaut. Débrouillez-vous avec les plans." Il sourit. "S'ils sont bons, on les suivra à la lettre."

## L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadows connaissaient la condition vampirique de Jetblack pratiquement depuis le début, mais ils ont respecté sa décision de se retirer de la vie publique. Leurs retrouvailles peuvent être très émouvantes. Si vous êtes d'humeur sentimentale et que les joueurs apprécient le spectacle, n'hésitez pas à verser dans le mélodrame. Sinon, les musiciens invitent les shadowrunners à se servir à boire et à se mettre à l'aise, avant de passer dans une autre pièce pour renouer avec leur vieil ami dans l'intimité.

Libéré de ses craintes envers les Shadows et leurs sentiments à son égard, Jetblack offre son soutien inconditionnel aux shadowrunners. Il se met à leur disposition avec une vingtaine de ses hommes. Mais comme il le dit lui-même, les Nightstalkers sont des motards, pas des troupes de choc ; ils éprouvent rarement la nécessité d'emporter une position fortifiée. L'élaboration de la stratégie de l'opération repose donc entièrement sur les épaules des shadowrunners.

## ANTIVIRUS

Il n'y a rien qui puisse mal tourner dans cette rencontre. Si les shadowrunners deviennent berserks et descendent les Shadows ou quelque chose de totalement inattendu dans le même genre, la conséquence de leur coup de folie est qu'ils ne peuvent plus courir les ombres de Seattle.

Avant de se rendre chez Teague, il serait bon de se renseigner un peu sur le dispositif de sécurité de son repaire. Jetblack ou l'un des Nightstalkers le rappelle aux shadowrunners s'ils l'oublient dans l'excitation du moment. Reportez-vous au chapitre **Contacts**, page 52.

# L'ASSAUT FINAL

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Vashon Heights, l'une des plus récentes enclaves de luxe à l'extérieur de la conurb, se dresse devant vous. Vashon Island est un lieu de résidence privilégié, avec ses collines et vallons et ses arbres authentiques autour des maisons et des terrains pour riches industriels de Seattle.

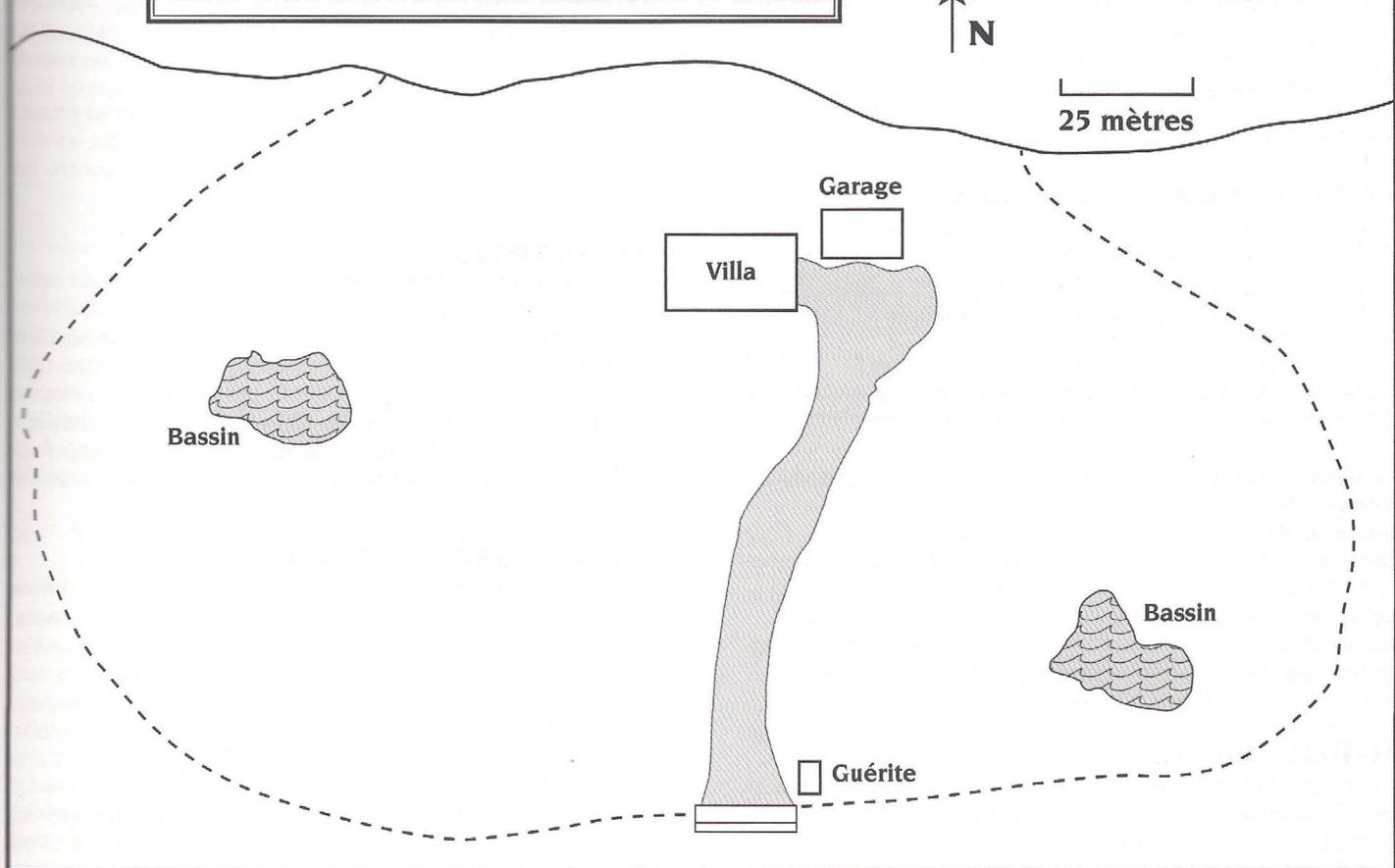
Teague possède une propriété sur le front de mer, ouvrant sur le Puget Sound. De votre point de vue élevé, vous pouvez constater qu'elle se trouve à un kilomètre seulement du terminal du bac hydroplane à grande vitesse. Le bac y accoste après avoir quitté la terre ferme juste au sud de Lincoln Park.

La propriété couvre près de trois hectares d'un gazon manucuré, agrémenté de bosquets et de deux petits bassins probablement remplis de rares et coûteux *koi* japonais. Un grillage de six mètres de haut l'entoure entièrement. Il s'incline vers l'extérieur en son sommet, où il est probablement surmonté d'un monofilament électrifié. L'unique portail d'accès se trouve au sud du domaine. Il semble de taille à arrêter n'importe quel véhicule plus léger qu'une

Citymaster. Une petite guérite se dresse à côté du portail. Trois gardes patrouillent dans les environs. Deux autres sont probablement dans la guérite. D'autres encore sillonnent la propriété par groupes de deux ou trois. Jusqu'à présent, vous en avez compté dix ; auxquels il convient d'ajouter ceux que vous n'avez pas repérés. Deux maîtres-chiens trolls tiennent leurs monstres (ça, des chiens ?) au bout d'énormes laisses. Des paranaturels ? Difficile à dire à cette distance, mais la possibilité est à considérer. Sans compter qu'il peut aussi y en avoir d'autres, de ceux-là.

La pelouse à l'arrière de la maison descend en pente douce jusqu'à la berge, où elle s'achève contre un mur de retenue de seulement deux mètres de haut. Une plage étroite, moins de deux mètres de large, court le long du Puget Sound. Quatre gardes supplémentaires traînent dans le coin, de toute évidence pas assez pour surveiller efficacement les presque 100 mètres de front de mer, ce qui vous donne à penser que Teague doit avoir d'autres défenses en réserve, probablement des détecteurs de mouvement couplés à des lasers. Cette course se présente décidément de plus en plus mal.

## LA PROPRIÉTÉ DE TEAGUE



## L'ENVERS DU DÉCOR

La propriété de Teague mesure environ 200 mètres dans sa plus grande largeur.

Aux shadowrunners de décider de quelle manière exactement ils comptent s'y introduire. En fonction des précédentes rencontres, ils sont peut-être tout seuls ou accompagnés de collègues recrutés dans les ombres, d'orks fournis par Wallace ou de Jetblack et de ses Nightstalkers. Un assaut frontal équivaut à un suicide vulgaire et sans élégance. Certes, les gardes ne retiendront pas indéfiniment des assaillants déterminés, mais ils n'ont qu'à se contenter de les retarder suffisamment en attendant les renforts (voir plus loin, **Les renforts**).

## LA SÉCURITÉ PHYSIQUE/TERRAIN

Le grillage métallique extra-résistant de la clôture et du portail procure une barrière d'indice 24 contre les véhicules et d'indice 8 contre un instrument plus acéré. Naturellement, cet indice de barrière ne s'applique pas contre les balles. Si les shadowrunners escaladent la palissade, à vous de déterminer s'ils touchent ou non l'un des trois monofilaments qui courent à son sommet. Dans l'affirmative, empoigner l'un des monofilaments provoque des dommages de code 6G, en heurter un à vitesse de marche provoque des dommages de code (Constitution du maladroit x 1,5)G, et en heurter un à une vitesse supérieure entraîne des dommages (Constitution x 3)G.

Le mur de retenue le long de la plage dissimule des détecteurs de mouvement d'indice 8 installés face à l'océan, avec une portée de 10 mètres. Pour tromper leur vigilance, il faut réussir contre eux un test d'opposition avec la Furtivité. En cas d'échec, les détecteurs repèrent un mouvement d'origine inconnu et déclenchent l'alarme ; et huit gardes armés convergent sur les lieux en 5 tours de combat.

## LE PERSONNEL DE SURVEILLANCE

La résidence de Teague est protégée par vingt-cinq gardes de sécurité de la Hard Corps. Trois opèrent depuis la guérite au portail, douze patrouillent dans la propriété, cinq couvrent le front de mer et cinq autres sont déployés discrètement autour de la villa. Deux maîtres-chiens trolls font des rondes dans le parc, accompagnés chacun d'un énorme molosse, tandis qu'un troisième, qui reste hors de vue, couvre la villa (pas de chiens de garde paranaturals ; les shadowrunners sont des petits veinards, pas vrai ?).

## GARDES DE SÉCURITÉ HARD CORPS (25+)

Sans briller par leur intelligence, ils font preuve d'une incontestable compétence professionnelle. Teague les paye pour abattre les intrus, mais pas pour se faire tuer. Leur métier a beau comporter certains risques inhérents, ils ne vont pas mourir sur place plutôt que d'abandonner une position intenable.

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

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel :** 3/3

**Compétences :** Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 4, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 2

**Cyberware :** Aucun

**Équipement :** AK-97 [fusil d'assaut, 38 (chargeur), plus 3 chargeurs, visée laser, compensateur de recul (2), 8M], micro-émetteur, armure lourde partielle (6/4), couteau de survie (6L)

## MAÎTRES-CHIENS (3)

Presque aussi vicieux que leurs bêtes, les maîtres-chiens préfèrent éviter le corps à corps avec un adversaire vraiment coriace. Ils lâchent plutôt leurs chiens et cherchent un endroit à couvert d'où ils puissent tirer sur tout ce qui échapperait à leurs petits chéris.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7	4	6	1	2	4	6	-	3	6/4

**Initiative :** 3 + 1D6

**Réserves de Dés :** Combat 5

**Indice de danger/niveau professionnel :** 2/2

**Compétences :** Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 1

**Cyberware :** Aucun

**Équipement :** AK-97 [fusil d'assaut, 38 (chargeur), plus 1 chargeur, visée laser, 8M], micro-émetteur, armure lourde partielle (6/4), couteau de survie (8L)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

## CHIENS (3)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Attaques
3	4 x 4	3	-	2/4	2	6	-	4	6M

**Initiative :** 4 + 1D6

**Indice de danger :** 3

## LA SÉCURITÉ MAGIQUE

Le dispositif mis en place par Teague pour assurer sa protection ne comporte aucun mage (petits veinards), mais un élémentaire de la terre de puissance 4 garde la villa contre les intrus.

## LES RENFORTS

Les premiers renforts, constitués d'un interfacé aux commandes d'un Yellowjacket armé d'un minigun Vanquisher, débarquent dix minutes après le premier appel de la sécurité. Cinq minutes plus tard, la cavalerie arrive sous la forme d'un Hughes WK-2 Stallion renforcé piloté par un interfacé, emportant dans ses flancs sept gardes de la Hard Corps et une Citymaster qui en contient douze autres, dont un au volant. À ce stade, il vaut mieux pour les shadowrunners qu'ils aient déjà vidé les lieux.

## NORTHROP PRC-44B YELLOWJACKET

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4	65/130	2	0	3	0

**Places :** 1 siège baquet

**Accès :** canopy

**Senseurs :** Sécurité 1 (4)

**CME/CCME :** Aucune/Sécurité 1 (1)

**Armement :** Minigun Vanquisher [mitrailleuse lourde, 100 (bande), compensateur de recul (3), 10G]. Le modificateur de recul est de 1 par tour

# L'ASSAUT FINAL

VÉHICULE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

## HUGHES WK-2 STALLION

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
5	170/250	5	3	4	3

Places : 2 sièges à l'avant + 6 places banquette

Accès : 2 portières + 1 double porte

Senseurs : Aucun

CME/CCME : Aucune

Armement : Minigun Vanquisher [mitrailleuse lourde, 100 (bande), compensateur de recul (3), monté dans la portière arrière, 10G]. Le modificateur de recul est de 1 par tour

VÉHICULE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

## CITYMASTER

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/10	30/120	4	12	2	3

Places : 2 sièges à l'avant + 10 places banquette

Accès : 2 portières + 1 hayon arrière

Senseurs : Aucun

CME/CCME : Aucune

Armement : FN-MAG 5 [200 (bande), montée sur micro-tourelle, visée laser, compensateur de recul (2), 9G]

VÉHICULE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

## INTERFACÉS (2)

Ces vaillants employés de la Hard Corps restent hors de portée des armes de petit calibre pour arroser les positions ennemies au minigun. Une fois sortis de leur appareil, ils deviennent de piètres combattants ; c'est pourquoi ils ne se posent que si les circonstances les y obligent.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	6	3	2	5	4	4,5	-	5 (7)	5/3

Initiative : 5 + 1D6 (7 + 2D6 sous interface)

Réserves de Dés : Combat 7, Contrôle 7

Indice de danger/niveau professionnel : 3/2

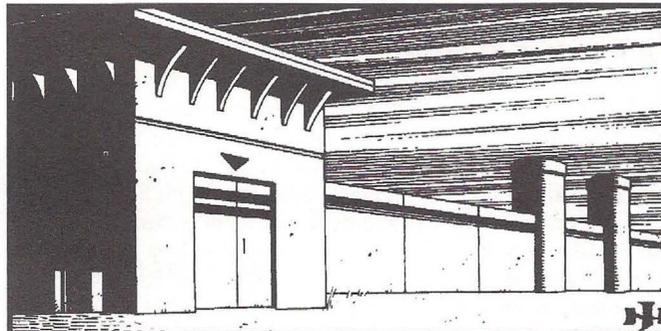
Compétences : Armes à Feu 3, Armes Lourdes 3, Étiquette (Corporations) 4, Électronique 5, Étiquette (Rue) 2, Hélicoptères 4 (Appareils à Rotors Fixes 6), Informatique 5

Cyberware : Yeux cybernétiques avec vision nocturne, vision thermique et anti-flash, datajack, interface de contrôle de véhicule (1)

Équipement : Veste pare-balles (5/2), Fichetti Security 500 [pistolet léger, 10 (chargeur), visée laser, 6L]

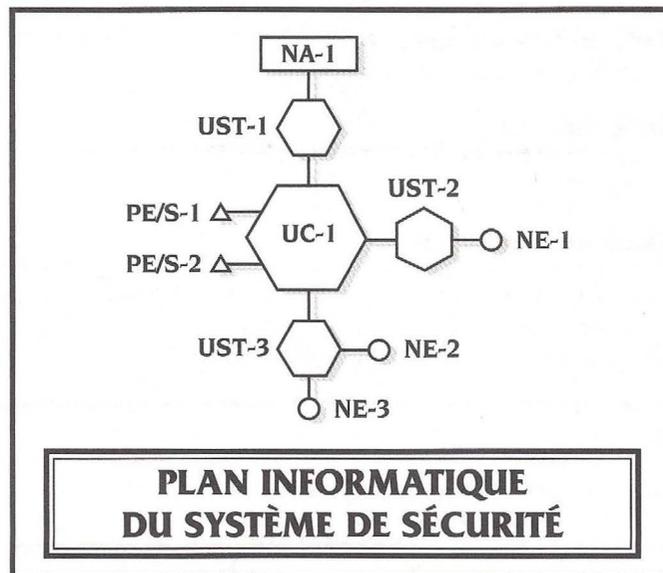
MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						



## LA GUÉRITE

Construite en composite balistique lourd, elle offre à ses occupants une barrière d'indice 14. Un verrou magnétique d'indice 6 permet de s'enfermer à l'intérieur. Le terminal informatique de la guérite est relié à l'ordinateur central qui gère le dispositif de sécurité de Teague. Un decker qui réussit à se connecter dans ce système et à triompher de ses pièges a la possibilité de désactiver quelques-unes des mauvaises surprises préparées par Teague.



## PLAN INFORMATIQUE DU SYSTÈME DE SÉCURITÉ

### PLAN INFORMATIQUE DU SYSTÈME DE SÉCURITÉ

**UC-1** : Orange-4, Barrière 4, Blaster 4. Contrôle tout le système.

**UST-1** : Orange-2, Barrière 3. Gère les échanges entre l'UC-1 et le NA-1.

**UST-2** : Orange-4, Barrière 3. Gère les détecteurs de mouvement le long du front de mer.

**UST-3** : Orange-4, Barrière 3, Blaster 3. Gère les lasers et les capteurs de pression dans la villa (voir plus bas).

**NA-1** : Orange-4, Barrière 3. L'ouverture de ce nœud, et donc l'accès à la Matrice, ne peut être commandée que par l'UC. Si le système se place en alerte active, le NA envoie la demande de renforts au siège de la Hard Corps, même si les gardes n'ont pas le temps ou sont dans l'incapacité de le faire.

**PE/S-1** : Orange-4, Barrière 4, Blaster 3. Terminal de la guérite.

## L'ASSAUT FINAL

**PE/S-2** : Orange-4, Barrière 3. Terminal du bureau de Teague.

**NE-1** : Orange-4, Barrière 4, Blaster 2. Système de détecteurs de mouvement du front de mer.

**NE-2** : Orange-4, Barrière 4, Blaster 2. Système de laser biphasé protégeant le périmètre de la villa.

**NE-3** : Orange-4, Barrière 4, Blaster 2. Système de capteurs de pression installés dans les couloirs de la villa.

### LA VILLA DE TEAGUE

Les murs extérieurs de la villa sont en béton et possèdent un indice de barrière de 16, tandis que les portes extérieures, en épais composite balistique, fournissent une protection d'indice 14. Les parois intérieures sont faites d'un mince plastique de construction avec un indice de barrière de 10, et les portes intérieures, dans le même matériau, ont un indice de barrière de 4. Les fenêtres aux vitres pare-balles, avec un indice de barrière de 4, se verrouillent de l'intérieur, manuellement et non électroniquement. Elles sont couvertes par le même système de laser biphasé qui protège les portes extérieures.

#### Couloir d'entrée (1)

La porte reste bloquée en permanence par un verrou magnétique d'indice 5. Un système laser biphasé protège la porte, et le capteur de pression installé immédiatement derrière l'entrée, sous la moquette, déclenche l'alarme s'il est soumis à une pression de plus de 40 kilos.

#### Chambre d'amis (2)

Elle est actuellement occupée par Meta, dont les habits sont suspendus dans l'armoire. Le lit est en pagaille.

#### Salle de bains d'amis (3)

Utilisée par les amis et invités occasionnels.

#### Salle tridéo (4)

Une console tridéo dernier cri valant une petite fortune domine un mur entier de cette pièce.

#### Salon de réunion (5)

Bien que Teague considère cette propriété comme un lieu de détente, il y tient quelquefois des réunions. En conséquence, cette pièce est meublée d'une grande table style conseil d'administration et de fauteuils confortables disposés tout autour.

#### Bibliothèque (6)

Les murs de cette pièce disparaissent littéralement derrière des étagères chargées de livres.

#### Chambre d'amis (7)

Chambre d'appoint, présentement inoccupée.

#### Salle de bains de Teague (8)

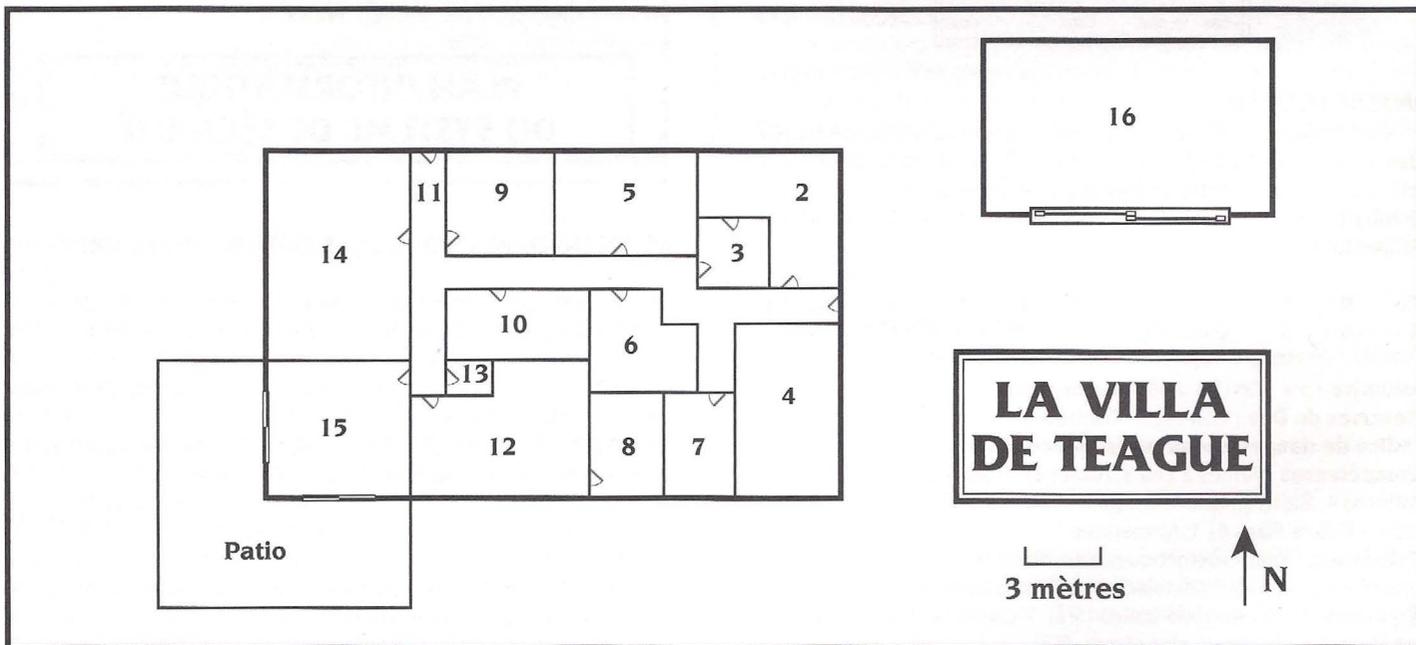
Cette salle de bain représente le summum du luxe, avec tous les gadgets modernes d'un rêve de sybarite, y compris un gigantesque jacuzzi encastré.

#### Cuisine (9)

Comme de bien entendu, la cuisine de Teague est équipée de toutes les facilités jamais conçues par l'esprit (méta)humain. Si les shadowrunners y pointent le bout de leurs flingues, la cuisinière de Teague essaie de se dissimuler sous l'évier (utilisez le **piéton**, page 26 de **Contacts & Archétypes**). La malheureuse est sans arme, mais si elle se croit en danger de mort, elle attrape un couteau de boucher (1L) pour se défendre. Elle ne représente pas, malgré tout, une menace bien sérieuse pour des shadowrunners endurcis.

#### Bureau de Teague (10)

Au premier signe d'imprévu - une alarme qui se déclenche, des coups de feu qui partent, et ainsi de suite - Teague et Meta se mettent à l'abri dans cette pièce. Ses parois épaisses, en composite balistique, leur offrent une protection d'indice 14, tandis que la porte du même matériau a un indice de barrière de 8. Un terminal de bureau relié au système de sécurité est dissimulé derrière un panneau dans l'un des murs. À côté du terminal, un ordinateur portable de la taille d'un carnet contient les fichiers personnels de Teague, protégé par un mot de passe équivalent à une Barrière 2. Considérez que l'ordinateur possède un code de sécurité Vert-2. Avec l'interface adéquate, un decker peut se connecter directement dans les fichiers. À défaut, il lui faut recourir au clavier, en bon dinosaure de la Matrice. Les fichiers renferment tous les détails des manigances de Teague pour le rachat de Caravan, plus les notes d'Himem concernant la mise en place d'un enregistrement simsens piégé dans l'ordinateur d'Allenby. En d'autres termes, ils prouvent que Teague a été l'initiateur du meurtre. Teague et Meta se battront jusqu'à la mort pour repousser les shadowrunners qui parviendraient jusque-là.



## Sortie arrière (11)

Cette porte demeure fermée en permanence, protégée par un verrou magnétique d'indice 5. Un système de laser biphasé la protège et, juste à l'intérieur, un capteur de pression sous la moquette déclenche une alarme s'il est soumis à plus de 40 kilos de pression.

## Chambre de Teague (12)

Cette chambre dépasse en décadence tout ce qu'on peut imaginer. La plupart des habitants des ombres n'ont jamais connu un tel faste sybaritique. Des pillards pourraient y récupérer différentes babioles d'une valeur globale de plusieurs milliers de nuyens.

## Débaras (13)

Contient l'équipement sportif de Teague.

## Salle à manger (14)

Suffisamment vaste et luxueuse pour faire honneur à un hôtel de luxe, cette pièce contient aussi plusieurs objets de prix, susceptibles de tenter les shadowrunners.

## Living room (15)

Une autre pièce meublée pour mettre en valeur la richesse de Teague, avec une autre de ces consoles tridéo ruineuses encastrée dans un mur. Les portes vitrées ouvrant sur le patio peuvent être polarisées électroniquement, leur degré d'opacité ou de transparence étant contrôlé au moyen de deux petites touches sur le mur. Coulissantes, elles se ferment manuellement depuis l'intérieur et ne comporte aucune serrure extérieure. Faites en verre blindé, elles constituent un obstacle d'indice 8. Elles sont protégées par le même système de laser biphasé que les portes de devant et de derrière. Des capteurs de pression dissimulés immédiatement à l'intérieur déclenchent l'alarme s'ils sont soumis à plus de 40 kilos de pression.

## Garage (16)

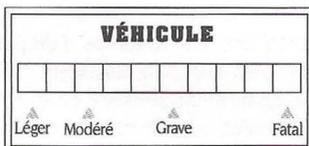
Ce garage chauffé contient la voiture personnelle de Teague, une Saab Dynamit 776TI, ainsi que la BMW Blitzen de Meta (voyez **Soirée fine avec les Ombres**, page 27).

## SAAB DYNAMIT

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage	Signature	Pilote auto
4/8	80/250	2	3	1	3

**Places :** 2 sièges avant + banquette arrière

**Accès :** 2 portières/décapotable



## PÉNÉTRATION

Bien qu'elles soient véritablement impressionnantes, les défenses de Teague peuvent être percées. Des shadowrunners inventifs peuvent réussir à baratiner les gardes au portail. Le decker du groupe qui accède au terminal de la guérite peut couper la plupart des systèmes de sécurité de la villa.

S'ils choisissent une approche plus directe, le mieux est sans doute d'envoyer les Nightstalkers ou les gros bras engagés dans la rue faire une attaque de diversion, mettons au portail, pour occuper les gardes pendant que les shadowrunners s'introduisent dans la propriété par un autre endroit, un coin quelconque du grillage ou même le front de mer (ils peuvent, par exemple, arriver en Suzuki Watersport ou autre scooter des mers, sous réserve qu'ils puissent se les procurer). À moins que le decker ne soit en mesure de couper le système de sécurité, les détecteurs de mouvement les repèrent, mais les gardes sont moins nombreux à répondre au signal. Quel que soit le plan des shadowrunners, ils doivent opérer très vite et s'enfuir avant l'arrivée des renforts de la Hard Corps. Si la cavalerie les trouve encore sur place, leur dernier espoir est de sortir les armes lourdes des grandes occasions pour descendre les hélicoptères et la Citymaster, sans quoi ils sont fichus.

## AVIS AU MAÎTRE DE JEU

Si les Nightstalkers se joignent à la fête, il y a environ une cinquantaine de types armés dans le périmètre, plus trois chiens et un élémentaire livré à lui-même. Avec les renforts de la Hard Corps, ce chiffre grimpe à presque soixante-dix. La situation risque-t-elle d'être trop lourde à gérer et de ralentir considérablement le rythme de la partie ?

Pas nécessairement. La dernière rencontre de cette aventure devrait finir dans une apothéose de violence quasi cinématographique. En toute logique, les shadowrunners devraient se constituer en une petite équipe d'assaut et envoyer la plupart des Nightstalkers faire diversion. La majorité des gardes de Teague se joignent à la fusillade principale contre les vingt motards, ce qui ramène le nombre d'adversaires directs des shadowrunners dans des proportions plus raisonnables. Dans la mesure où la diversion en question a lieu "hors champ", inutile de la jouer en détails. Les shadowrunners entendent simplement l'écho de la fusillade.

Même s'ils s'entourent de la totalité des Nightstalkers pour leur assaut, ne vous donnez pas la peine de jouer l'intégralité du combat jusqu'au moindre jet de dés. Tâchez plutôt d'imposer un rythme soutenu et trépidant. Ne vous occupez des dés que pour les tirs dirigés contre les shadowrunners et, naturellement, pour les actions des shadowrunners eux-mêmes. Le fait de traiter tout le reste comme une simple toile de fond vous procure une souplesse sans précédent pour veiller à l'équilibre des forces. Les shadowrunners sont-ils en difficulté, sur le point de se faire massacrer ? Une poignée de Nightstalkers arrive à la rescousse. Sont-ils en train de se frayer un chemin royal au milieu des cadavres des vigiles ? Une escouade de gardes de la Hard Corps réalise que l'assaut au portail n'est qu'une diversion et se rue vers la villa pour leur donner un peu de fil à retordre.

Orchestrez cette rencontre comme une grande scène d'action, en offrant aux shadowrunners l'occasion de bondir et de tirer dans tous les sens au milieu des explosions. Ne vous en servez pas pour faire la démonstration de votre intransigeance de Maître de Jeu et n'enterrez pas le rythme sous une avalanche de jets de dés. Faites de cette confrontation finale le genre d'apocalypse urbaine dont raffole tout shadowrunner digne de ce nom.

## ANTIVIRUS

Si les shadowrunners échouent dans ce chapitre, ils ont raté leur chance et n'en auront pas d'autre. Peut-être même sont-ils morts ? Quelle que soit l'issue de la bataille, reportez-vous au chapitre **Rassemblez les Morceaux**, page suivante.

# RASSEMBLER LES MORCEAUX

## EN CAS DE RÉUSSITE

Si les shadowrunners sortent victorieux du raid contre la villa de Teague, ils possèdent les preuves irréfutables de sa culpabilité dans le meurtre d'Allenby et peuvent s'en servir pour se disculper aux yeux de la justice. Peut-être même se sentent-ils suffisamment crânes pour les remettre en main propre à la Lone Star. Cependant, comme ils sont toujours sur la liste noire des flics dans la catégorie "armés et dangereux", s'approcher trop près du quartier général de la police n'est pas sans présenter de sérieux risques. S'ils vivent assez longtemps pour montrer leurs preuves à un responsable de la Lone Star, le mandat d'arrêt lancé contre eux est annulé. Naturellement, la corporation se refuse à reconnaître avoir commis une erreur. Les shadowrunners ne reçoivent ni excuses, ni dédommagement. Aucun bureaucrate, en particulier un professionnel du maintien de l'ordre, n'apprécie qu'on lui démontre qu'il s'est trompé, tout spécialement quand ce "on" désigne la victime de l'erreur. En fin de compte, les rapports des shadowrunners avec la Lone Star ne s'améliorent pas beaucoup.

Des shadowrunners moins facétieux font parvenir les preuves à la Lone Star par d'autres moyens. Là encore, le mandat contre eux est annulé sans excuses ni dédommagement.

Par ailleurs, ce n'est certainement pas Teague qui va les aider à rentrer dans leurs frais. Pour ne pas faire de cette shadowrun un fiasco complet sur le plan financier, ils peuvent toujours tenter de négocier la boue qu'ils ont déterrée sur Teague. Ils peuvent contacter la direction de la Highstar, par exemple, ou même celle de Mitsuhama, sa compagnie-mère, et tâcher de lui extorquer de l'argent en menaçant de dévoiler au grand public les dessous de cette peu glorieuse opération. Malheureusement, cette approche reste infructueuse. Il n'existe aucune preuve directe que les agissements de Teague aient eu l'aval de l'une ou l'autre des corporations impliquées. La direction aurait beau jeu d'expliquer le meurtre d'Allenby par l'acte isolé d'un renégat mentalement perturbé. Elle pourrait facilement contrer les révélations des shadowrunners par une campagne de dénigrement contre Teague, le faisant passer pour une brebis galeuse qui menace de jeter le discrédit sur tout le système corporatiste. Dans le même temps, elle engage une équipe de tueurs pour réduire les shadowrunners au silence. Ces derniers perdent sur tous les plans : leur chantage ne rapporte rien et leur vie est menacée à chaque instant aussi longtemps qu'ils restent à Seattle. Pas le meilleur moyen de faire carrière. Si vous êtes d'humeur généreuse, vous pouvez accorder à chaque joueur un test d'Étiquette (Corporations) (4) pour reconnaître les conséquences désastreuses d'une éventuelle tentative de chantage (les corporations *savaient-elles* ce que manigançait Teague ? Question intéressante, bonhomme, mais impossible de le prouver dans un sens ou dans l'autre).

Des shadowrunners plus subtils peuvent malgré tout réussir à soutirer un peu d'argent à la Highstar ou à Mitsuhama, en leur apportant la preuve des manigances de Teague, avec un discours

du type : "Nous estimons de notre devoir de vous informer de ce qui pourrait causer un grave préjudice à votre image". En retour, ils reçoivent des mains de la corporation une "prime" mineure, disons dans les 20.000 nuyens, pour les remercier d'avoir porté à son attention cette affaire choquante.

Et Teague, dans tout ça ? S'il est parvenu à sortir vivant de la fusillade dans sa propriété et à prendre le large, ses jours sont comptés. Son existence menace la tranquillité des deux corporations, et la Highstar comme Mitsuhama envoient des tueurs le réduire au silence avant qu'il ne déclare avoir agi d'après leurs instructions. Moins de 48 heures après ces événements, on apprend que le malheureux s'est suicidé par honte du scandale.

Quant à Himem, le decker, il va bien, merci, et vit toujours à Seattle. Quelque part. Même si le decker du groupe l'a vaincu en combat matriciel, il n'a fait que l'éjecter du système. Son corps de chair existe toujours, indemne et rongé par la honte de sa défaite devant un anonyme de la Matrice. Si vous le souhaitez, vous pouvez décider qu'il prépare sa revanche dans son coin et qu'il reviendra un jour empoisonner la vie des shadowrunners au plus mauvais moment.

Wallace disparaît complètement de la scène, ne laissant derrière lui qu'un bref message de félicitations. Il conserve les noms des shadowrunners dans ses dossiers et pourra les appeler à l'avenir s'il a besoin de commanditer une shadowrun. Il fait un excellent Mr Johnson pour de futures aventures.

## JETBLACK ET LES SHADOWS

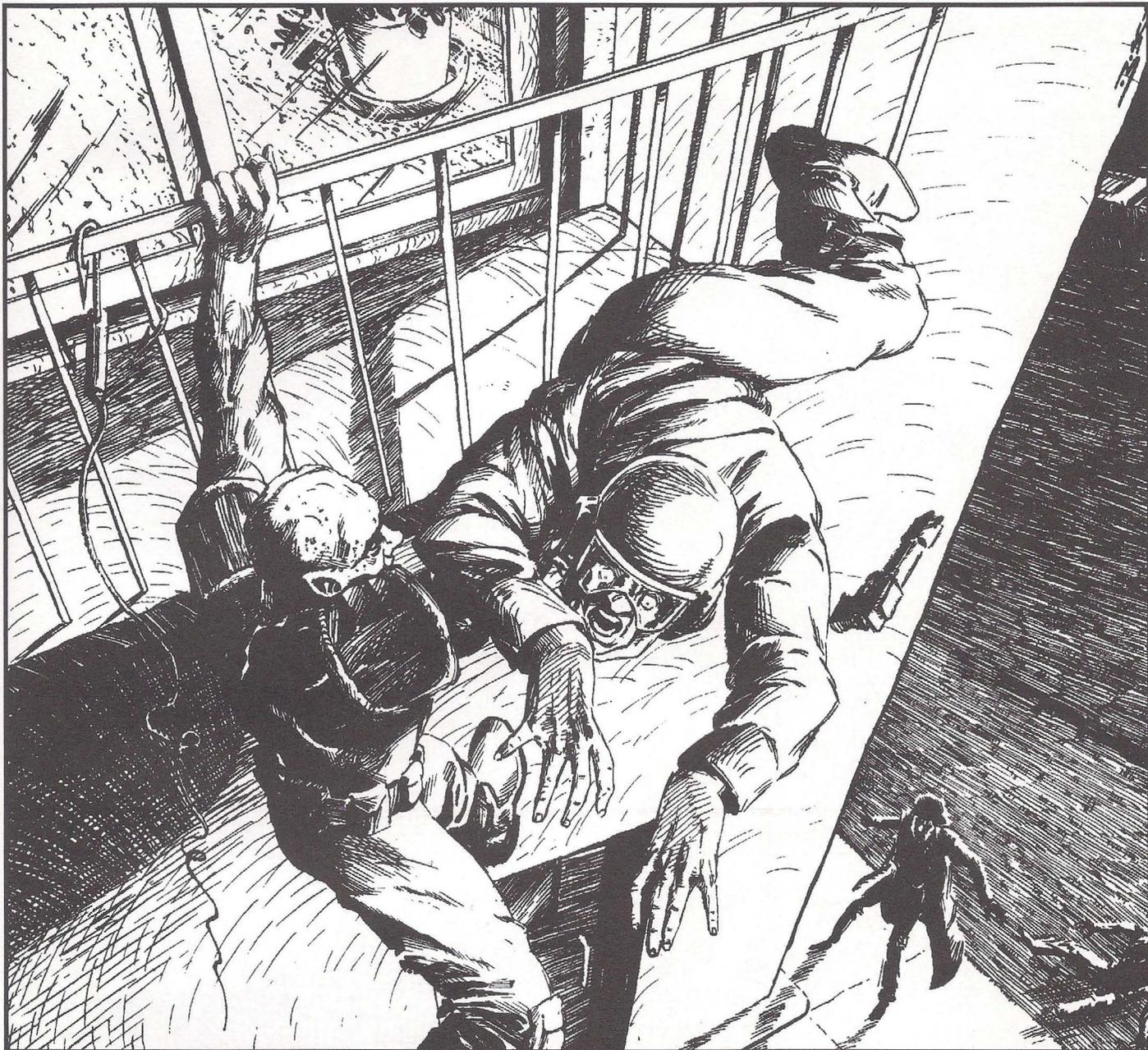
Et pour le rocker "mort" et nos sympathiques mégastars ?

Si Jetblack est tué lors de l'assaut contre la propriété de Teague, les Shadows se disent qu'il avait accepté de s'impliquer avec les shadowrunners pour expier un profond sentiment de culpabilité. Ils pleurent sa mort, mais savent qu'il a trouvé ce qu'il cherchait.

S'il survit, Jetblack retourne à sa vie clandestine avec les Nightstalkers survivants. Il éprouve une infinie gratitude envers les shadowrunners qui lui ont permis de retrouver les Shadows et constitue désormais un contact précieux.

Bien qu'il ait l'intention de conserver le secret sur son existence, Jetblack reste en relation avec les Shadows. Il les rejoint même sur scène pour la première fois, le temps d'un petit bœuf en privé. Les shadowrunners, bien entendu, assistent à l'événement et se voient offrir un enregistrement simsens en guise de souvenir. La vente de cet enregistrement clandestin rapporterait des milliers de nuyens sur le marché, mais ce serait trahir la confiance de Jetblack et des Shadows. Un chef de gang vampire fait un mauvais ennemi.

Une fois Teague hors circuit, les Shadows obtiennent un statut d'indépendants et sont libérés de la crainte de tomber entre les griffes de la Highstar. Afin d'exprimer leur gratitude aux shadowrunners, ils leur offrent 100 000 nuyens "pour services rendus" ainsi que deux places chacun à leur concert au Kingdome. Ils font de bons contacts pour les shadowrunners et peuvent même leur envoyer des clients.



## EN CAS D'ÉCHEC

Si le raid contre la propriété de Teague est un fiasco, les shadowrunners n'ont pas de souci à se faire pour leur réputation, car cela signifie vraisemblablement qu'ils ont trouvé une fin tragique. Les survivants sont arrêtés pour meurtre, et si Teague est toujours en vie, il envoie des tueurs leur régler leur compte une bonne fois pour toutes. Entre les flics enragés et les escadrons de la mort corporatistes, les shadowrunners n'ont plus qu'une seule chance : dire adieu à Seattle, et probablement aux UCAS par la même occasion. Les tueurs de la Highstar ne se fatigueront pas à les poursuivre, mais leur carrière à Seattle appartient désormais au passé.

Si Teague survit, la Highstar peut légalement acquérir Caravan et les Shadows deviennent, à leur corps défendant, la propriété de la corporation.

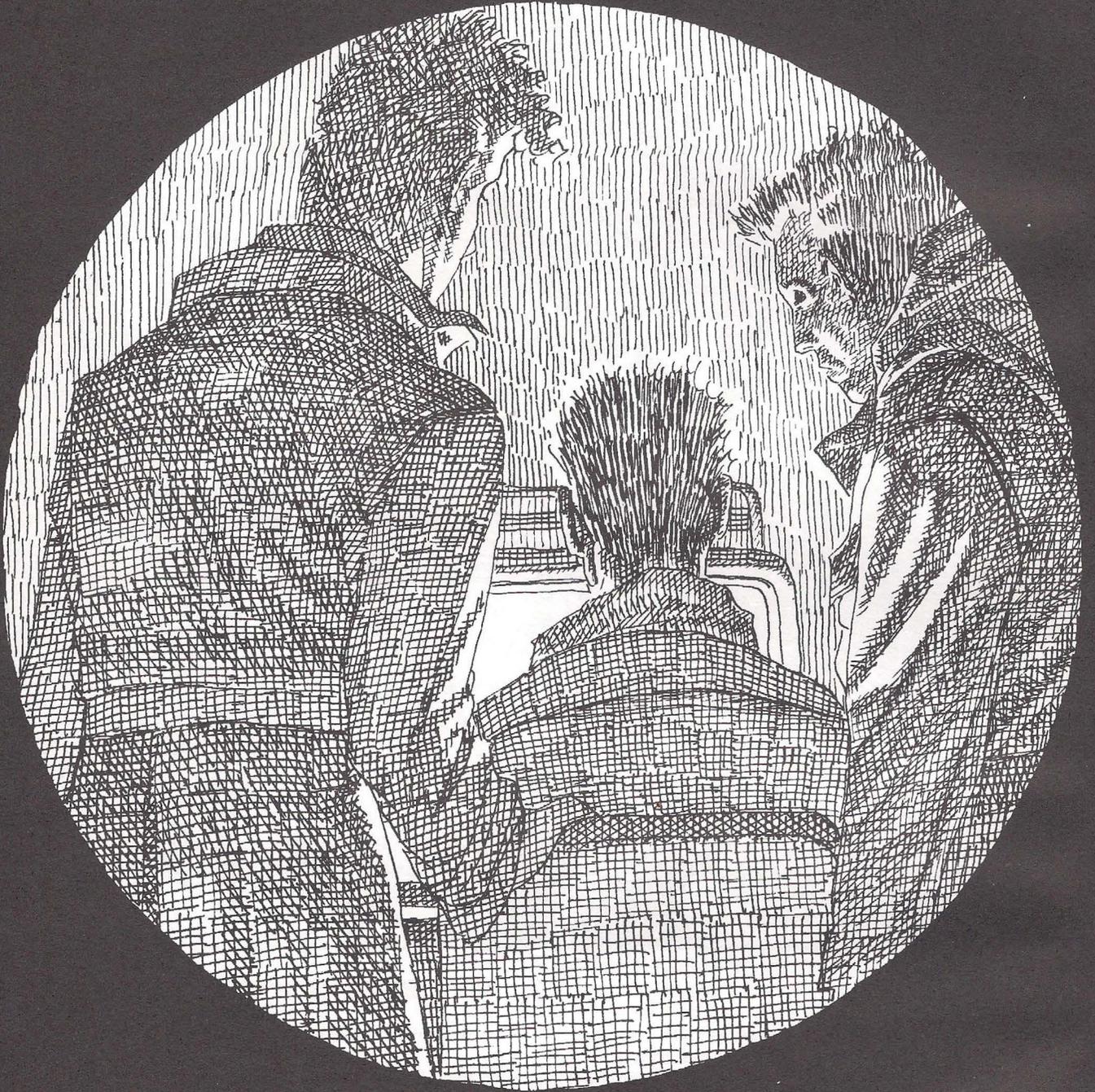
## ATTRIBUER LE KARMA

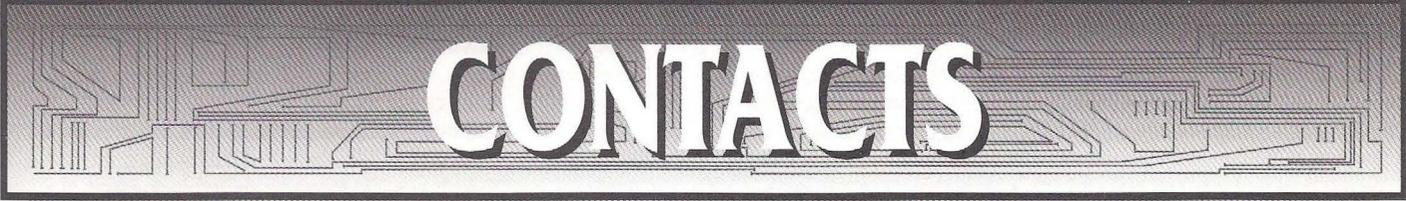
Attribuez le Karma d'équipe selon le barème suivant :

Avoir vaincu Himem en combat matriciel	1
Avoir trouvé les preuves des agissements de Teague dans le système de la Highstar	1
Avoir trouvé le fichier simsens piégé concocté par Himem	1
Avoir réuni Jetblack et les Shadows	3
Avoir vaincu Teague directement*	2
Avoir amené la Highstar ou Mitsuhama à se débarrasser de Teague*	1
Avoir trouvé les preuves de la crapulerie de Teague dans son ordinateur de poche	3

\* Ces deux entrées sont mutuellement exclusives.

Calculez le Karma individuel en vous basant sur les indications fournies page 199 de **Shadowrun**.





# CONTACTS

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

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

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

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

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

Le personnage doit-il payer les renseignements qu'on lui fournit ? Par quel moyen ? Combien de temps s'écoule-t-il avant que le contact ne réclame une faveur ou une information en retour ? Autant de questions pouvant ajouter une autre dimension à ces rencontres. Avec un contact, le courant passe dans les deux sens. Si vous avez besoin d'un moyen commode de calculer le tarif d'une information, utilisez la formule suivante. Multipliez l'indice de l'Étiquette la plus appropriée du contact par le nombre de succès obtenus au test d'Étiquette du shadowrunner. Multipliez le total par la somme de son Charisme et de son Intelligence, puis multipliez encore ce nombre par 10. Le résultat final est en nuyens. Vous pouvez naturellement modifier ce résultat en fonction du contact impliqué. Une bonne Négociation, enfin, vient mettre un point final à la discussion.

Les shadowrunners peuvent également demander à leurs contacts de "fouiner un peu", de "rester à l'écoute" ou autre expression signifiant prêter l'oreille aux ragots. Dans ce cas, le test d'Étiquette subit un modificateur de +2 au seuil de difficulté indiqué sur la table. En cas de réussite, le contact rapporte l'information appropriée au shadowrunner après 2D6 heures, ou à n'importe quel moment à votre convenance. C'est un excellent moyen de vous assurer que les shadowrunners ne passeront pas à côté d'une information vitale. Le coût de ce service est calculé comme précédemment.

Vous pouvez compliquer légèrement les choses en considérant que les contacts ne sont pas à la disposition des shadowrunners. Il faut d'abord les appeler pour arranger un rendez-vous. Pour connaître leur disponibilité, lancez 2D6 et multipliez le résultat par 30. C'est le temps de base, en minutes, nécessaire au contact pour venir retrouver le shadowrunner. Il est alors possible d'utiliser une partie des succès du test d'Étiquette à la réduction du délai avant le rendez-vous, et de recevoir ainsi des informations plus rapides, mais moins complètes. Dans la mesure où le joueur effectue le test d'Étiquette avant d'aller trouver son contact, gardez le temps de base secret jusqu'à ce qu'il vous ait annoncé combien de succès il entend consacrer à sa réduction.

## RENSEIGNEMENTS ÉLECTRONIQUES

Les deckers peuvent également jouer un rôle actif dans la recherche des informations. Il existe d'innombrables services d'information électroniques dans le monde de **Shadowrun** - public, privé et secret - et ils renferment des gigapulsations de données composées de conversations téléphoniques, de rumeurs, de fichiers volés ou jetés à la poubelle, et ainsi de suite. En créant un petit programme de recherche, il est possible de fouiller ces immenses bases de données en s'appuyant sur des mots clés et des termes associés, puis de charger le résultat dans un cyberdeck ou un ordinateur personnel relié à la Matrice. L'élaboration d'un tel programme est une affaire triviale ; considérez que tous les deckers en possèdent un.

Pratiquement toutes les informations présentées dans ce chapitre peuvent être obtenues dans la Matrice, quand on dispose de suffisamment de temps et qu'on sait où chercher. Le temps de base d'une pareille recherche est de 2D6 heures. Le test d'Étiquette se fait avec la compétence Étiquette (Matrice) du decker ou avec son Intelligence par défaut sur le réseau des compétences. Le seuil de difficulté reste inchangé et la Réserve Matricielle ne peut pas être utilisée pour ce test. Les succès obtenus peuvent être consacrés à la réduction du temps de recherche. Les restrictions de contacts ne s'appliquent pas aux recherches effectuées dans la Matrice, mais le joueur doit indiquer à quel genre de sources son personnage s'abreuve. S'il farfouille dans une base de données en relation avec une corporation, une information de contact corporatiste est appropriée. Idem pour une information de contact des rues s'il est branché sur un forum bas de gamme où se retrouve la lie des deckers des UCAS.

Le nombre de sujets pouvant être étudiés conjointement par un decker est limité par ses propres capacités et par le temps dont il dispose. Le nombre maximum de recherches simultanées qu'il peut effectuer se monte à la moitié de son Intelligence, arrondie à l'entier supérieur. Le temps de base s'applique lorsque le decker surveille son programme en permanence, ajustant constamment les angles et les paramètres de recherche. S'il laisse tourner le programme tout seul le temps d'accomplir autre chose, le temps de base est rallongé d'autant.

## HIGHSTAR INCORPORATED

Grosse société de production sur la scène de Seattle en apparence, la Highstar est en réalité une société-écran dont Mitsuhama tire les ficelles. Elle souhaite renforcer son emprise sur le show-biz à Seattle.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 4)

Tout contact des rues ou corporatiste. Un contact en relation avec le milieu des médias ou du show-biz ramène le seuil de difficulté à 3.

Succès	Résultat
0	"Ils font dans le dirigeable, c'est pas ça ?"
1	"Ouais, un grand label dans le milieu du show-biz. Concerts en live, tridéo, tout le cirque."
2	"Ils essaieraient d'étendre leur sphère d'influence dans le milieu musical, à ce que j'ai entendu."
3+	"La Highstar ? Te fatigue pas à chercher des trucs sur la Highstar, bonhomme. Intéresse-toi plutôt à la boîte qui possède la Highstar : Mitsuhama..."

## CARAVAN PRODUCTIONS

Célèbre pour avoir été le label de Jetblack avant sa fin prématurée et, actuellement, pour compter les Shadows dans son écurie, Caravan est une compagnie prospère appartenant en propre à Allenby.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 4)

Tout contact des rues ou corporatiste. Un contact en relation avec le milieu des médias ou du show-biz ramène le seuil de difficulté à 3.

Succès	Résultat
0	"Désolé, mon pote, adresse-toi ailleurs."
1	"Ah ouais, c'est eux qui présentent le grand concert des Shadows au Kingdome. Quand je pense à tout ce fric qu'ils vont se faire..."
2	"Le prez de Caravan est un petit nain grisonnant du nom d'Allenby. Un foutu salopard..."
3	"Caravan était aussi le label de Jetblack, avant qu'il passe l'arme à gauche."
4+	"Je sais pas trop ce qu'il faut en penser, mais je me suis laissé dire que quelqu'un essayait de racheter Caravan."

## ALLENBY

Le président et unique actionnaire de Caravan Productions ne passe pas inaperçu dans le milieu musical de Seattle. Sa réputation s'appuie sur un phénoménal sens des affaires et sur une personnalité absolument imbuvable. S'il n'avait pas cette manie de changer en or tout ce qui lui passe entre les mains, personne ne voudrait traiter la moindre affaire avec lui.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 5)

Tout contact des rues ou corporatiste. Un contact en relation avec le milieu des médias ou du show-biz ramène le seuil de difficulté à 4.

Succès	Résultat
0	"Non, ça me dit rien."
1	"Allenby ? Ah ouais, le nain fou. Le prez de Caravan. C'est le manager des Shadows."
2-3	"C'était aussi le manager de Jetblack, avant. Il a une sacrée réputation dans le milieu. Tout ce qu'il touche se transforme en or."
4+	"J'ai entendu dire que quelqu'un essayait de lui racheter sa compagnie, mais le vieux nain va tous les envoyer paître, comme il l'a toujours fait."

## TEAGUE

Le vice-président exécutif de la Highstar Incorporated détient un rang considérablement supérieur à ce qu'il laisse entendre aux shadowrunners à l'occasion de leur première rencontre. Manipulateur de génie, il a de grands projets et n'entend pas laisser une poignée de shadowrunners crasseux lui mettre des bâtons dans les roues.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 5)

Tout contact des rues ou corporatiste. Un contact en relation avec le milieu des médias ou du show-biz ramène le seuil de difficulté à 4.

Succès	Résultat
0	"Je dirais que c'est un Johnson, mais je le connais pas."
1-2	"Ah, ouais, il bosse pour la Highstar. Un vrai guerrier corporatiste, genre qui grimpe les échelons quatre à quatre. Il ira loin."
3	"Un costard trois étoiles, vice-prez, si je me souviens bien. On dit même qu'il lorgne sur le fauteuil du prez, mais quel VP ne le fait pas ?"
4+	"Il a une affaire en cours avec Caravan, enfin c'est ce qu'on m'a dit."

## META

Exécutrice des basses œuvres de Teague, et ex-shadowrunner. Une guerrière de la rue aux talents meurtriers.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 4)

Tout contact des rues.

Succès	Résultat
0	"Qui ?"
1	"Meta ? Ouais, ça me dit quelque chose. C'était une sacrée shadowrunner. Elle s'est retirée il y a environ trois ans. Elle est peut-être morte ?"
2	"Non, je me souviens maintenant, elle s'est vendue. Elle a signé chez une corpo."
3	"La Highstar, voilà pour qui elle bosse."
4+	"Elle travaille pour cette salope de Teague. Elle se présente comme son bras droit, mais je dirais plutôt sa gâchette attirée."

## LES SHADOWS

Le plus fameux groupe du circuit actuel. *Tout le monde* connaît les Shadows.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 4)

Tout contact des rues ou corporatiste. Un contact en relation avec le milieu des médias ou du show-biz ramène le seuil de difficulté à 3.

Succès	Résultat
0	"Les Shadows ? Sûr, ils passent au Kingdome dans une quinzaine. Je serais prêt à tuer pour avoir des places."
1	"Le meilleur groupe de la scène rock depuis que Jetblack bouffe les pissenlits par la racine. Marli Bremerton en lead singer, Joey Nightmare à la guitare et Sid Id et Ernie Hawkins aux synthés. C'est vraiment le top, bonhomme."
2-3	"En ce moment, ils sont sous contrat chez Caravan."
4+	"On raconte que quelqu'un serait en train d'essayer de les faucher à Caravan. Bon courage. Allenby préférerait s'arracher un bras avec les dents plutôt que de les laisser partir."

## JETBLACK

Jetblack est une sorte d'Elvis du XXI<sup>ème</sup> siècle. Il a éclaté sur la scène il y a environ sept ans, et a lancé le mouvement "angst-rock". Les névrosés et les maniaco-dépressifs raffolent de sa musique. Voilà deux ans, il a disparu, fauché par hasard dans une fusillade de rue. Comme Elvis, cependant, beaucoup de gens croient qu'il est toujours vivant et qu'il s'est retiré de la scène pour des raisons personnelles.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 4)

N'importe quel contact peut faire l'affaire. Un aficionado du rock ramène toutefois le seuil de difficulté à 3. Si les shadowrunners interrogent Tangent, le seuil est de 3 et ils obtiennent un succès automatique.

Succès	Résultat
0	"Jamais entendu parler."
1	"Ah ouais, Jetblack. C'était un putain de rocker il y a quelques années. On l'entend plus tellement, maintenant."
2	"Faut dire que c'est un peu difficile d'enregistrer un disque en étant mort, tu vois."
3	"Enfin, officiellement, il est mort. Parce que je peux te dire qu'il y a un tas de gens qui pensent qu'il est toujours en vie, à se cacher quelque part. On voit 'Jetblack est vivant !' bombé sur les murs partout à travers la ville."
4+	"Je sais que ça paraît dingue, mais les mecs qui bombent 'Jetblack est vivant !' ont peut-être pas tort. Le corps récupéré par la Lone Star était quasi indentifiable, alors comment savoir ? Peut-être bien qu'il est <i>vraiment</i> vivant."

## WALLACE ET LE FBI

Machine de guerre aux muscles chromés, Darryl Wallace s'est distingué à plusieurs reprises dans les Guerres du Désert. Depuis sa démobilisation, il a effectué des petits travaux intermittents pour le Federal Bureau of Investigation. Sans être officiellement embauché par les fédéraux, il leur rend des services sur une base contractuelle. En d'autres termes, c'est un shadowrunner engagé de temps à autre par le FBI. Ce qui rend sa relation avec les fédéraux *très* difficile à établir.

Avant de s'enrôler dans l'armée, Wallace jouait dans un groupe à New York, où il faisait un malheur. Son expérience du show-biz le rend particulièrement apte à sa mission actuelle d'enquête sur Lew Allenby. Selon des rumeurs récurrentes (mais fausses) parvenues aux oreilles des fédéraux, le président de Caravan Productions serait impliqué dans une vaste affaire de corruption financière comparable aux grands scandales politiques du siècle dernier. Les shadowrunners ont attiré son attention en sortant du bureau d'Allenby : quel producteur respectable irait engager des truands dans leur genre ?

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 8)

N'importe quel contact. Un contact lié au FBI ou au gouvernement des UCAS ramène le seuil de difficulté à 6.

Succès	Résultat
0-1	"Qui ? Inconnu au bataillon..."
2	"Tu parles de Wallace l'Éventreur, hein ? Darryl de son petit nom, ex-vétéran des forces spéciales dans les Guerres du Désert. La mort incarnée."
3	"Ouais, sauf qu'il a démissionné il y a un moment. C'est un civil, maintenant. J'ignore ce qu'il fabrique."
4	"J'ai entendu dire qu'il cherchait du boulot. Il avait effectué un genre de contrat, il y a quelques temps..."
5+	"...pour le putain de FBI. Me demande pas quoi, je veux pas le savoir. Et je ne veux <i>plus jamais</i> affronter Wallace quand il est de mauvais poil."

## LES NIGHTSTALKERS

Gang de motards relativement discret, les Nightstalkers causent beaucoup moins de grabuge que leurs collègues plus prestigieux comme les Rusted Stilletoes ou les Crimson Crush. Leur chef ne se montre jamais, amenant certains curieux à spéculer sur ce qu'il a à cacher. Les Nightstalkers assurent fréquemment la sécurité dans les spectacles des Shadows, même si personne ne voit la relation qui peut exister entre un groupe de mégastars et un gang de motards.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 5)

Tout flic ou contact des rues. Si le contact appartient à un gang, le seuil de difficulté est ramené à 4.

Succès	Résultat
0	"Ça m'a l'air d'être rien qu'un autre de ces putains de gangs de motards, bonhomme."
1	"Ouais, les Nightstalkers, j'en ai entendu parler. Ils crèchent du côté de Bitter Creek."
2	"Une bande intéressante. Personne ne sait qui est leur chef. Un type foutrement discret. À se demander ce qu'il peut bien cacher, <i>neh</i> ?"
3	"Tu sais quoi ? Ces motards, ils traînent beaucoup dans l'entourage des Shadows - tu sais, le groupe ? Ils assurent le service d'ordre, ou quelque chose comme ça."
4+	"Il y a un truc vraiment bizarre chez les Nightstalkers, bonhomme. Je n'arrive pas à savoir quoi exactement, mais ça me fait froid dans le dos, tu sais ?"

## LE DOMICILE DE TEAGUE SUR VASHON ISLAND

Avant de faire des recherches à ce sujet, les shadowrunners doivent évidemment se procurer l'adresse de Teague dans le système informatique de la Highstar.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 6)

Tout flic ou contact des rues. Un contact travaillant dans une agence de sécurité ramène le seuil de difficulté à 4.

Succès	Résultat
0	"La villa d'un corpo ? J'ai l'air de quoi, d'un journaliste de Maisons & putains de Jardins ?"
1	"Pointe nord de Vashon Island ? C'est Vashon Heights, bonhomme. Un coin tout ce qu'il y a de sélect. Les salopards qui vivent là-bas ne plaisantent pas avec la sécurité."
2	"Tu sais, je crois que je suis passé une fois devant la propriété dont tu parles. Donnant sur le front de mer, défendue par un haut grillage. Plein de gardes partout."
3	"Ouais, ça donne sur le Sound. Mais ne vas pas t'imaginer que tu peux arriver comme ça par la mer, facile. Il doit probablement y avoir des détecteurs de mouvement qui couvrent la plage."
4+	"Mec, si tu penses à ce que je pense que tu penses, c'est pas la peine d'y penser. Ce costard, Teague, c'est la Hard Corps qui assure sa sécurité. Tu connais la Hard Corps ? L'une des meilleures agences du plexe."

## HARD CORPS SECURITY INC.

Les flics de la Hard Corps ont une solide réputation à Seattle. Pour bon nombre de shadowrunners, un établissement protégé par eux pourrait aussi bien être surmonté d'une enseigne "Pas touche !". Des shadowrunners consciencieux voudront tâcher de savoir quel genre de dispositif ils ont pu mettre en place autour du domicile de Teague.

### Contacts appropriés (seuil de difficulté 5)

Tout flic ou contact des rues. Si les shadowrunners commettent l'erreur stupide de s'adresser directement à un employé de la Hard Corps, le seuil de difficulté grimpe à 6.

Succès	Résultat
0	"Pas de commentaires. Et d'abord, qui tu es, bordel ? Eh, reviens un peu ici..."
1	"La Hard Corps fait partie des meilleures agences. Ses types sont bien entraînés et bien outillés."
2	"Sécurité astrale et informatique. Capteurs de pression, détecteurs de mouvement. Ils connaissent toutes les ficelles."
3	"...et des putains de <i>lasers</i> , mec. Ils ont installé des lasers sur tout le périmètre."
4+	"Ils ont la réputation d'être les plus rapides du plexe pour ce qui est des renforts. Dix minutes après avoir déclenché une alarme, tu te retrouves submergé sous les flingueurs, les hélicos et les Citymasters. Fais ce que tu as à faire et tire-toi fissa avant qu'ils se pointent, ou tu es bon pour la morgue."0

# OMBRES PORTÉES

Les PNJ suivants jouent un rôle central dans les événements de **Des Pourris et des Ombres**. Comme la plupart vont apparaître à plusieurs reprises au cours de l'aventure, leur description et leurs

caractéristiques sont regroupées ici pour plus de commodité. Ils sont présentés par ordre d'importance générale dans l'histoire. Les autres PNJ sont décrits aux différents chapitres où ils apparaissent.



## JONATHON TEAGUE

Né dans une famille riche et influente de Seattle, Jonathon Teague a commencé très jeune à gravir les échelons d'une brillante carrière corporatiste. Après avoir reçu la meilleure éducation possible, il s'est rapidement fait un nom dans le milieu du show-biz. Alliant un sens aigu des affaires à un instinct machiavélique pour savoir qui poignarder dans le dos et à quel moment, il est devenu vice-président avant d'avoir trente ans. Cinq ans plus tard, la Highstar Incorporated le nommait vice-président exécutif. Il a aussitôt commencé à chercher le moyen de remplacer son supérieur, Takahashi Yanaga, à la tête de la compagnie. Il a vite compris qu'il lui faudrait signer un coup fumant pour réussir à prendre la place de son patron. Le succès météoritique des Shadows a retenu son attention. S'il parvenait à les amener dans l'écurie de la Highstar, la compagnie-mère de sa firme, Mitsuhama, pourrait bien récompenser ses mérites en le nommant au poste si convoité.

Comme la plupart des directeurs corporatistes, Teague entretient des contacts permanents avec des tueurs des rues et autres habitants des ombres. Pour protéger ses arrières, il a engagé Meta, une samouraï des rues particulièrement redoutable.

Teague est un homme au visage dur, plutôt séduisant d'apparence, toujours tiré à quatre épingles. Il porte à l'oreille gauche une boucle en or reproduisant le symbole du nuyen (¥).

### Attributs

Constitution : 3  
 Rapidité : 5  
 Force : 3  
 Charisme : 5  
 Intelligence : 6  
 Volonté : 5  
 Essence : 3,8  
 Magie : -  
 Réaction : 5

**Initiative** : 5 + 1D6

**Réserves de Dés**

Combat : 8

**Indice de danger/Niveau professionnel** : 2/3

**Compétences**

Armes à Feu : 4  
 Combat à Mains Nues : 2  
 Combat Armé : 2  
 Étiquette (Corporations) : 8  
 Étiquette (Rue) : 5  
 Étiquette (Show-Biz) : 6  
 Négociation : 6  
 Psychologie : 8  
 Théorie Informatique : 5

**Cyberware**

Datajack  
 Mémoire (200 Mp)

**Équipement**

Ares Viper Slivergun [pistolet lourd, 30 (chargeur), visée laser, 9G (fléchettes)]  
 Vêtements pare-balles (3/0)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲						
Léger	Modéré	Grave	Fatal						



## LEW ALLENBY

Comme beaucoup de personnes nées dans les quartiers les plus durs de Seattle, Allenby n'a vu que deux alternatives pour se sortir de la pauvreté : intégrer un gang ou intégrer un groupe. Il a choisi la deuxième et a d'abord connu un succès marginal en jouant avec différents groupes dans des boîtes de second ordre du métroplex. Quand il s'est aperçu que son talent pour les affaires dépassait largement ses dons pour la musique, il s'est lancé dans la production. En une vingtaine d'années, il a fait de sa compagnie, Caravan Productions, l'un des plus prestigieux labels de Seattle. La signature de Jetblack, puis celle des Shadows, lui ont permis de devenir l'une des plus grosses compagnies de production de toute la Côte Ouest.

De caractère irascible, Allenby se met facilement en colère. Bien qu'il soit incroyablement doué dans les rapports humains, il ne met pas souvent ses dons à contribution. Sous sa calvitie naissante, il a un visage laid et parcheminé dans lequel brillent des yeux glacials, durs comme le silex.

### Attributs

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

**Initiative** : 4 + 1D6

**Réserves de Dés**

Combat : 7

**Indice de danger/Niveau professionnel** : 2/3

### Compétences

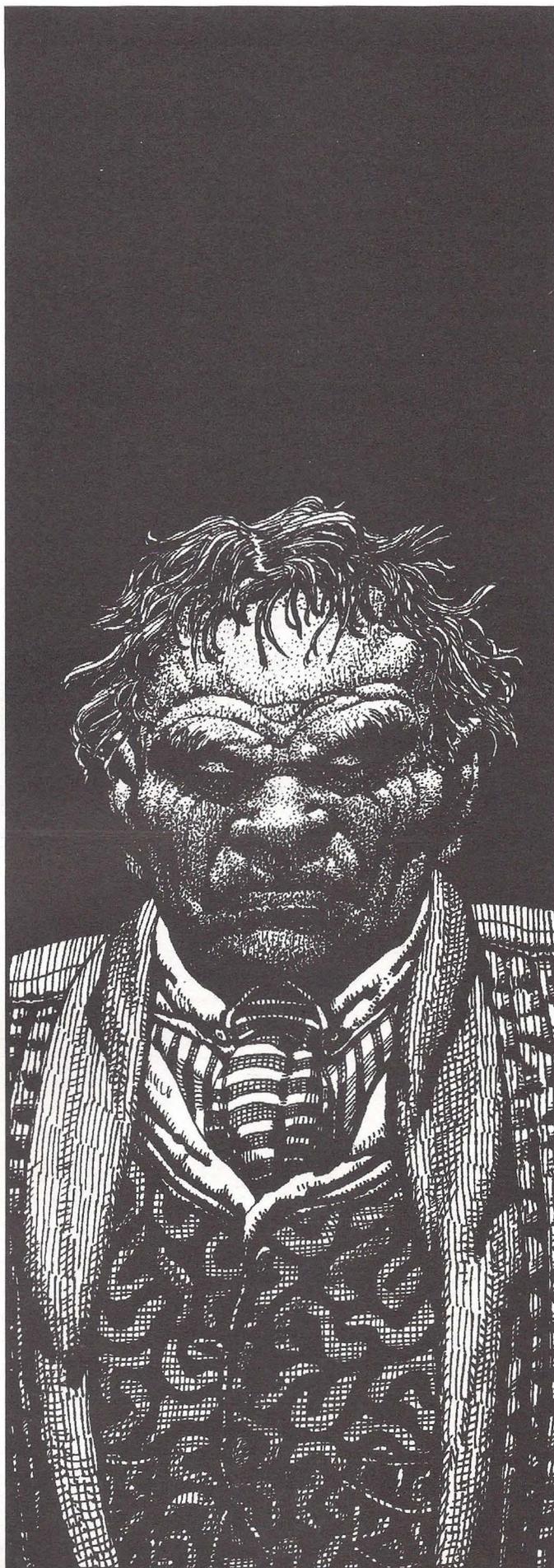
Armes à Feu : 1  
 Combat à Mains Nues : 2  
 Combat Armé : 2  
 Étiquette (Corporations) : 6  
 Étiquette (Rue) : 6  
 Étiquette (Show-Biz) : 8  
 Négociation : 5  
 Psychologie : 6  
 Théorie Informatique : 3

### Cyberware

Datajack  
 Mémoire (200 Mp)

### Équipement

Vêtements pare-balles (3/0)



MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲						
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

## WALLACE

Armoire à glace chromée jusqu'au bout des ongles, Wallace se présente et se déplace comme le tueur entraîné qu'il est. Il a servi plusieurs fois de suite dans l'armée des UCAS pendant les Guerres du Désert. En cas de nécessité, il est capable de recourir à la violence, mais il préfère, quand on lui laisse le choix, utiliser son intelligence pour se sortir des difficultés.

En tant qu'intermittent du FBI, il a une certaine influence auprès des fédéraux, mais il ne s'en sert pas souvent.

### Attributs

Constitution : 6 (7)  
 Rapidité : 6  
 Force : 5 (6)  
 Charisme : 4  
 Intelligence : 5  
 Volonté : 6  
 Essence : 0,2  
 Magie : -  
 Réaction : 6 (8)

**Initiative** : 6 (8) + 2D6

### Réserves de Dés

Combat : 8

**Indice de danger/Niveau professionnel** : 6/4

### Compétences

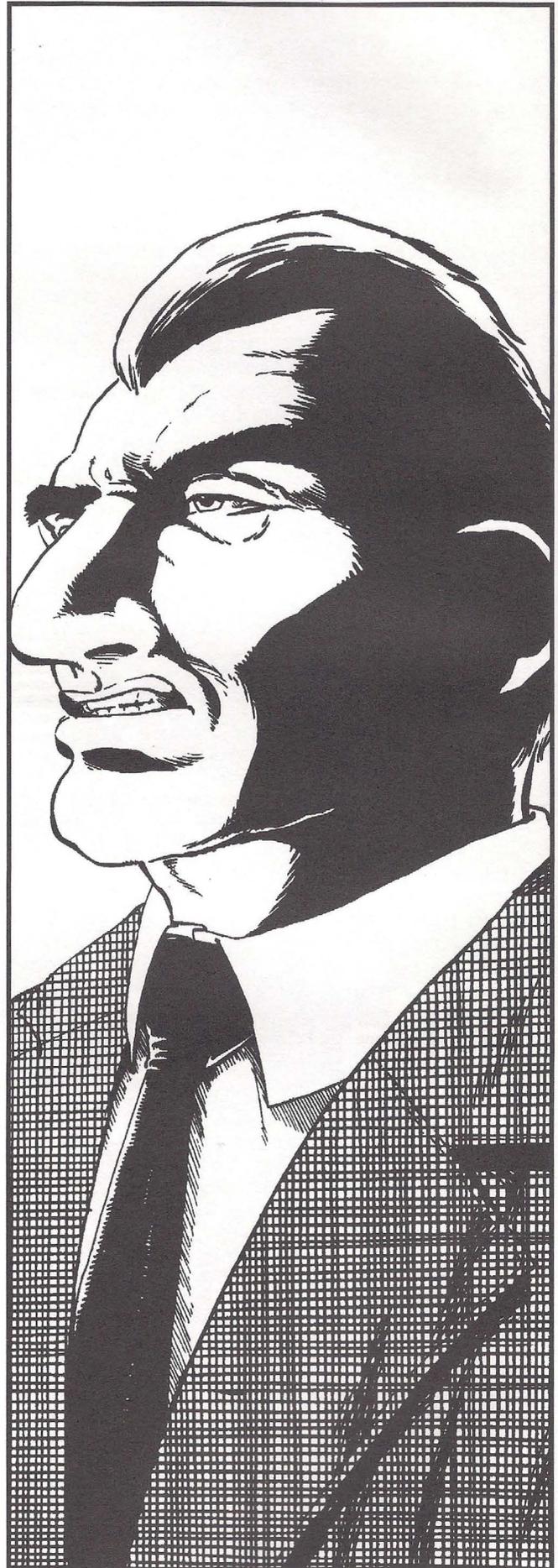
Armes à Feu : 1  
 Armes à Feu (cyber-implants d'armes) : 8  
 Spécialisation : Pistolets Lourds 10  
 Combat à Mains Nues : 6  
 Combat Armé : 6  
 Étiquette (Corporations) : 3  
 Étiquette (Rue) : 4  
 Furtivité : 6  
 Négociation : 2  
 Psychologie : 4

### Cyberware

Réflexes Accrus (3)  
 Bras cybernétiques (les deux, chacun avec Force accrue, griffes rétractiles et Ares Predator implanté [pistolet lourd, 15 (interne), 9M])  
 Yeux cybernétiques avec anti-flash et vision thermographique  
 Armure dermale (1)

### Équipement

Manteau renforcé (4/2)  
 Couteau de survie (8L)



MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
▲	▲	▲	▲						
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

## META

Exécutrice des basses œuvres de Teague, Meta est l'une des femmes les plus coriaces qui soit dans la rue. Elle avait autrefois une sacrée réputation en tant que shadowrunner, mais quand Teague lui a offert un emploi stable qui payait davantage que ce qu'elle pourrait jamais ramasser en toute une vie dans la rue, elle a dit oui.

Grande et d'aspect soigné, elle porte toujours des vêtements corporatistes de grands couturiers. Ses verres-miroirs en bandeau et ses gants collants argentés sont les seuls détails discordants (apparemment fabriqués en mylar entre-tissé de mailles métalliques, ses gants ne laissent pas d'empreintes digitales et n'empêchent pas la connexion électrique du récepteur d'interface implanté dans sa paume avec les contacts de la crosse de son arme).

### Attributs

Constitution : 6  
 Rapidité : 6  
 Force : 5  
 Charisme : 4  
 Intelligence : 4  
 Volonté : 5  
 Essence : 0,2  
 Magie : -  
 Réaction : 5 (11)

**Initiative** : 5 (11) + 4D6

### Réserves de Dés

Combat : 7

**Indice de danger/Niveau professionnel** : 6/4

### Compétences

Armes à Feu : 6  
 Combat à Mains Nues : 5  
 Combat Armé : 5  
 Étiquette (Corporations) : 4  
 Étiquette (Rue) : 4  
 Furtivité : 5  
 Motos : 6  
 Négociation : 3  
 Psychologie : 2

### Cyberware

Yeux cybernétiques avec vision nocturne,  
 anti-flash et vision thermographique  
 Lames digitales  
 Interface d'armes  
 Réflexes câblés (3)

### Équipement

Veste pare-balles (5/3)  
 HK227 [mitraillette, 28 (chargeur), plus 2 chargeurs,  
 compensateur de recul (2), module d'interface, 7M]  
 Couteau de survie (7L)



MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
▲	▲	▲	▲	▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

## JETBLACK

Jetblack est issu du même milieu qu'Allenby et il a suivi, à ses débuts, un parcours similaire. Mais contrairement à lui, ses talents de compositeur et d'interprète dépassaient de très loin son sens des affaires. Star locale à l'âge de dix-huit ans, il a vu sa célébrité s'étendre à l'ensemble de l'Amérique du Nord et au-delà après avoir signé chez Caravan. Il est devenu une des premières mégastars, rapidement suivi par d'autres telles que Maria Mercurial, les Concrete Dreams et les Shadows.

Malgré son succès, il trahissait dans sa musique les affres d'un homme terrifié par sa propre mortalité. Ses meilleures chansons ont pour thème la mort et le désastre. Reproduisant le schéma classique des rock stars névrosées, il s'est enfoncé de plus en plus loin dans la dépression et aurait probablement fini par se détruire si le destin n'était pas intervenu.

L'un des fans de Jetblack, un vampire, a compris la peur secrète de son idole. Désireux de faire ce qui était en son pouvoir pour l'aider, il est allé le trouver en lui offrant le sinistre don du vampirisme. Voyant là un moyen de faire la nique à la mort, Jetblack s'est laissé infecter par le virus VVHMH.

Il a compris trop tard le prix à payer pour la vie éternelle. Poursuivre sa carrière signifiait que sa condition serait tôt ou tard révélée au grand public. Les tueurs de vampire se mettraient en chasse ; pire encore, certains de ses fans voudraient peut-être lui emboîter le pas, commettant ce qu'il sait désormais être une horrible méprise. Il a donc choisi la seule voie honorable qui s'offrait à lui, abandonnant sa carrière et faisant croire à son décès pour se retirer définitivement de la scène publique. Il regrettait d'avoir à tromper ses amis, tout particulièrement les Shadows, mais ne voyait pas d'autre alternative.

Jetblack se présente sous l'apparence d'un jeune homme délicat, âgé d'une vingtaine d'années. Ses cheveux noirs qui lui tombent à l'épaule encadrent son visage d'une pâleur et d'une finesse quasi elfiques. La minceur de sa carrure dissimule toute sa force vampirique. Depuis sa retraite, il a étudié les arts magiques dans l'espoir de trouver un moyen de revenir à son ancienne existence, et il est devenu un initié de Grade 0.

Il est le chef du gang des Nightstalkers. Comme le révèle les petites cicatrices au cou de ses hommes, il se nourrit de leur essence et de leur sang, mais non par la force : c'est de leur propre volonté qu'ils lui offrent leurs fluides vitaux. Il ne draine jamais davantage qu'un homme ne peut se permettre de lui donner, ne tue jamais ses proies consentantes et ne crée jamais de nouveaux vampires. Les seules victimes non-consentantes dont il accepte de se nourrir sont les adversaires qui ont cherché à le tuer (il pourrait, par exemple, vider Teague de son sang lors de l'assaut final).

### Attributs

Constitution : 2  
 Rapidité : 3 x 5  
 Force : 12  
 Charisme : 6  
 Intelligence : 4  
 Volonté : 2  
 Essence : 10  
 Magie : 7  
 Réaction : 3

**Initiative** : 5 (11) + 4D6

### Réserves de Dés

Combat : 4

**Indice de danger/Niveau professionnel** : 6/4

### Compétences

Armes à Feu : 3  
 Combat à Mains Nues : 2  
 Combat Armé : 3  
 Étiquette (Corporations) : 1  
 Étiquette (Rue) : 4  
 Étiquette (Show-Biz) : 2  
 Sorcellerie : 6

### Compétences spéciales

Chant : 7  
 Composition Musicale : 7  
 Musique (Instruments) : 6

### Cyberware

Aucun

### Pouvoirs

Accroissement d'Attributs Physiques  
 Drain d'Essence  
 Forme Brumeuse  
 Immunité (âge, agents pathogènes, poisons)  
 Infection  
 Régénération  
 Sens Accrus (ouïe, odorat)  
 Vision Thermographique

### Faiblesses

Allergie (soleil, grave)  
 Perte d'Essence  
 Sommeil Induit (manque d'air)  
 Vulnérabilité (bois)

### Sorts

#### Combat

Sommeil : 3

#### Détection

Analyse de Véracité : 4  
 Analyse Psychique : 5

#### Santé

Augmentation de Réaction (+4) : 3

#### Illusion

Monde Chaotique : 2  
 Spectacle : 5

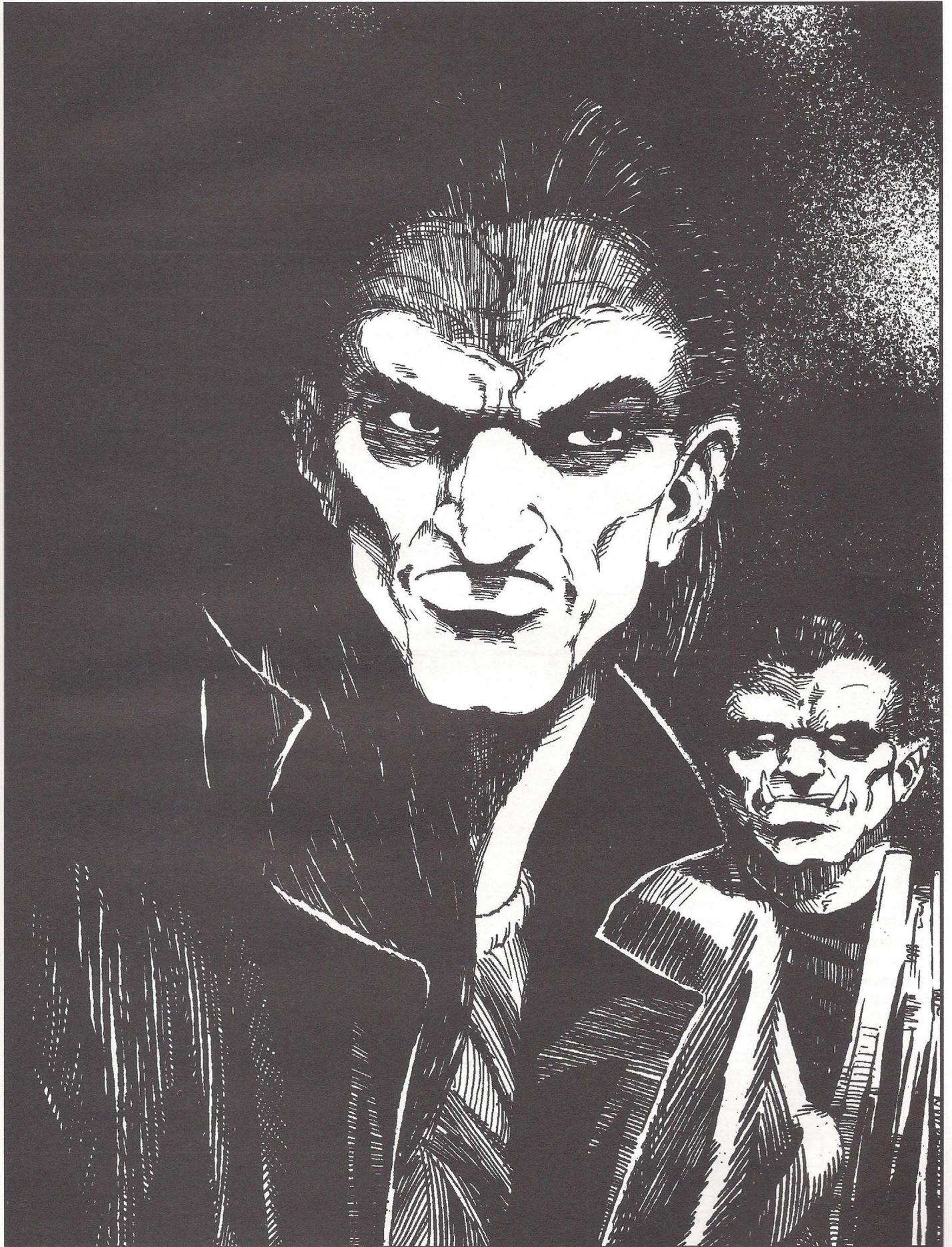
#### Manipulation

Barrière Mana : 4

### Équipement

Browning Max-Power [pistolet lourd, 10 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 9M]  
 Couteau (12L)  
 Manteau renforcé (4/2)

MONITEUR DE CONDITION										
ÉTOURDISSEMENT										
PHYSIQUE										
▲	▲	▲	▲							▲
Léger	Modéré	Grave	Fatal							



## LES SHADOWS

### MARLI BREMERTON

Chanteuse vedette et principale compositeur des Shadows, Marli est grande, mince, superbe, avec une opulente chevelure brune. Par consentement général, c'est elle qui traite l'essentiel des relations du groupe avec le monde extérieur.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	4	3	6	4	4	5,6	-	4	3/0

**Initiative :** 4 + 1D6

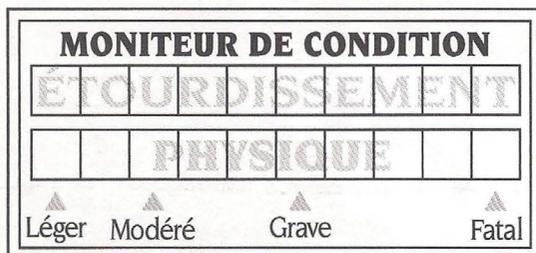
**Réserves de Dés :** Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel :** 2/2

**Compétences :** Armes à Feu 2, Chant 7, Combat à Mains Nues 1, Combat Armé 1, Composition Musicale 6, Étiquette (Corporations) 3, Étiquette (Rue) 5, Étiquette (Show-Biz) 4

**Cyberware :** Modulateur vocal avec augmentation du volume, changement de timbre et enregistreur

**Équipement :** Vêtements pare-balles (3/0), Streetline Special [petit calibre, 6 (chargeur), 4L]



### JOEY NIGHTMARE

Joey est le guitariste du groupe. Une chirurgie faciale important le fait ressembler au croisement d'un singe et d'un diablotin, mais en dépit des apparences, c'est un garçon aimable et plutôt gentil.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	3	3	5	3	2	3,8	-	3	3/0

**Initiative :** 3 + 1D6

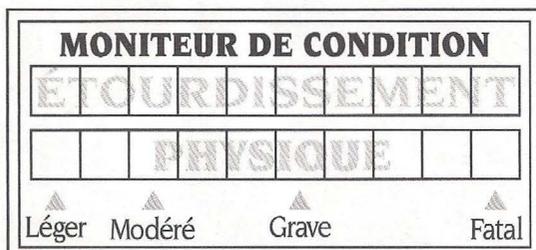
**Réserves de Dés :** Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel :** 2/2

**Compétences :** Armes à Feu 3, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 1, Composition Musicale 3, Étiquette (Corporations) 1, Étiquette (Rue) 6, Étiquette (Show-Biz) 1, Musique (Instruments) 7

**Cyberware :** Datajack, mémoire (100 Mp) et interface de contrôle d'instruments

**Équipement :** Vêtements pare-balles (3/0), Streetline Special [petit calibre, 6 (chargeur), 4L]



### SID ID

Sid Id est un elfe avec des cheveux blonds qui lui tombent jusqu'aux fesses et des yeux gris. Il parle rarement, et quand il le fait, c'est généralement pour dire n'importe quoi. C'est néanmoins un remarquable joueur et programmeur de synthétiseur. C'est également le producteur des séances d'enregistrement des Shadows.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	6	1	1	2	6	3,8	-	3	3/0

**Initiative :** 3 + 1D6

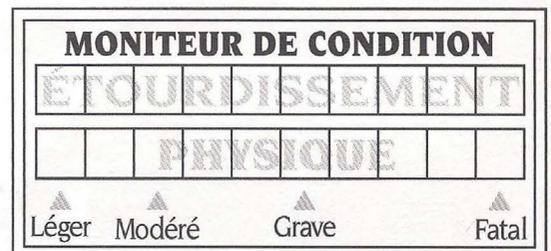
**Réserves de Dés :** Combat 7

**Indice de danger/niveau professionnel :** 2/2

**Compétences :** Armes à Feu 1, Combat à Mains Nues 4, Combat Armé 1, Composition Musicale 1, Électronique 8, Électronique (C/R) 6, Étiquette (Corporations) 1, Étiquette (Rue) 1, Musique (Instruments) 8

**Cyberware :** Datajack, mémoire (100 Mp) et interface de contrôle d'instruments

**Équipement :** Vêtements pare-balles (3/0), Streetline Special [petit calibre, 6 (chargeur), 4L]



### ERNEST HAWKINS

Ernest est un homme de petite taille, à qui ses cheveux blonds roux et ses grands yeux écarquillés donnent l'aspect d'un lémurien. Il se déplace avec la lenteur d'un arbre en marche, à moins qu'il ne trouve un intérêt immédiat à bouger plus rapidement. Bien qu'il ne connaisse rien à la technologie des synthétiseurs, il a le don de sortir des sons extraordinaires des instruments les plus pourris. En plus de jouer du clavier, il chante les chœurs et s'occupe des lumières du spectacle.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	5	2	4	3	4	3,8	-	4	3/0

**Initiative :** 4 + 1D6

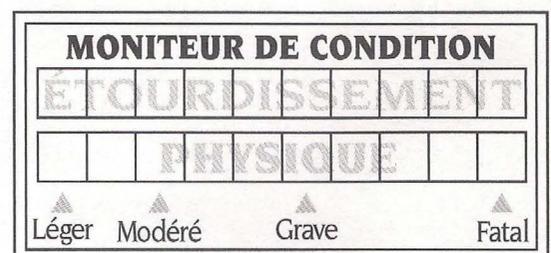
**Réserves de Dés :** Combat 6

**Indice de danger/niveau professionnel :** 2/2

**Compétences :** Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 2, Combat Armé 5, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 5, Musique (Instruments) 8

**Cyberware :** Datajack, mémoire (100 Mp) et interface de contrôle d'instruments

**Équipement :** Vêtements pare-balles (3/0), Streetline Special [petit calibre, 6 (chargeur), 4L]





## LES TITRES DU JOUR

### INTERNATIONAL

- Le cyclone Ethelbert a remonté la côte est des UCAS, causant de sérieux dégâts le long du district de Columbia - corridor de New York. Plusieurs régions ont décrété l'état d'urgence.
- Une mystérieuse boue bleue dans l'Océan Pacifique commence à se déverser sur les plages de Nouvelle-Zélande. D'une superficie de plusieurs centaines de kilomètres carrés, cette boue est apparue pour la première fois, au large, au mois de mai dernier.

### AFFAIRES

- Au milieu des rumeurs d'une faillite imminente, l'All-Salish Nations Bank a considérablement restreint ses horaires d'ouverture et suspendu tous ses transferts internationaux. Un responsable de la banque a déclaré que ces mesures visaient à prévenir une ruée de la clientèle avant la remise du rapport des inspecteurs du gouvernement.
- Sept grandes compagnies d'assurances vont revoir leurs polices de cyberassurances. Ces polices sont actuellement proposées exclusivement aux employés corporatistes, mais pourraient devenir accessibles à tous dès l'année prochaine.

### LOISIRS

- Le plus magnifique spectacle de cet automne est le "Jardin d'Éden". Cette saison, il sera décoré de feuilles, de vignes, de fleurs et de fruits artificiels (voire réels à l'occasion).
- Mais quelle est l'origine de la fascination exercée par la chanson *Louie Louie* ? La musicologue Sonora Quigley examine pour nous le mystère de ce tube presque centenaire.

### SPORTS

- Le président de l'Association Nord Américaine de basket-ball, Herb Bass, a rejeté une nouvelle fois la demande de Portland, Tir Tairngire, d'accueillir une équipe dans le cadre de son agrandissement envisagé pour 2055. "Nous connaissons tous la médiocrité de l'équipe de Portland", a dit Bass. "Il s'agit purement et simplement d'une discrimination anti-elfique", a répliqué le porte-parole du Comité des Sports de Portland, Kevin Welch.

## UN BÂTIMENT HISTORIQUE RÉDUIT EN CENDRES

C. Kallenbach II

ST. LOUIS - Le Moolah Temple a brûlé hier au soir dans un incendie de niveau 5 précédé d'une mystérieuse explosion. Les causes de l'incendie demeurent inconnues, bien que des responsables aient laissé entendre qu'un échappement de gaz naturel pourrait être à son origine. La Bi-Star Police locale a ouvert une enquête pour incendie criminel.

L'organisation caritative des Moolah Shriners, connue pour son soutien aux enfants handicapés, avait occupé l'immeuble pendant plusieurs décennies. Les motifs complexes de briques et de mosaïques qui ornaient la façade du Temple ont fait l'admiration de plusieurs générations d'architectes.

Bien que les Shriners aient déménagé depuis cinq ans, plusieurs organisations religieuses et associations d'auto-amélioration s'y étaient succédées. L'actuel locataire du Moolah Temple, la Confrérie Universelle, basée à Seattle, y tenait une soupe populaire.

## SUICIDE D'UN VICE-PRÉSIDENT EXÉCUTIF

N. Findley

Les agents de la Lone Star ont identifié le corps retrouvé dans un immeuble de Redmond comme étant celui de Jonathon Teague, ex-vice-président exécutif de la Highstar Incorporated, importante compagnie de production basée à Seattle. Le rapport d'autopsie indique que Teague s'est volontairement donné la mort.

Malgré la tristesse exprimée par le porte-parole de la Highstar, certains indices donnent à penser que Teague était impliqué dans des opérations illicites et des affaires de détournement de fonds. Il aurait apparemment tenté plusieurs prises de contrôle illégales de Caravan Productions, la compagnie qui gère la carrière du groupe de rock les Shadows. Interrogées au sujet d'une relation possible entre ces tentatives de rachat et le meurtre récent de Lew Allenby, président et unique actionnaire de Caravan, la Lone Star et la Highstar se sont refusées à tout commentaire.

## FEU D'ARTIFICES DANS LE CIEL DE FUCHI

A. Seyberth

Selon le porte-parole de Fuchi Industrial Electronics, Kyle Arigharu, le spectaculaire feu d'artifices tiré la nuit dernière au-dessus des locaux de la compagnie annonçait le parachèvement d'une étape cruciale dans le développement de leur projet top secret Symbolic Processor. Ce projet représente la pierre angulaire des recherches de Fuchi dans le domaine des intelligences artificielles, qu'on pensait infructueuses jusqu'à récemment. L'annonce de cette percée décisive a surpris le milieu de la finance, qui l'attendait plutôt chez Renraku Computers Systems. Arigharu a néanmoins précisé que malgré le succès croissant qu'elle rencontrait dans le développement de son Symbolic Processor, Fuchi ne prévoyait pas d'être en mesure de commercialiser prochainement une IA opérationnelle.

## EXPLOSION NOCTURNE À SEATTLE U.

E. Wessel et S. Nehring

Une explosion a fait trembler l'Université de Seattle tard dans la nuit d'hier. Le souffle, dont la source semble avoir été le laboratoire du docteur Silbus Nyberg, a rasé une grande partie de l'aile de physique du bâtiment des sciences. Aucun blessé n'est à déplorer.

Le docteur Nyberg est connu pour son travail dans le domaine de la physique quantique et des principes métaphiques qui y sont associés. Ni lui ni aucun représentant de l'université n'a souhaité faire de commentaire.

## UNE AGENCE DE SÉCURITÉ PRISE D'ASSAUT

C. Kubasik et associés

CHICAGO - L'attaque contre les bureaux de Crusader Security à Chicago l'avant-veille au soir pourrait être en relation avec les affaires de violence et d'émeutes raciales rapportées au Byrne Projects plus tôt ce même soir. Bien que les porte-parole de Crusader se soient refusés à tout commentaire, certaines sources sembleraient indiquer qu'un gang d'orks et de trolls aurait mené l'attaque en représailles à des morts de métahumains au Byrne Projects.

## LES TITRES DU JOUR

### INTERNATIONAL

- Le cyclone Ethelbert a remonté la côte est des UCAS, causant de sérieux dégâts le long du district de Columbia - corridor de New York. Plusieurs régions ont décrété l'état d'urgence.
- Une mystérieuse boue bleue dans l'Océan Pacifique commence à se déverser sur les plages de Nouvelle-Zélande. D'une superficie de plusieurs centaines de kilomètres carrés, cette boue est apparue pour la première fois, au large, au mois de mai dernier.

### AFFAIRES

- Au milieu des rumeurs d'une faillite imminente, l'All-Salish Nations Bank a considérablement restreint ses horaires d'ouverture et suspendu tous ses transferts internationaux. Un responsable de la banque a déclaré que ces mesures visaient à prévenir une ruée de la clientèle avant la remise du rapport des inspecteurs du gouvernement.
- Sept grandes compagnies d'assurances vont revoir leurs polices de cyberassurances. Ces polices sont actuellement proposées exclusivement aux employés corporatistes, mais pourraient devenir accessibles à tous dès l'année prochaine.

### LOISIRS

- Le plus magnifique spectacle de cet automne est le "Jardin d'Éden". Cette saison, il sera décoré de feuilles, de vignes, de fleurs et de fruits artificiels (voire réels à l'occasion).
- Mais quelle est l'origine de la fascination exercée par la chanson *Louie Louie* ? La musicologue Sonora Quigley examine pour nous le mystère de ce tube presque centenaire.

### SPORTS

- Le président de l'Association Nord Américaine de basket-ball, Herb Bass, a rejeté une nouvelle fois la demande de Portland, Tir Tairngire, d'accueillir une équipe dans le cadre de son agrandissement envisagé pour 2055. "Nous connaissons tous la médiocrité de l'équipe de Portland", a dit Bass. "Il s'agit purement et simplement d'une discrimination anti-elfique", a répliqué le porte-parole du Comité des Sports de Portland, Kevin Welch.

## UN BÂTIMENT HISTORIQUE RÉDUIT EN CENDRES

C. Kallenbach II

ST. LOUIS - Le Moolah Temple a brûlé hier au soir dans un incendie de niveau 5 précédé d'une mystérieuse explosion. Les causes de l'incendie demeurent inconnues, bien que des responsables aient laissé entendre qu'un échappement de gaz naturel pourrait être à son origine. La Bi-Star Police locale a ouvert une enquête pour incendie criminel.

L'organisation caritative des Moolah Shriners, connue pour son soutien aux enfants handicapés, avait occupé l'immeuble pendant plusieurs décennies. Les motifs complexes de briques et de mosaïques qui ornaient la façade du Temple ont fait l'admiration de plusieurs générations d'architectes.

Bien que les Shriners aient déménagé depuis cinq ans, plusieurs organisations religieuses et associations d'auto-amélioration s'y étaient succédées. L'actuel locataire du Moolah Temple, la Confrérie Universelle, basée à Seattle, y tenait une soupe populaire.

## LES GANGS ATTAQUENT À VASHON ISLAND

N. Findley

La sérénité de Vashon Island a été troublée la nuit dernière par une fusillade, quand un gang de motards de Seattle identifié sous toutes réserves comme étant celui des Nightwalkers a pris d'assaut une propriété des environs. La surveillance du domicile de Jonathon Teague, vice-président exécutif de la société de production bien connue Highstar Incorporated, était fort heureusement assurée par la Hard Corps, Inc. Fidèle à sa réputation sans faille, la Hard Corps a repoussé l'assaut sans déplorer la moindre perte et en limitant les dégâts au minimum. Une brigade d'enquêteurs de la Lone Star est actuellement en train d'interroger les membres survivants du gang de tueurs.

## FEU D'ARTIFICES DANS LE CIEL DE FUCHI

A. Seyberth

Selon le porte-parole de Fuchi Industrial Electronics, Kyle Arigharu, le spectaculaire feu d'artifices tiré la nuit dernière au-dessus des locaux de la compagnie annonçait le parachèvement d'une étape cruciale dans le développement de leur projet top secret Symbolic Processor. Ce projet représente la pierre angulaire des recherches de Fuchi dans le domaine des intelligences artificielles, qu'on pensait infructueuses jusqu'à récemment. L'annonce de cette percée décisive a surpris le milieu de la finance, qui l'attendait plutôt chez Renraku Computers Systems. Arigharu a néanmoins précisé que malgré le succès croissant qu'elle rencontrait dans le développement de son Symbolic Processor, Fuchi ne prévoyait pas d'être en mesure de commercialiser prochainement une IA opérationnelle.

## EXPLOSION NOCTURNE À SEATTLE U.

E. Wessel et S. Nehring

Une explosion a fait trembler l'Université de Seattle tard dans la nuit d'hier. Le souffle, dont la source semble avoir été le laboratoire du docteur Silbus Nyberg, a rasé une grande partie de l'aile de physique du bâtiment des sciences. Aucun blessé n'est à déplorer.

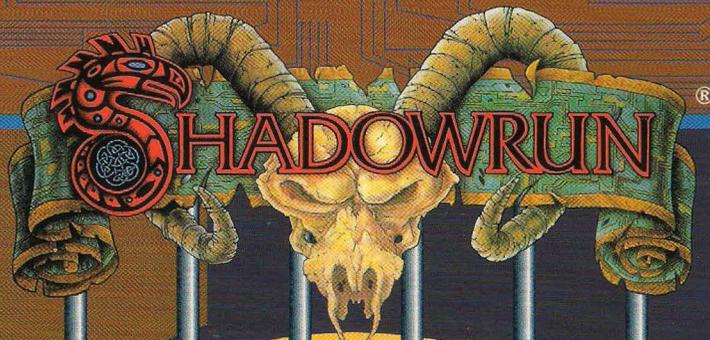
Le docteur Nyberg est connu pour son travail dans le domaine de la physique quantique et des principes métaphiques qui y sont associés. Ni lui ni aucun représentant de l'université n'a souhaité faire de commentaire.

## UNE AGENCE DE SÉCURITÉ PRISE D'ASSAUT

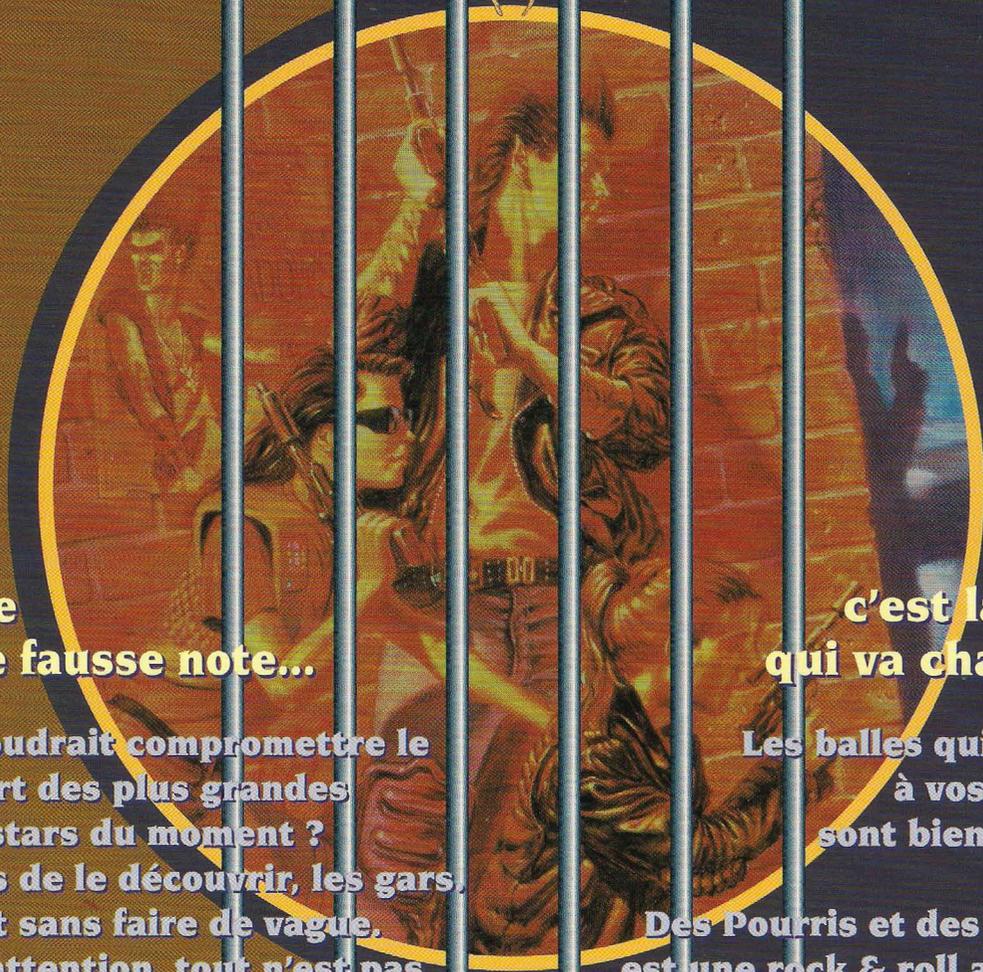
C. Kubasik et associés

CHICAGO - L'attaque contre les bureaux de Crusader Security à Chicago l'avant-veille au soir pourrait être en relation avec les affaires de violence et d'émeutes raciales rapportées au Byrne Projects plus tôt ce même soir. Bien que les porte-parole de Crusader se soient refusés à tout commentaire, certaines sources sembleraient indiquer qu'un gang d'orks et de trolls aurait mené l'attaque en représailles à des morts de métagumains au Byrne Projects.





# SHADOWRUN



**U**ne  
seule fausse note...

Qui voudrait compromettre le concert des plus grandes mégastars du moment ? À vous de le découvrir, les gars. Vite et sans faire de vague. Mais attention, tout n'est pas qu'apparence dans le monde impitoyable du show-business.

... **&**  
c'est la Mort qui va chanter !

Les balles qui sifflent à vos oreilles sont bien réelles.

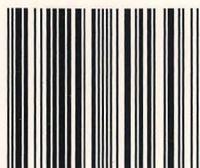
Des Pourris et des Ombres est une rock & roll aventure pour Shadowrun.

SHADOWRUN ©, DES POURRIS ET DES OMBRES™ sont des marques déposées de FASA Corporation.

© 1990 et 1996 FASA Corporation. Tous droits réservés.

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

99 F - S 515



9 782740 801307

ISBN : 2-7408-0130-0

**FASA**  
CORPORATION

