

GLOW CITY BLUES™

UNE AVENTURE POUR SHADOWRUN®



FRASER CAIN avec NIGEL D. FINDLEY

F959
CORPORATION



GLOW CITY BLUES



SOMMAIRE

DÉCOUVERTES (Prologue).....	4
INTRODUCTION	7
Notes au Maître de Jeu	7
Comment utiliser ce supplément.....	7
Synopsis	8
Préparation de l'aventure	9
L'AVENTURE	
Tes clous dans mon cercueil	11
Six pieds sous terre	13
Mauvaise nouvelle	15
Entretien d'embauche	18
Lueur d'espoir	21
Le centre de soulagement de l'Espoir.....	23
New Dawn Environics	33
Le centre de soulagement de la Foi.....	38
Au cœur du Nid.....	43
RASSEMBLER LES MORCEAUX.....	45
Après l'aventure	45
Attribuer le Karma	46
INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU	47
Jouer les insectes	47
Détection des armes	49
Règle des points d'attention.....	51
CONTACTS	53
Renseignements électroniques	53
Shadowland	54
L'agent spécial Simon Juarez	54
L'association Espoir	54
Le centre de soulagement de l'Espoir.....	55
New Dawn Environics	55
OMBRES PORTÉES	56
Agent spécial Simon Juarez	56
Jonathan Tung	57
La reine	58
NOTES.....	59

SHADOWRUN, **MATRIX** et **Double Exposure** sont des marques déposées par FASA Corporation. Copyright © 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés.
 Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.
 Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
 Édition et dépôt légal Septembre 1998
 ISBN : 2-4708-0176-9

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

Toute ressemblance éventuelle avec des personnes ou des corporations réelles ou de célèbres concepteurs de jeux globe-trotters et leurs travaux serait pure coïncidence ou pure satire (dont l'auteur assume l'entière responsabilité).

GLOW CITY BLUES

Rédaction

Fraser Cane avec Nigel D. Findley

Développement

Tom Dowd

ÉDITION

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur adjoint

Sharon Turner Mulvihill

Assistants

Diane Piron-Gelman

Rob "Monkey Boy" Cruz

PRODUCTION

Directeur artistique

Jim Nelson

Responsable du projet

Mark Ernst

Illustration de couverture

Tom Baxa

Maquette de couverture

Jim Nelson

Illustrations

Tom Baxa

Steve Bryant

Paul Daly

Mike Jackson

Maquette U.S.

Mark Ernst

Mise en page

Ernesto Hernandez

Édition française

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Adaptation et rewriting

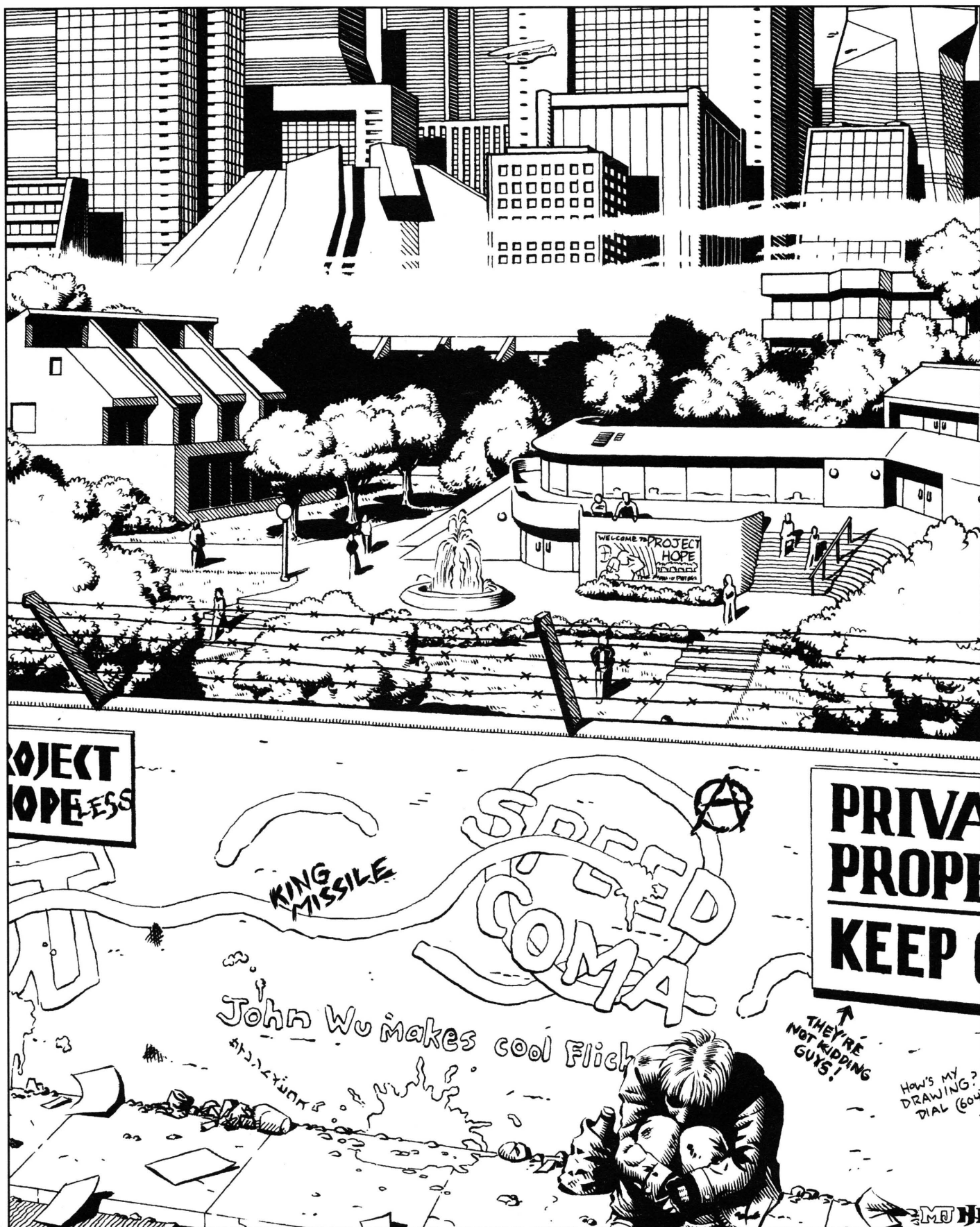
Jean-Luc Blaise et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration de la SARL Nexus

Titre original

Double Exposure



DÉCOUVERTES : Prologue

S'appuyant sur sa pelle édentée, Clint Ranger - *l'agent spécial* Clint Ranger - courba le dos en arrière. Avec un craquement, ses muscles las remirent ses vertèbres au bon endroit, sans cesser un instant de protester contre la torture à laquelle ils étaient soumis. Même à travers l'épaisse couche de brume, de pollution et de Dieu sait quoi d'autre qui voilait le soleil, Clint avait l'impression que tous ses rayons étaient concentrés droit sur lui. L'humidité inhabituelle - pour la côte ouest, en tout cas - ne faisait rien pour arranger les choses. Clint détestait la chaleur, et plus encore le travail de force en pleine chaleur.

"Je veux que vous enquêtiez sur une organisation appelée association Espoir qui trafique avec Renraku Computer Systems", lui avait dit son directeur moins de deux mois auparavant. "Nous avons besoin de savoir pourquoi cette corporation investit de vastes sommes d'argent dans ce projet, alors qu'il semble que rien n'en ressorte jamais. Allez creuser dans l'un de leurs centres de soulagement dans les Barrens et voyez ce que vous pouvez trouver."

Clint creusait, pour sûr. Il prit mentalement note de remercier le directeur pour cette mission d'agrément.

Clint se considérait comme un agent gouvernemental supérieur à la normale, et l'aisance avec laquelle il s'était coulé dans la peau d'un vagabond comme tant d'autres qui survivaient dans les Barrens ne faisait que renforcer son opinion. La jeune femme du bureau de recrutement de l'association Espoir à Seattle avait gobé son histoire sans difficulté et avait recommandé son admission au centre de soulagement de l'Espoir. Dans un baratin commercial qui dissimulait mal la sincérité de son enthousiasme, elle lui avait décrit l'objectif de l'association Espoir avec la création de ces centres dans les Barrens. En l'écoutant, Clint avait compris qu'elle croyait réellement à ces âneries. Elle était persuadée que le projet pouvait ramener la vie et la civilisation dans les bidonvilles de Glow City. D'ici une décennie, avait-elle expliqué, les Barrens deviendraient un endroit merveilleux, avec de vastes espaces verts, des rues propres et des quartiers bien entretenus. Non plus un endroit auquel on chercherait à échapper à tout prix, mais un endroit où venir s'installer, fonder une famille et se joindre à l'amour de l'association Espoir. Quelle ineptie !

Serré dans un car bondé avec ses "associés" - pathétique assortiment de sans-abri en quête d'un repas gratuit - Clint s'était rendu de Downtown Seattle au centre de soulagement. Au bout d'une heure, il était habitué à l'odeur aigre d'urine, d'ordures et des

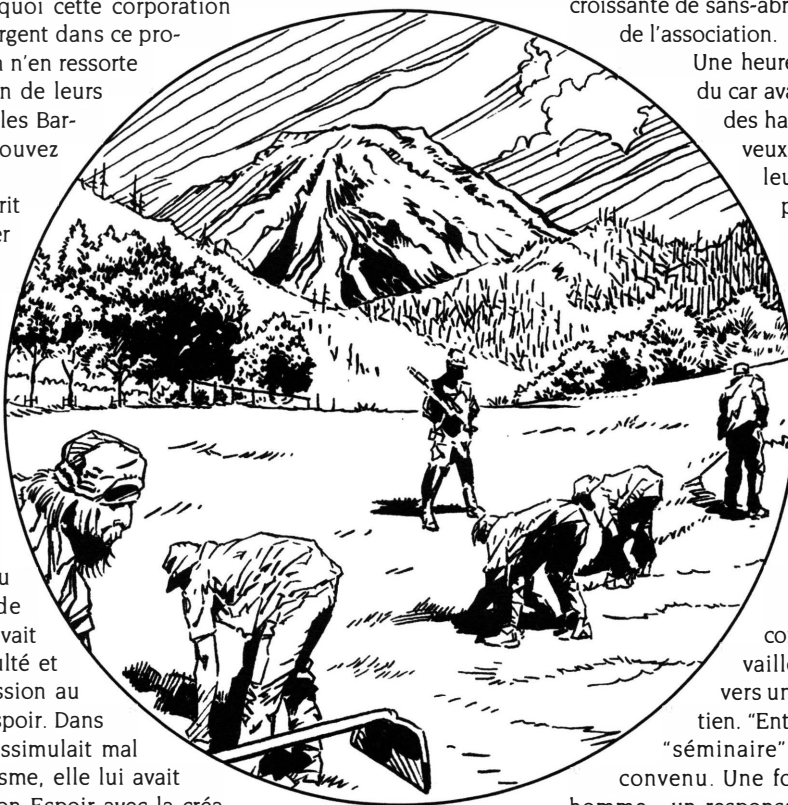
esprits savaient quoi d'autre qui imprégnait le car. Habitué, mais pas plus enchanté pour ça.

Son directeur l'avait briefé sur le plan général du centre, mais Clint n'était absolument pas préparé au spectacle qui l'attendait à sa descente du car. Putain, ils le faisaient *vraiment* ! Des vergers de pommiers, enfouis depuis longtemps sous les cendres du Mont St-Helens, avaient été replantés. Il n'avait pas la moindre idée d'où l'association Espoir sortait la terre, riche et fertile ou l'eau claire et pure, mais les arbres poussaient. Certains avaient même commencé à porter des fruits. Nombre des bâtiments en ruine à un étage, si courant dans cette partie de Seattle, avaient été complètement rénovés, repeints et parfois même reconstruits à partir de rien. Et tout ce travail avait été effectué par la population sans cesse croissante de sans-abri, amenée par navettes aux frais de l'association.

Une heure plus tard, tous les occupants du car avaient été accueillis, avaient reçu des habits neufs et une coupe de cheveux et avaient été débarrassés de leurs parasites (Clint se morigéna pour sa négligence en se rendant compte qu'il était le seul à ne pas être affligé de parasites. Les petits détails pouvaient faire toute la différence dans une mission en sous-marin). Sa première douche depuis plus de dix jours avait eu pour lui un avant-goût de paradis. Avec un frisson, il remarqua que certains de ses camarades n'en avaient probablement pas pris depuis des mois.

Le personnel du camp avait conduit le nouveau groupe de travailleurs, dont Clint faisait partie, vers un bâtiment voisin pour un entretien. "Entretien" n'était pas le mot juste ; "séminaire" ou "sermon" auraient mieux convenu. Une fois tout le monde installé, un homme - un responsable, d'après son allure - avait gagné le devant de la pièce et pris la parole.

"Mes amis, bienvenue au camp de soulagement de l'Espoir", avait dit l'homme. "Mon nom est Jonathan Tung, et je suis là pour veiller à votre bien-être. Durant votre séjour parmi nous, vous recevrez davantage que le strict minimum. Trois repas nourrissants par jour et un toit au-dessus de votre tête suffisent peut-être à assurer votre survie, mais c'est loin de satisfaire aux exigences d'une vie décente. Ici, au centre de soulagement de l'Espoir, vous aurez l'opportunité de vous sentir utiles, de comprendre que vous êtes des membres estimables d'une communauté qui vous aime et qui aspire à ce qu'il y a de mieux pour vous. Vous recevrez la formation de votre choix auprès de nos meilleurs instructeurs. Vous recevrez ce que, je le crains, bon nombre d'entre vous ont oublié, si même



ils l'ont jamais connu : une communauté aimante et l'espoir d'un avenir radieux."

Un type charismatique, ce Tung ; son discours, chaleureux et inspiré, fit courir un frisson d'excitation involontaire le long de la colonne vertébrale de Clint. Dix ans de service auprès du gouvernement, cependant, avaient fait de lui un homme extrêmement cynique. Dans son monde, *personne* n'aidait personne pour le simple plaisir - personne d'assez grand pour quitter le jardin d'enfants, en tout cas. Il devait forcément y avoir autre chose, et Clint entendait bien découvrir ce dont il s'agissait.

Au cours des quatre semaines qui suivirent, Clint travailla comme un esclave. Il eut mal en des endroits où il ne soupçonnait même pas que des muscles puissent exister ; des cals épais remplacèrent la multitude d'ampoules qui avaient failli lui ruiner les mains ; sa peau prit une coloration brune après être passée par des couleurs du spectre plus proches de l'écarlate. Au long de cette épreuve, cependant, Clint en vint à admettre que l'association Espoir semblait vraiment accomplir quelque chose. Lui et ses compagnons de labeur étaient réellement en train de faire de cette partie de Seattle un endroit habitable. Lorsqu'il mangeait la nourriture qu'il avait fait pousser ou dormait dans un lit qu'il avait fabriqué ou s'asseyait à l'ombre d'un porche qu'il avait construit, il éprouvait un sentiment d'accomplissement. Et il n'était pas le seul. Le travail paraissait également opérer un miracle sur la fierté des autres résidents du camp.

Il lui aurait été facile de se détendre dans un environnement pareil, d'oublier la mission et les supérieurs et le stress. Mais l'oubli n'était pas dans ses habitudes. Bien que ce fut parfois laborieux, il gardait à l'esprit ses questions, les petites énigmes qui retenaient son attention.

D'où provenaient l'eau et la terre arable, pour commencer ? Chaque matin, un gigantesque camion-citerne venait remplir les citernes du centre. Des camions-bennes déchargeaient de la terre à intervalles irréguliers. D'où venaient ces chargements et qui finançait leur acheminement vers un secteur aussi dangereux de Seattle ? Clint en savait suffisamment en matière de sécurité pour connaître, peut-être mieux encore que les directeurs du projet, le coût exorbitant d'une telle opération.

Et pourquoi personne n'avait-il enregistré son dossier ? On ne lui avait demandé ni son nom ni son SIN ni rien. La femme au bureau d'accueil de Seattle lui avait simplement posé quelques questions sur ses antécédents, puis l'avait envoyé au centre de soulagement. Malheureusement, une troisième bizarrerie notée par Clint au sujet du centre suggérait une réponse troublante à cette interrogation.

Personne ne restait plus de quatre semaines au centre de l'Espoir. D'après ce que Clint avait appris, le projet gérait une dizaine de ces centres et faisait tourner les travailleurs de l'un à l'autre. L'association Espoir ne conservait aucun fichier ; avec tous les transferts de centre à centre, il était beaucoup trop simple "d'égarer" des personnes en transit.

Au bout d'un mois, Clint fut transféré au centre de soulagement de la Tranquillité. Le cadre et le travail restaient les mêmes qu'au centre de l'Espoir. Clint imagina une dizaine de ces secteurs verdoyants, constellant les ruines urbaines des Barrens, tous interchangeables et anonymes.

Après trois semaines de dur labeur à la Tranquillité, Clint n'avait toujours rien découvert reliant Renraku au centre, ni même à l'ensemble du projet. Par deux fois, déjà, il avait fouillé dans les dossiers et piraté nuitamment le terminal de l'association. Chaque fois, les données lui avaient renvoyé l'image d'une organisation caritative parfaitement honnête, financée par des milliers de philanthropes, corporations ou particuliers. Il trouva une référence à Renraku, une donation de 10.000 nuyens à l'association. Rien à voir avec les "masses d'argent" dont son directeur lui avait parlé - et très en dessous de nombreuses donations individuelles, bon

sang. Mis à part la glaise qui collait à sa pelle, il ne semblait pas y avoir grand-chose à déterrer sur l'association Espoir.

Puis, un matin, les ennuis le rattrapèrent.

Ils le réveillèrent brutalement, refermant des menottes de métal sur ses poignets avant qu'il ne puisse se débattre et lui appliquant un chiffon imbibé d'un liquide nauséabond sur la bouche et le nez. Un narcotique, probablement ; dans des circonstances normales, le produit l'aurait étendu pour le compte en quelques secondes. Heureusement pour lui, ses agresseurs ignoraient tout de ses implants corporels et, notamment, de la modification de ses poumons. Sa poitrine le brûlait et le tenaillait, mais le cyberware filtra les molécules de narcotique qu'il avait inspirées. Il se relâcha complètement - la tête molle, la bouche entrouverte. Avec son chrome, il aurait pu se débarrasser de ses agresseurs. Mais qu'aurait-il pu apprendre de cette manière ? Mieux valait faire le mort et voir venir. Il serait toujours temps de s'échapper plus tard.

Après un petit bout de route - 9 minutes et 18,17 secondes exactement, selon son chronomètre interne - le van de ses kidnappeurs s'arrêta. L'un d'entre eux - un troll, devina Clint, d'après sa force et sa taille - souleva le corps avachi de l'agent gouvernemental sur son épaule et le porta sur une petite distance à travers une série de sas pneumatiques le long d'un couloir apparemment désert. Le troll s'arrêta brièvement une fois, lorsqu'on lui demanda de montrer son passe d'identification. Plus loin dans le couloir, ils passèrent ce que Clint comprit être une barrière protectrice magique. Le troll marmonna un salut à un autre garde de sécurité tandis que le corps de Clint passait la barrière sans la moindre difficulté. Clint savait que s'il avait porté le plus petit focus ou fétiche, la barrière l'aurait figé net. Heureusement, il avait des protections d'une nature plus matérielle.

Le troll l'emporta jusqu'à une petite pièce en dur et le déposa en grognant sur une table métallique. Avant que l'agent puisse réagir, on lui attacha bras et jambes à la table avec d'épaisses sangles en plastiforme. Pour la première fois depuis son enlèvement, Clint entrouvrit légèrement les yeux.

Il était étendu dans une petite pièce aveugle, bien éclairée, de seulement cinq mètres de large. Un panel d'instruments chirurgicaux d'aspect étrange, à la fois magiques et ordinaires, entouraient la table. Une table d'opération. Il fallait tenter quelque chose. Sortir de là. N'importe quoi.

Le troll à la porte était le seul garde. *Je peux me le faire*, se dit Clint. Mais il fallait qu'il le fasse maintenant, avant que d'autres acolytes ne se joignent à la fête. Sans tourner la tête, Clint loucha vers la sangle qui lui ligotait le bras droit. Un simple plastiforme, visiblement - plus que suffisant pour résister à une musculature ordinaire. Pas un problème pour lui.

Avec un grognement, Clint lança son poids et toute la force de ses muscles câblés contre les sangles, s'attendant à entendre claquer les fibres sous la pression. Les sangles tinrent bon, sans bouger d'un millimètre. Clint jura silencieusement. *Renforcées*.

Le troll tourna la tête. Autant pour l'élément de surprise. Clint se débattit sauvagement, l'adrénaline injectant de nouvelles forces dans ses muscles. Les sangles tenaient toujours. Le troll sourit.

Clint entendit des bruits de pas dans le couloir. La porte s'ouvrit et un homme et une femme en blouse de laboratoire entrèrent dans la pièce. Avec un brusque hochement de tête approuvateur à l'intention du troll, la femme marcha jusqu'à la table, regardant Clint se débattre sans la moindre curiosité. L'homme examina brièvement un carnet de notes électronique que lui tendait le troll.

"Que se passe-t-il ? Qui êtes-vous ?" Les cris de Clint résonnèrent contre les murs et le sol en carrelage.

Personne ne lui prêta la moindre attention. "Hmm", fit l'homme d'un air pensif. "Remplacement cybernétique volontaire de l'œil gauche, du système respiratoire et du bras droit. Amélioration cybernétique du bras gauche et des deux jambes. Autant récupérer

tout ça pour la revente avant de procéder.” Puis, comme une arrière-pensée, il ajouta : “Oh ! et pouvez-vous le faire taire ?”

“J’ai une copie d’une puce BTL modifiée avec pleine sortie sensorielle, sans amortissement. Ça pourrait convenir, ou alors nous pourrions essayer la modification cybernétique RADO”, dit la femme en farfouillant dans un tiroir, avant d’en sortir un pistolet hypodermique. “Elle en est encore au stade alpha-test et aurait bien besoin de quelques essais de rodage supplémentaires.”

Clint entendit gémir doucement. Il lui fallut un moment pour se rendre compte que le son provenait de sa propre gorge. Avec une énergie redoublée, il se débattit de nouveau dans ses sangles. Le plastiforme renforcé était poisseux de sueur et de sang.

“Allons-y pour la puce BTL. Il a déjà une broche, ça nous facilitera la vie”, répondit l’homme après un moment. Il prit le pistolet hypodermique dans les mains de la femme, en plaça le canon froid contre le bras de Clint et pressa sur la détente.

Avec une sensation de piqûre, Clint sentit le liquide lui pénétrer dans le bras. Son processeur interne lui hurla qu’une substance dangereuse et étrangère avait envahi son corps.

Comme la drogue faisait son effet, le monde se mit à tourner. Clint bascula dans le néant.



INTRODUCTION

Glow City Blues est une aventure située dans le monde de **Shadowrun**.

En l'an 2055, 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 métroplex 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

Glow City Blues est construit autour d'une trame chronologique où certains événements surviennent à certains moments précis, selon que les personnages choisissent d'intervenir ou de rester simples spectateurs. Au contraire de la plupart des aventures pour **Shadowrun**, seul le début de l'histoire est clairement déterminé. L'issue peut connaître plusieurs dénouements en fonction des actions des personnages.

Glow City Blues est prévu pour un groupe de six personnages, mais n'importe quel groupe comprenant entre quatre et huit personnages devrait parfaitement faire l'affaire. Ces personnages devront se répartir équitablement entre pratiquants de la magie et partisans de la cybertechnologie, avec au moins un magicien et un personnage compétent en Informatique (quoique pas nécessairement un decker à proprement parler).

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**. Le Maître de Jeu doit en outre bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre, avant de le faire jouer.

LES 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'informations 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, **Glow City Blues** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure.

Le Guide de Seattle, **Le Grimoire** et **Réalités Virtuelles** peuvent être utiles mais ne sont pas indispensables. Pour mieux appréhender la mentalité de la reine du Nid et de ses créatures, le Maître de Jeu peut également se reporter au scénario **La Reine Euphoria**.

Le Maître de Jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Ne prenant leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, certains faits devront être introduits auparavant. Le Maître de Jeu ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit. Il doit aussi étudier attentivement les plans et diagrammes disséminés dans le supplément, et en particulier le plan des différents bâtiments.

Le **Synopsis** résume la toile de fond de l'histoire et présente le déroulement le plus probable de l'aventure.

Glow City Blues commence par **Tes clous dans mon cercueil** et **Six pieds sous terre**, deux mini-scénarios apparemment sans lien entre eux, qui fournissent le prétexte pour projeter les personnages contre leur gré dans l'aventure.

Chaque rencontre est ensuite divisée en quatre parties, **Dites-le avec des Mots**, **Atmosphère**, **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.**

Atmosphère fournit au Maître de Jeu des indications scéniques sur la manière de présenter la rencontre, avec des images à évoquer, des émotions à faire passer, des bruits, des sensations et ainsi de suite. Les informations données varient d'un chapitre à l'autre dans leur forme et leur contenu, allant d'une ambiance générale à une émotion précise.

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 toutefois 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.

Informations pour le Maître de Jeu reprend, en les modifiant légèrement, des règles concernant les insectes et les détecteurs d'armes, tirées respectivement du **Grimoire** et du **Neo-Anarchist Guide to Real Life**.

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.

SYNOPSIS

La toute jeune **association Espoir** s'est embarquée dans la tâche prétendument impossible de ramener la vie et la prospérité dans le quartier de **Glow City** des **Redmond Barrens**. Pour atteindre ce noble objectif, l'association s'appuie sur une communauté largement ignorée par la société : la population toujours croissante de sans-abri de Seattle. Grâce à une procédure bien orchestrée, les sans-abri et malheureux de tout poil peuvent se présenter aux bureaux de l'association à Downtown et se faire

admettre dans l'un des dix centres de soulagement du projet. Pour beaucoup, l'attrait du gîte et du couvert, joint à la perspective d'intégrer une nouvelle communauté, contrebalance largement la fatigue et les risques d'un travail dans le quartier de Glow City.

Comme toujours, les apparences sont trompeuses. Derrière les centres de travail communautaires et les services médicaux gratuits de l'association Espoir se dissimule une opération aux proportions cauchemardesques impliquant **Renraku Computer Systems**, la **Confrérie Universelle** et une redoutable **reine fourmi**.

Pour tâcher de combler le fossé technologique qui la sépare de ses concurrents, Renraku Computer Systems a entamé différents projets de recherche biotech nécessitant un grand nombre de sujets d'expérience. Pour assurer un afflux constant de "volontaires", la corporation investit d'énormes masses d'argent dans l'association Espoir, qu'elle paye pour mener ses expériences sur des sans-abri dont tout le monde se fiche et dresser le bilan des résultats. Les médecins de l'association peuvent ainsi tester toutes sortes de prototypes, de la puce BTL au bioware.

Ce qu'ignore Renraku, c'est que l'association Espoir appartient à la sinistre Confrérie Universelle à travers tout un réseau de filiales et de sociétés écran. À la demande de la reine fourmi, la Confrérie détourne une bonne part de l'argent de Renraku au profit de la création de nouveaux esprits insectes (les cocons et les larves réclament des soins et, vu le grand nombre de sujets impliqués, nécessitent des fonds importants). Sans le savoir, Renraku finance presque à elle seule une florissante population d'esprits insectes à Seattle.

Le **Bureau Fédéral d'Investigation** (FBI) des UCAS, ayant eu vent des activités de Renraku, a vu dans cette affaire l'occasion d'acquiescer un moyen de pression redoutable contre la corporation. S'il pouvait dévoiler au grand jour les sinistres méthodes d'expérimentation de Renraku, le capitalisme, les médias et l'avidité générale se ligueraient pour affaiblir, et peut-être éliminer, la mégacorporation. Le Bureau a donc envoyé l'**agent spécial Clint Ranger** dans les centres de soulagement pour qu'il y déterme des informations compromettantes et autres preuves de l'implication de Renraku. Deux mois plus tard, Clint Ranger disparaissait sans laisser de traces.

Refusant de s'avouer vaincu, le FBI a repassé la mission à l'**agent spécial Simon Juarez**, qui a opté pour une approche plus subtile. Au lieu de se mettre personnellement en danger, il a choisi d'embaucher des shadowrunners qui courront les risques à sa place et le tiendront au courant de leurs découvertes. Pour empêcher les shadowrunners de garder leurs informations pour eux ou de les revendre à une autre corporation, Juarez a prévu de recourir à une méthode vénérable et éprouvée - le chantage.

Pour réunir les preuves compromettantes dont il a besoin, Juarez a préparé deux fausses shadowruns et engagé un arrangeur comme intermédiaire. **Glow City Blues** commence par ces deux mini-shadowruns. Dans la première, les shadowrunners sont chargés de faire une descente dans un laboratoire de recherche d'**Aztechnology** ; dans la seconde, de dérober des informations secrètes à un coursier de **DocWagon™**. Les shadowrunners sont loin de se douter que Juarez a soigneusement enregistré leurs exploits sur bande vidéo, accumulant les preuves irréfutables de leur culpabilité.

Dès que Juarez possède suffisamment d'éléments pour son chantage, il va trouver les shadowrunners avec la vraie mission. Il leur demande d'infiltrer les centres de soulagement de l'association Espoir et d'établir la preuve que cette dernière entretient des relations avec Renraku, dans un délai de trois semaines. Si les shadowrunners renâclent, Juarez leur montre les enregistrements en sa possession et laisse entendre qu'ils seraient d'un grand intérêt pour DocWagon™ ou Aztechnology. Si les shadowrunners se plient à ses exigences, il accepte de leur remettre les puces optiques originales des enregistrements à l'issue de la "mission".

Naturellement, il a pris ses dispositions pour que les puces se retrouvent chez Aztechnology et DocWagon™ s'il devait mourir dans des circonstances douteuses.

Pour se sortir de ce guêpier, les shadowrunners acceptent le job et s'appliquent à se fondre dans la population de miséreux de Seattle pour convaincre les conseillers de l'association de les envoyer au **centre de soulagement de l'Espoir**. Une fois admis, ils doivent enquêter sur tout ce qui sort de l'ordinaire - sans éveiller les soupçons des différentes factions impliquées.

Très vraisemblablement, les shadowrunners vont se séparer, un groupe restant au centre de l'Espoir et un autre se rendant au **centre de la Foi**. Le premier ne trouve pas grand-chose, hormis quelques personnages suspects, engagés eux aussi par différentes institutions pour tenter de déterminer ce qui se passe. Le centre de la Foi, en revanche, est l'endroit choisi par Renraku pour mener à bien ses petites expériences. Pire encore, la reine fourmi y a installé secrètement un Nid souterrain. À moins d'être extrêmement prudents et extrêmement chanceux, les shadowrunners risquent fort de découvrir le pot aux roses à leurs dépens.

Ce que les shadowrunners ignorent (tout au moins au début), c'est que Renraku et l'association Espoir ont prévu de se séparer deux semaines après leur rencontre avec Juarez. Mais Renraku a décidé en secret de retirer ses billes trois jours avant la date prévue. N'accordant qu'une confiance limitée à ses partenaires criminels, la corpo a l'intention d'envoyer une équipe "voler" les données expérimentales et supprimer toute trace de ses relations avec l'association Espoir. Pour aggraver encore la situation, Aztechnology a prévu de s'approprier les résultats des expériences de Renraku en effectuant une descente la veille de son retrait. Si les shadowrunners n'interviennent pas, ces événements se déroulent dans l'ordre précité. Selon l'attention qu'ils auront attirée au cours de leur enquête, cependant, la chronologie des événements risque d'être modifiée.

En plus des corpos, les centres de soulagement intéressent également l'**Agence de Protection de l'Environnement** (EPA). Par l'intermédiaire de sa filiale, **New Dawn Environics**, la Confrérie Universelle a fait construire sa propre usine de purification de l'eau pour alimenter les centres. L'EPA désire vivement savoir comment New Dawn Environics s'y prend exactement pour purifier son eau, mais le statut extraterritorial de la compagnie la place hors d'atteinte des agents du gouvernement. L'EPA en est donc réduite à observer ce qui entre dans les usines New Dawn (un bouillon de culture à vous ronger la main jusqu'aux os) et ce qui en sort (une eau cristalline plus fraîche et pure que celle d'un torrent de montagne). Pas étonnant que les bureaucrates paranoïaques de l'EPA finissent par envoyer clandestinement une équipe (peut-être les shadowrunners eux-mêmes) enquêter auprès des installations New Dawn.

La vérité, bien entendu, est d'une horreur qui dépasse tout. Sous l'usine d'épuration New Dawn de Kent se trouve un vaste lac souterrain où flottent d'innombrables victimes métahumaines rattachées à des larves géantes. Par un processus symbiotique, les larves fournissent aux victimes assez d'air et de nourriture pour rester en vie, quoique dans un état comateux. L'eau du lac amène les déchets toxiques de différentes usines locales, qu'un esprit de pollution des eaux isole et introduit de force dans les victimes ; l'eau ainsi purifiée ressort de l'usine propre à la consommation.

Pris dans le feu croisé de la Confrérie Universelle, de Renraku, d'Aztechnology et de l'EPA, les Shadowrunners doivent survivre et réussir à se procurer les informations que recherche Juarez, de manière à acheter son silence. Le moment culminant de l'aventure verra probablement les shadowrunners s'introduire dans l'usine d'épuration et tomber nez à nez avec la reine fourmi et ses soldats. Après une fusillade homérique, les shadowrunners devraient avoir réuni suffisamment d'éléments pour satisfaire les exigences de Juarez. Attention, le but de **Glow City Blues** n'est pas de confronter

directement les shadowrunners à un Nid de fourmis, mais seulement de leur faire découvrir son existence. Ce serait un suicide de vouloir se mesurer aux quelque deux cents soldats du Nid (mais d'un autre côté, quelle fin glorieuse...).

Si les shadowrunners découvrent la vérité au sujet de l'association Espoir, Juarez obtient le moyen de pression qu'il désire contre Renraku et bien davantage. Le gouvernement a vent de la véritable nature de la Confrérie Universelle et de ses liens avec l'association Espoir, mais n'ose pas le reconnaître publiquement de crainte de provoquer une panique catastrophique. Usant du chantage pour contraindre les shadowrunners au silence, Juarez et ses supérieurs sont en mesure de dévoiler la relation entre Renraku et la Confrérie Universelle, discréditant totalement cette dernière. Le gouvernement des UCAS entame des poursuites radicales contre la Confrérie, pour fraude, escroquerie et autres forfaitures - toutes liées aux expérimentations médicales clandestines, bien sûr, sans relation aucune avec les insectes. Sous couvert de cette opération "main propre", des équipes d'assaut du FBI procèdent au nettoyage systématique de plusieurs Nids sous les maisons du chapitre de la Confrérie à travers tout le pays. Les UCAS transmettent l'information aux rares gouvernements de confiance, ce qui augmente encore la pression sur la Confrérie et précipite les événements de Chicago, tels qu'ils sont décrits dans d'autres suppléments (voir **Bug City**).

Quant aux shadowrunners, ils comprennent vite que toute révélation publique à propos des insectes forcerait Juarez à transmettre ses informations compromettantes à Aztechnology et DocWagon™. Même s'ils parvenaient à échapper aux équipes de repréailles envoyées à leurs trousses, il leur faudrait encore trouver quelqu'un qui accepte de croire à leur histoire ("Des fourmis géantes, hein ? Ouais, moi aussi, j'ai vu le film. *La fourmilière de Tokyo*, c'est pas ça ?"). Selon leurs penchants donquichottesques, ils sortiront peut-être de cette aventure fermement décidés à entamer leur propre croisade contre la Confrérie Universelle et les insectes.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Comme mentionné plus haut, **Glow City Blues** se distingue de la plupart des aventures de **Shadowrun** par sa structure plus libre. Une fois les personnages à l'intérieur du centre de soulagement de l'Espoir, la suite des événements dépend beaucoup de leurs actions. S'ils choisissent d'attendre et de voir venir, les événements surviennent en fonction de la chronologie fournie plus bas, et il ne leur reste plus qu'à en affronter les conséquences.

Il est toutefois plus vraisemblable qu'ils chercheront à fourrer leur nez partout. Dès lors, ils attireront inmanquablement l'attention des différentes factions impliquées ou intéressées par le centre. La réaction de chaque faction dépendra du degré de nuisance représenté par les personnages. Les **Informations pour le Maître de Jeu**, à la fin du supplément, proposent des règles de points d'attention taillées sur mesure pour cette aventure, qui permettront au Maître de Jeu de déterminer quelles factions s'intéressent aux actions des shadowrunners - et quelles mesures elles décident de prendre.

Tout au long de l'aventure, le Maître de Jeu devra tenir le compte du total de points d'attention de chaque faction. Parfois, le scénario spécifiera directement le montant de points d'attention à ajouter après une action particulière. Les tables fournies au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu** indiqueront les réactions des différentes factions chaque fois que le total atteindra un certain seuil.

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.

INTRODUCTION



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 brodera une histoire de son cru. Ou bien, si elle lui convient hormis quelques petits détails, à lui de procéder aux ajustements nécessaires pour tailler une aventure sur mesure aux personnages. Si les différentes rencontres semblent poser trop de difficultés aux shadowrunners, il suffit de les alléger un peu, en retirant quelques fourmis soldats ou quelques raiders corpos. Si, à l'inverse, les personnages se frayent un chemin dans le scénario en balayant l'opposition d'un revers de main, il est toujours possible de rajouter quelques tueurs avec des gros flingues par-ci par-là, pour faire bonne mesure.

CHRONOLOGIE

La chronologie suivante dresse la liste des différents événements qui ne dépendent pas des actions des shadowrunners, même s'ils peuvent être influencés par elles.

- Jour 1 :** Simon Juarez contacte les shadowrunners et leur demande d'effectuer une passe contre l'association Espoir et Renraku.
- Jour 3 :** Les Butchers, un gang local, lancent un raid contre le centre de soulagement de l'Espoir.
- Jour 5 :** L'agent Ted Wiley de l'EPA essaie de s'introduire dans les installations de New Dawn Environics à bord d'un camion de la compagnie.
- Jour 7 :** L'agent d'Aztechnology Enrico Sanchez est transféré du centre de soulagement de l'Espoir au centre de soulagement de la Foi.
- Jour 10 :** Aztechnology tente une descente dans les laboratoires médicaux du centre de soulagement de la Foi pour voler les données de Renraku.
- Jour 11 :** Renraku se désengage brutalement de l'association Espoir.
- Jour 14 :** Renraku et l'association Espoir s'entendent pour mettre fin aux dernières expériences et fermer boutique.

TES CLOUS DANS MON CERCUEIL

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit au chef du groupe ou à celui des shadowrunners qui fait habituellement office de contact :

Voilà vingt bonnes minutes que tu regardes la tridéo sans rien trouver qui t'intéresse. Heureusement que Seattle offre 650 chaînes, sans quoi tu commencerais à t'ennuyer ferme.

Une icône dans le coin inférieur de l'écran interrompt ta transe et t'informe que tu as un appel. Curieusement, il est codé. Il y a vraiment des gens prêts à tout pour protéger leurs petits secrets. Tu sors ton créditube et tu l'enfiches dans la prise sur le côté du récepteur. Après un moment, l'écran valide ton identité et décode le signal.

Un visage familier s'affiche devant toi. C'est ton arrangeur. Il a la tête de quelqu'un qui n'a pas pris de vacances depuis un bon bout de temps et qui ferait bien de consommer quelques-unes de ses petites pilules miracles.

"Désolé, ça fait un bail que je n'ai pas donné de nouvelles, mais j'ai été très occupé", dit-il. "Pour me rattraper, j'ai une gentille petite affaire pour vous. Du gâteau."

Tu manifestes un intérêt de circonstance, et il poursuit. "Aztechnology procède à un transfert de pièces cybernétiques entre un de ses entrepôts et un laboratoire de recherche. J'ai un acquéreur pour la cargaison, quelqu'un qui est prêt à mettre le prix. Tout ce que vous aurez à faire, c'est de monter un petit accident sur le trajet du camion entre l'entrepôt et le labo. Vous aurez un tiers de la valeur dans la rue des pièces que vous récupérerez. Dont un fixe de 1.000 nuyens d'avance. Le camion part à 22 h ce soir, alors je te recommande de joindre tes potes et de vous mettre en route."

Alors que tu tends le bras pour couper la communication, l'arrangeur ajoute : "Et n'allez pas conserver des échantillons dans votre poche..."

ATMOSPHÈRE

Faites de cette mini-aventure une opération de routine, simple et directe. Les shadowrunners ne doivent pas se douter qu'elle dissimule quelque chose de spécial.

L'ENVERS DU DÉCOR

Au contraire des autres aventures de **Shadowrun**, **Glow City Blues** est prévue pour se dérouler en une séance de jeu. Cette rencontre et la suivante sont deux mini-aventures préparatoires qui font office de préambule à l'histoire proprement dite. Durant chacune d'elles, l'agent spécial Juarez espionne les shadowrunners et enregistre leurs moindres faits et gestes. Dans l'idéal, laissez passer un certain laps de temps entre elles, en les intercalant si possible entre d'autres aventures de votre campagne. Vous pouvez même photocopier les pages correspondantes pour que les joueurs ne puissent pas faire le lien entre ces mini-aventures et le cœur de l'histoire de **Glow City Blues**. Surtout, évitez à tout prix que les joueurs ne flairent le piège.



Afin que tout ait l'air normal, Juarez passe par l'un des arrangeurs habituels des shadowrunners pour les faire monter sur ces deux coups. L'arrangeur est loin de se douter qu'il a affaire à un agent du gouvernement (s'il devait l'apprendre, il sauterait probablement dans le premier avion pour les îles Caïmans). Désireux de s'assurer de leur loyauté dans l'affaire de l'association Espoir, Juarez et quelques autres agents de terrain suivent les shadowrunners tout au long des deux opérations et enregistrent soigneusement leurs agissements grâce au dernier cri des drones et du matériel vidéo.

Surveillance mise à part, la shadowrun est parfaitement authentique. Aztechnology procède réellement à un transfert de pièces cybernétiques. Le transport devant s'effectuer dans la discrétion la plus totale et à travers un territoire relativement sûr, le véhicule choisi n'est que légèrement blindé et défendu.

À vingt-deux heures précises, le van gris anonyme quitte la pyramide d'Aztechnology à Seattle, emprunte l'Interstate 5 et se dirige vers le laboratoire de recherche au sud du centre-ville de Tacoma. Le trajet dure 40 minutes ; si les shadowrunners refusent le job, le transfert s'effectue sans incident. S'ils l'acceptent au contraire, utilisez les cartes de Seattle et de Tacoma fournies dans le **Guide de Seattle** pour situer exactement l'endroit de leur

intervention. Une fois lancé sur la voie rapide à plus de 180 km/h, le van sera peut-être un peu difficile à stopper. La meilleure solution pour les shadowrunners est sans doute de l'attaquer avant son entrée sur l'Interstate.

Quand et si les shadowrunners réussissent effectivement à s'emparer du van, ils trouvent une cargaison standard de pièces détachées de membres cybernétiques et autres éléments (désolé, les gars - pas de bras cybernétiques intacts ou de réflexes câblés à monter soi-même). En fait, l'arrangeur a quelque peu exagéré la valeur marchande du butin. Lorsque les shadowrunners le lui rapportent, il estime à 5.000 nuyens la prime complémentaire que son contact sera disposé à verser. Modeste pour un shadowrun, mais bien assez pour une soirée de travail facile.

Chauffeur d'Aztechnology

Le boulot du chauffeur consiste à maintenir le van sur la route et à continuer à rouler quoi qu'il arrive. Dès que le plomb commence à voler bas, il enfonce la pédale dans le ferroplaste et tâche de distancer les problèmes. S'il doit pour cela rouler sur les shadowrunners et leurs jolis petits engins sport, tant mieux. Au volant de son van, il a la confiance que procure un blindage de plusieurs centimètres.

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

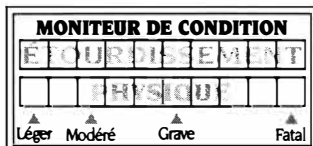
Initiative : 3 (5) + 1D6 (3D6)

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

Compétences : Armes à Feu 3, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 2, Véhicules Terrestres (3)

Cyberware : Datajack, interface de contrôle de véhicule (1)

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Uzi III [Mitraillette, 24 (chargeur), 6M, avec 1 chargeur supplémentaire, visée laser, atténuateur de choc (1)]



Gardes de sécurité d'Aztechnology (3)

Ce ne sont pas les meilleurs du métier, mais ce ne sont pas pour autant des rigolos. Ces gardes sont payés pour faire un job - ici, protéger le van et sa cargaison. Ils sont solidement harnachés aux trois postes de tir du véhicule.

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

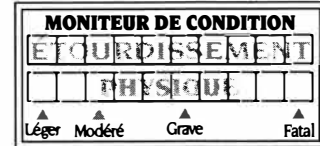
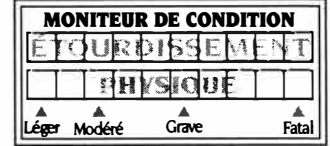
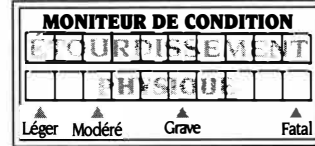
Initiative : 3 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

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

Cyberware : -

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M, avec 2 chargeurs supplémentaires, visée laser, compensateur de recul (2)], veste pare-balles (5/3), commlink



Van blindé

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

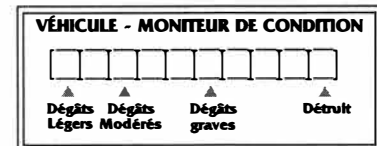
Places : 2 sièges baquets + 3 strapontins

Portes : 2 standard + 1 double portière arrière

Senseurs : Aucun

CME/CCME : Aucune

Note : Le véhicule comporte trois points d'attache - un à l'arrière et un de chaque côté. Chacun peut recevoir un pistolet, une mitraillette, un fusil à pompe ou un fusil (y compris les fusils d'assaut) et procure un arc de tir de 135 degrés. Le véhicule n'embarque aucune arme lourde.



INDICES

Il peut être intéressant de signaler à l'un des shadowrunners la présence d'un drone dans les parages lors de l'attaque du van d'Aztechnology. Attention à la manière dont vous introduisez ce renseignement ; les joueurs ont tendance à relever tous les éléments fournis par le Maître de Jeu et à les considérer comme importants. Essayez de signaler régulièrement aux personnages des détails anodins, dans la description générale d'une scène, par exemple. D'une part vous créez ainsi un climat de suspicion et de paranoïa, et d'autre part, quand vous glisserez discrètement des informations plus importantes, la vigilance des joueurs se sera peut-être émoussée...

Laissez s'écouler quelques semaines (en temps réel), puis passez au chapitre suivant, **Six pieds sous terre**.

ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui puisse mal tourner au cours de cette rencontre. Si les shadowrunners décident de refuser le job, Juarez essaye de les piéger par un autre moyen (voyez le chapitre suivant, **Six pieds sous terre**). S'ils sabotent le travail et rameutent tous les agents du service de sécurité d'Aztechnology, tant pis pour eux (si vous êtes d'humeur magnanime, accordez-leur un délai de grâce pour s'échapper avant l'arrivée de la cavalerie). Le monde de 2055 est cruel et impitoyable, et si les shadowrunners ne sont pas capables d'arraisonner un simple van, ils n'ont aucune chance contre la Confrérie Universelle.

SIX PIEDS SOUS TERRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit au chef du groupe ou à celui des shadowrunners qui fait habituellement office de contact alors qu'il se trouve chez lui :

Une icône familière clignote au bas de ton écran vidéo. Un autre message codé, et cette fois, pas besoin de deviner qui te l'adresse. Une rapide connexion avec ta carte d'identité, et l'écran s'allume. Tu te retrouves de nouveau face au visage amical de ton arrangeur de quartier.

"Mon pote, j'ai un boulot pour vous", dit-il, affichant un sourire factice. Encore un truc mal payé et à haut risque comme la dernière fois, à tous les coups. Mais bon, ça ne coûte rien de l'écouter.

"Vous avez été très professionnels, la dernière fois, votre réputation n'arrête pas de grimper, c'est super. J'ai un autre Johnson qui cherche des gars pour intercepter un coursier de DocWagon™. Le tarif est forfaitaire - 8.000 nuyens pour le groupe. On ne fait pas plus simple." Une fois de plus, il affiche son sourire artificiel. "Balance simplement ton ID dans la fente, transfère ta signature électronique, et l'affaire est à vous."

Bon, 8.000 nuyens ? Ce n'est pas ça qui te fera entrer dans le Top 500 des grandes fortunes, mais c'est toujours mieux que de se taper un n-ième épisode de "Good Morning Seattle".

ATMOSPHÈRE

Dans l'idéal, cette mini-aventure doit se dérouler quelques semaines (en temps réel) après la première. Appliquez-vous à en faire une shadowrun de simple routine et calmez tous les soupçons que pourraient nourrir les joueurs à son sujet.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois encore, Juarez manipule les shadowrunners à leur insu. Ayant appris que DocWagon™ prévoit de transférer des échantillons d'ADN et de sang depuis ses entrepôts vers l'un de ses centres d'opérations, il a pensé qu'il y avait prétexte à monter une jolie petite affaire, à la fois crédible et propre à provoquer la fureur de DocWagon™. Une sécurité minimum, un butin de valeur - la matière idéale pour un chantage.

L'arrangeur explique aux shadowrunners ce qu'ils doivent chercher. Le véhicule du coursier transportera une grande mallette métallique, une unité réfrigérée contenant une palette d'échantillons d'ADN et plusieurs pintes de sang. DocWagon™ a consacré des centaines d'heures de travail à la préparation de ces échantillons et prendra leur disparition très au sérieux.

Aux environs de 10 heures, une Jackrabbit solitaire quitte le centre de recherche et de dépôt de DocWagon™ sur Cherry Street et 13th Avenue et file droit vers le centre d'opérations QG 1 à Auburn, sur Pacific et First Avenue. Les deux centres sont étroitement surveillés et seuls des imbéciles tenteraient de les prendre d'assaut. La Jackrabbit, en revanche, est une proie facile une fois

dans la rue. L'attaque ayant lieu en plein jour, les shadowrunners doivent faire particulièrement attention à la Lone Star ; à moins qu'ils ne se rendent rapidement et proprement maîtres du véhicule et de son conducteur, ils risquent de se retrouver très vite avec une armée de flics sur le dos.

Comme dans **Tes clous dans mon cercueil** (page 11), Juarez suit les shadowrunners et enregistre leurs faits et gestes sur vidéo. Il reste hors de vue ; les shadowrunners n'ont aucun moyen de se rendre compte qu'ils sont espionnés. Après cette rencontre, attendez encore quelques semaines (en temps réel), puis reportez-vous au chapitre suivant, **Mauvaise nouvelle**.





Coursier de DocWagon™

Le coursier est un simple employé payé pour embarquer la grosse mallette réfrigérée dans le coffre de sa Jackrabbit et de la convoier au QG 1. S'il est pris en chasse, il se préoccupe avant tout de sauver sa peau et tente de prendre la fuite, en abandonnant son véhicule au besoin ("Mettre les mains en l'air et descendre du véhicule ? Oui, monsieur, tout ce que vous voulez, monsieur - tenez, voilà les clés").

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

Initiative : 2 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 1/1

Compétences : Armes à Feu 2, Combat Armé 2, Étiquette (Corporations) 2, Véhicules Terrestres 3

Équipement : Colt American L36 [Pistolet léger, 11 (chargeur), 6L, avec 1 chargeur supplémentaire, visée laser]

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

Chrysler-Nissan Jackrabbit

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage
3	25/75	1	0
Signature	Pilote automatique		
5	1		

Places : 2 sièges baquets

Portes : 2 standard + 1 hayon arrière

Options : L'arrière du véhicule a été modifié pour recevoir le casier réfrigéré (1 mètre cube, 40 kilos).

VÉHICULE - MONITEUR DE CONDITION									
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
Dégâts Légers	Dégâts Modérés	Dégâts graves	Détruit						

ANTIVIRUS

Cette mini-shadowrun simple et sans détours est conçue pour rappeler aux shadowrunners que leur profession ne comporte pas que des aspects étranges et horriblement dangereux (de même qu'un détective privé se retrouve plus souvent à prendre des photos d'adultères qu'à élucider des crimes de sang). À moins que les shadowrunners ne refusent le boulot, il n'y a pas grand-chose qui soit susceptible de mal tourner ici, sauf s'ils décident de tirailler dans tous les sens et de mettre la ville à feu et à sang. S'ils sont assez stupides pour saboter une affaire aussi simple, ils méritent tout ce qui leur tombe dessus. Allez-y, jetez-leur le livre à la figure.

MAUVAISE NOUVELLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit au chef du groupe ou à celui des shadowrunners qui fait habituellement office de contact :

Ton téléphone portable sonne et vibre contre ta hanche. Tu le sors avec un reniflement d'irritation et tu le bascules en position ouverte. "Ouais ?"

La voix masculine à l'autre bout de la ligne est nette et précise. Ton interlocuteur, quel qu'il soit, articule soigneusement chaque syllabe de manière à ce que tu ne rates rien - et il en apprécie chaque microseconde. Tu ne sais pas qui il est ni ce qu'il veut, mais tu sais déjà que tu vas le détester.

"Mon nom est Juarez", déclare la voix sèchement. "Il faut qu'on parle. Tous ensemble : vous, moi et [noms des autres shadowrunners]. Nous avons des affaires importantes à discuter - des affaires qui seraient d'un grand intérêt pour Aztechnology et DocWagon, si vous voyez ce que je veux dire. En plus", ajoute-t-il comme s'il venait d'y penser, "il y aura 5.000 nuyens pour chacun de vous rien que pour vous montrer.

"Retrouvons-nous au McHugh's sur Fourth et Blanchard. Dans exactement deux heures. Rien que votre équipe et moi - pas de complices, pas de renforts. Si vous essayez de me doubler, je le saurai. Et vous n'apprécieriez pas les conséquences."

Si les shadowrunners acceptent la rencontre, lisez ce qui suit :

Mais qui était ce mec, putain ? Quel qu'il soit, il n'avait pas la voix de quelqu'un à qui vous avez envie de faire confiance - à moins de vouloir manger les pissenlits par la racine, évidemment.

Et pourtant il a mentionné certaines choses qui ont retenu votre attention : Aztechnology, DocWagon, et 5.000 nuyens.

Le lieu de rencontre choisi vous paraît bien. S'il y a un endroit au monde où il est impossible de monter une embrouille, c'est le McHugh's. Avec ses gardes armés, ses meubles en macroplast et ses lignes de tir dégagées, il ne peut rien se passer de violent sous les vieilles arcades dorées.

L'ambiance inimitable des lieux vous saute à la figure à la minute où vous entrez. Le McHugh's a des murs de toutes les couleurs et une musique subtilement discordante qui se déverse du plafond, le tout soigneusement élaboré pour vous convaincre d'engloutir votre repas vite fait et de dégager. Votre contact n'est pas encore arrivé, et la paranoïa pointe son vilain museau. N'avait-il pas dit exactement deux heures après son coup de fil ?

À ce moment, un homme de haute taille aux cheveux noirs coupés court entre dans le restaurant et s'approche de votre table. Son allure trahit l'homme du gouvernement, depuis son costume noir bon marché avec cravate assortie (en voudriez-vous si on vous les donnait ?) aux verres-miroir, en passant par le cordon qui pend à son oreille.

Il plonge la main à l'intérieur de sa veste et fait mine d'en sortir quelque chose. Ce geste déclenche votre petit ordinateur de combat personnel, qui décide qu'il s'agit d'une arme et calcule en une fraction de seconde les sept meilleures façons de le tuer. Facile. Le

gars doit être complètement idiot ou siphonné pour sortir un flingue dans un endroit pareil. À bien y réfléchir...

"Agent spécial Simon Juarez", dit-il, en vous montrant un insigne d'aspect officiel. "Je peux m'asseoir ?"

Laissez les shadowrunners et Juarez échanger les amabilités d'usage, puis poursuivez en lisant ce qui suit :

"Je commencerai par dire que je sais qui vous êtes", déclare Juarez. "Je sais ce que vous faites, et comment vous le faites. Mais surtout, je sais ce que vous avez fait."

Juarez dépose un lecteur vidéo sur la table jaune et presse un bouton sur le dessus. Le petit écran s'allume, et vous voyez une chose qui ressemble à votre voiture en train de rouler dans la rue. Eh ! Mais c'est votre voiture ! Et c'est vous qu'on voit à l'intérieur !

"J'ai enregistré deux de vos précédentes - ahem - shadowruns contre Aztechnology et DocWagon. Je possède plus de deux heures d'enregistrement vous montrant en train de préparer et de mener à bien des opérations illégales contre ces deux corporations.

"Sauf erreur de ma part, ces dernières risquent de ne pas beaucoup apprécier vos performances. En fait, je crois même qu'elles seraient folles de rage si elles étaient mises au courant. Pas la peine de vous énerver - considérez cet enregistrement comme une sorte d'assurance. Si vous effectuez un petit travail pour moi et que ça reste entre nous, personne ne le verra jamais. Dans le cas contraire, vous courrez au devant de sérieux ennuis."

Juarez laisse ses paroles produire leur effet, puis reprend. "Ce que j'ai l'intention de vous demander est dangereux et illégal, mais vous serez grassement rémunérés. Si tout se déroule sans problème, je vous fais cadeau de ma petite vidéothèque personnelle.

"Je ne sais pas si vous avez entendu parler de l'association Espoir. Elle installe des camps dans les Barrens, pour donner du travail et un toit aux sans-abri et autres minables. L'association les nettoie, les nourrit et les installe dans ses camps de travail pour reconstruire les Barrens. Pour le moment, les résultats sont encourageants et l'association bénéficie d'une bonne couverture médiatique.

"Pour une raison que j'ignore, Renraku investit d'énormes sommes d'argent dans cette association à but non lucratif. Je ne vous parle pas de simples donations ; je veux parler de sommes suffisamment importantes pour racheter certains pays. Mes supérieurs veulent savoir ce qui se passe entre ces deux organisations et obtenir toute information susceptible de faire pression sur Renraku à l'avenir. J'ai été autorisé à vous proposer un total de 30.000 nuyens chacun : 15.000 d'avance, le reste quand j'aurai les informations. De plus, si vous apprenez n'importe quoi sur qui que ce soit ou quoi que ce soit d'autre en rapport avec l'association Espoir, j'ai toute liberté pour déterminer ce que ça peut valoir pour les UCAS et vous payer en conséquence. Disons simplement que cette affaire peut se révéler extrêmement profitable pour vous.

"Oh ! une chose encore. J'ai tourné mes petits films pour m'assurer de votre discrétion. Quoi que vous puissiez découvrir, vous n'en parlerez qu'à moi. En aucune circonstance vous ne devez en informer la presse ou le public."

Il tapote le lecteur vidéo d'un doigt épais. "Inutile de vous dire que j'ai fait des copies de cet enregistrement. S'il devait m'arriver quelque chose, elles atterrieraient sur le mauvais bureau - sans tarder. Ne vous faites pas plus d'ennemis que vous en avez - sachez la boucler, et j'en aurai autant pour votre service."

ATMOSPHÈRE

Selon toutes vraisemblances, les shadowrunners seront fous furieux. Comment ce minable ose-t-il les faire chanter ? Malheureusement, il a toutes les cartes en main, et ils n'ont pas le choix. Insistez sur la dimension inéluctable de la situation. Tant mieux si les shadowrunners grincent des dents de frustration ; ils feront peut-être un meilleur travail avec des rêves de vengeance pour leur tenir chaud la nuit.

Jouez également sur le caractère absurde d'une réunion dans un McHugh's. Suggérez aux shadowrunners de commander des frites.

L'ENVERS DU DÉCOR

Juarez a toutes les informations nécessaires pour faire chanter les shadowrunners. Il sait que ses bandes vidéo leur attireraient de sérieux ennuis auprès d'Aztechnology ou de DocWagon. Il croit aussi que les shadowrunners comprendront la situation et

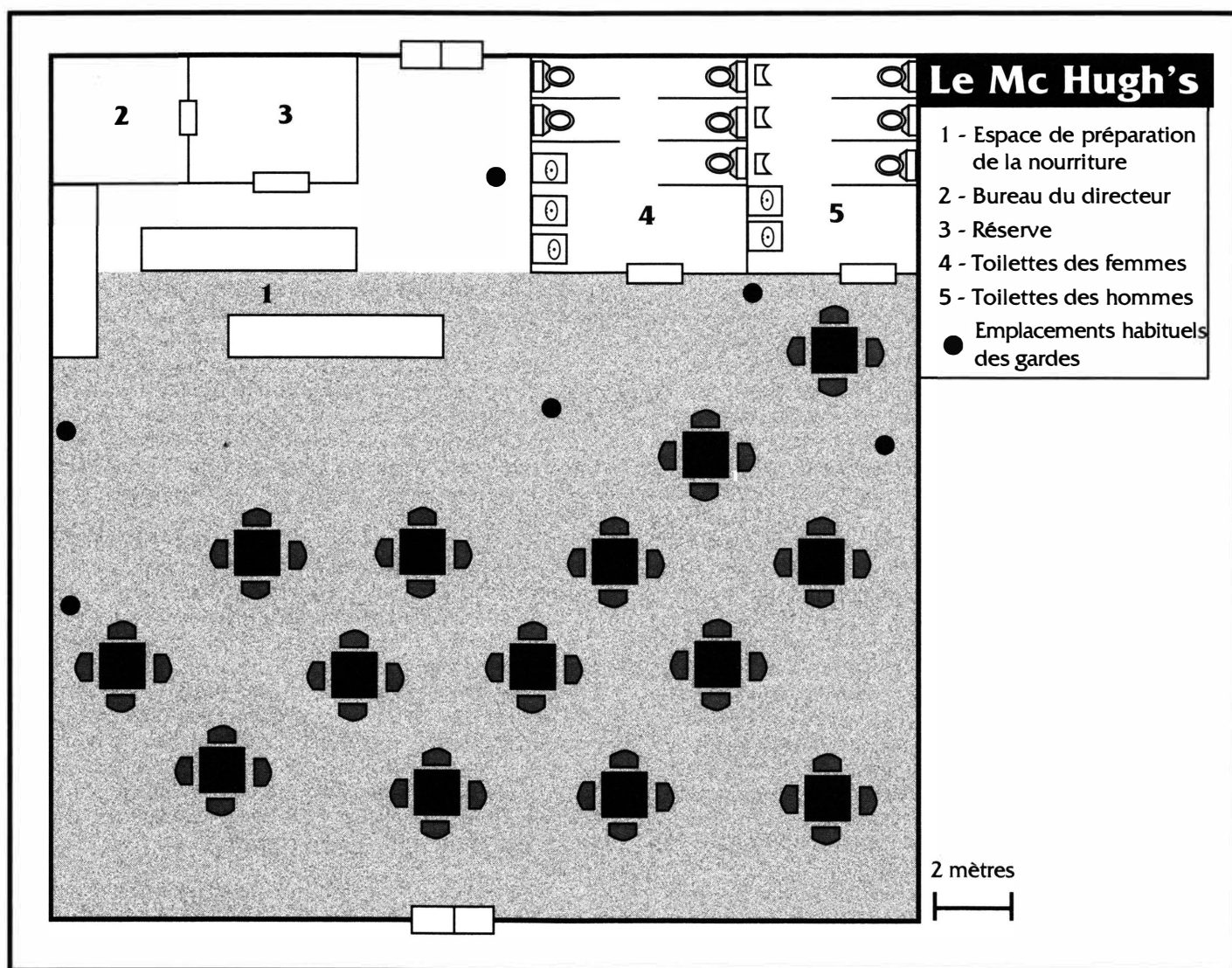
en passeront par ses quatre volontés (selon l'étiquette intercorpo, aucune des deux compagnies ne déclenchera de procédure de représailles pour le préjudice relativement mineur provoqué par ces shadowrunners, à moins qu'elles ne sachent qui incriminer. Mais si quelqu'un est assez aimable pour leur amener les coupables sur un plateau, elles vont se sentir obligées de sévir).

Juarez contacte les shadowrunners quelques semaines après la deuxième shadowrun-piège. Il leur dit simplement qu'il souhaite les rencontrer au McHugh's et qu'ils toucheront 5.000 nuyens rien que pour le déplacement. Au besoin, il est prêt à convenir d'un autre lieu de rendez-vous, sous réserve qu'il soit aussi sûr que le McHugh's.

RENCONTRE AU MCHUGH'S

Juarez arrive au rendez-vous avec une équipe d'agents du gouvernement une bonne demi-heure avant les shadowrunners. Deux tireurs d'élite se postent de l'autre côté de la rue, d'où ils ont une ligne de mire parfaite sur le restaurant. Juarez porte un micro et, si les tireurs d'élite ont des raisons de croire que sa vie est en danger, ils n'hésitent pas à ouvrir le feu. Quand Juarez voit arriver les shadowrunners, il laisse passer cinq minutes (histoire de faire monter la pression) puis fait son entrée par la porte de devant. Il repère immédiatement les shadowrunners et s'avance tranquillement vers eux.

Juarez est persuadé d'avoir tous les atouts en main, si bien qu'il s'autorise une certaine arrogance. Le paiement qu'il offre pour la



mission n'est pas négociable, et Juarez fait clairement comprendre aux shadowrunners que s'ils refusent sa proposition, ils peuvent dire adieu à leur misérable existence. Tenter de le tuer ne résoudra pas leurs problèmes - le FBI n'apprécie pas qu'on assassine ses agents. Bref, les shadowrunners n'ont pas d'autre choix que d'effectuer le sale boulot de Juarez.

Avant la rencontre, Juarez a déposé une copie des vidéos compromettantes dans ce qu'on appelle un "courrier postmortem". Si son ordinateur apprend son décès (par une dépêche électronique) ou s'il ne reçoit pas de nouvelles de lui avant une certaine date, il fait parvenir les données aux corporations respectives que les shadowrunners ont lésées. Les représailles ne se font pas attendre.

Juarez donne aux shadowrunners les informations suivantes pour les aider à démarrer leur enquête :

1 - L'association Espoir possède un bureau de recrutement à Downtown. Si les shadowrunners arrivent à se faire passer pour des candidats valables, ils ont une bonne chance d'être transférés dans l'un des camps de travail.

2 - La plupart des camps sont situés dans le secteur des Barrens de Glow City. Le gouvernement a pu établir qu'ils disposaient de mesures de sécurité étonnamment sophistiquées pour un organisme soi-disant pacifique.

3 - Les camps se procurent l'eau et la terre cultivable auprès d'une société appelée New Dawn Environics, basée à Kent.

4 - Le FBI n'est pas le seul à enquêter sur les camps de travail de l'association Espoir. Juarez ignore qui sont les autres, cependant.

Après la rencontre, les shadowrunners ont plusieurs options. S'ils décident de se rendre au bureau de l'association à Downtown et de postuler pour leur admission dans un camp de travail, rendez-vous à **Entretien d'embauche**, page 18. S'ils filent tout droit vers un camp de travail et tentent de s'infiltrer à l'intérieur (mauvais plan, au vu des dispositifs de sécurité), allez à **Lueur d'espoir**, page 21. S'ils choisissent d'enquêter sur l'usine de traitement de l'eau et du sol New Dawn Environics, passez au chapitre **New Dawn Environics**, page 33.

Tireurs d'élite du FBI (2)

Ces hommes sont la garantie pour Juarez que les shadowrunners fileront doux ou ne fileront pas. Grâce au micro qu'il porte, les deux tireurs d'élite peuvent suivre toute sa conversation avec les shadowrunners. S'il paraît avoir des ennuis ou demande de l'aide, ils commencent à aligner les désagréables.

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

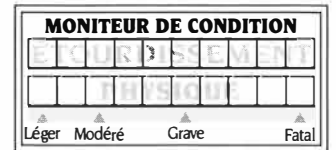
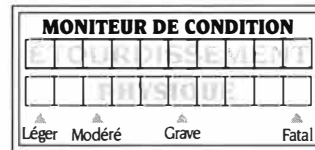
Initiative : 4 (6) + 1D6 (2D6)

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Compétences : Armes à Feu 4, Combat Armé 3, Étiquette (Gouvernement) 2, Furtivité 3, Véhicules Terrestres 3

Cyberware : Yeux cybernétiques avec vision thermographique, réflexes câblés (1)

Équipement : Gilet à plaques (4/3), communicateur, Ranger Arms SM-3 [Fusil de précision, 6 (magasin), 14G, avec 12 balles supplémentaires, lunette d'agrandissement (3) avec visée thermographique,



compensateur de recul III], Uzi III [Mitraillette, 24 (chargeur), 6M, avec 4 chargeurs supplémentaires]

ANTIVIRUS

Au contraire de la plupart des aventures de **Shadowrun**, **Glow City Blues** ne permet pas aux shadowrunners de refuser la généreuse proposition de leur Johnson. S'ils rejettent l'offre de Juarez, des équipes de tueurs d'Aztechnology et de DocWagon™ viennent frapper à leur porte. S'ils refusent absolument d'être manipulés et décident d'envoyer promener Juarez, tant pis. Ils auront une vie intéressante. Et courte.

Le but de cette rencontre est d'obliger les shadowrunners à accepter la mission. À vous de jauger l'état d'esprit de votre groupe de joueurs pour doser la pression nécessaire. Certains groupes n'auront besoin que d'un minimum d'encouragements, tandis que d'autres attendront pratiquement d'avoir le pistolet sur la tempe pour coopérer. Certains personnages auront peut-être même déjà travaillé avec le gouvernement et n'auront pas besoin qu'on les fasse chanter. Une option parfaitement valable consiste à faire prononcer son petit speech à Juarez sans la moindre allusion aux vidéos compromettantes. Si les shadowrunners acceptent, pas de problème. Ce n'est que s'ils refusent que Juarez sort sa carte maîtresse.

ENTRETIEN D'EMBAUCHE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Cette rencontre a lieu lorsque les shadowrunners se rendent au centre de recrutement de l'association Espoir à Downtown.

C'est drôle, avec tout ce que vous aviez entendu au sujet de cet endroit, vous vous seriez attendu à quelque chose de plus impressionnant. Malgré tout, comme le disait votre pauvre mère, c'est l'intérieur qui compte. Vous êtes devant un modeste immeuble de bureaux de Seneca Street. Une grande enseigne fraîchement peinte sur la porte proclame : "Association Espoir - Centre de recrutement."

Vous poussez la porte, passez à l'intérieur et commencez immédiatement à le regretter. Des vagues d'odeurs nauséabondes assaillent vos narines délicates. Urine, sueur, vomi, alcool et Dieu sait quoi d'autre semblent s'être donné rendez-vous dans cette pièce. Vous repérez rapidement la source de cette puanteur ; assis sur deux rangées de chaises contre les murs se trouvent les plus miteux des clochards que vous ayez jamais vus. Vous avez connu votre lot de squatters et de dames à caddy, mais jamais en si grand nombre dans une même pièce.

Une femme élégante assise derrière un bureau vous fait signe d'approcher. "Soyez les bienvenus, messieurs", dit-elle avec un sourire artificiel. "Puis-je vous demander vos noms ?"

Quand les shadowrunners ont donné leurs noms (ou pseudos), continuez par ces mots :

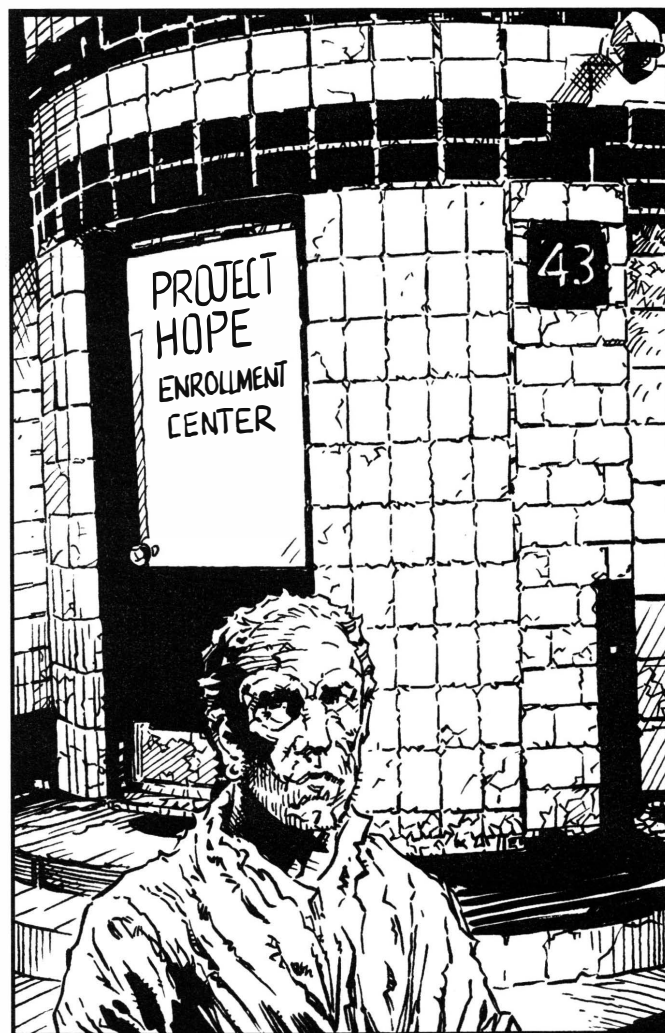
"Merci beaucoup. Veuillez vous asseoir là-bas." La secrétaire vous désigne quelques sièges vides le long du mur. "Détendez-vous, nous allons nous occuper de vous dès que possible."

Laissez le temps aux shadowrunners d'être bien dégoûtés par leurs voisins avant que leur responsable vienne s'occuper d'eux. Puis lisez ce qui suit :

"Une responsable va s'occuper de vous maintenant", lance la secrétaire à votre intention. Relevant la tête, vous remarquez une deuxième femme derrière la secrétaire, vêtue à la dernière mode corporatiste et tenant un ordinateur portable. Un badge holographique 3D au revers de sa veste l'identifie comme une certaine Miss Montagu.

Miss Montagu vous conduit jusqu'à une petite pièce au fond d'un couloir. Elle s'assied derrière un grand bureau et vous fait signe de prendre place dans les sièges qui sont disposés devant.

"Au nom de l'association Espoir, je veux vous remercier de l'initiative que vous avez prise en venant nous voir", commence-t-elle. "Ça veut dire pour moi que vous êtes prêts à reprendre votre vie en main, et je suis convaincue que l'association Espoir peut vous y aider. Voulez-vous remplir ces formulaires, s'il vous plaît ? Si vous ne savez pas écrire, je peux demander qu'on apporte une console à reconnaissance vocale."



Miss Montagu tend un formulaire à chacun des shadowrunners. Donnez aux joueurs des photocopies de la note n° 2. Une fois les formulaires remplis, Miss Montagu continue :

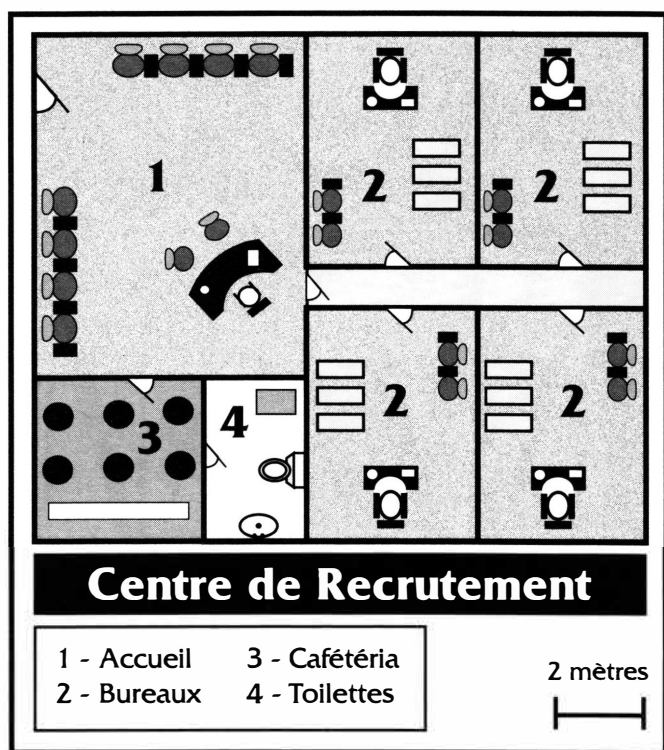
"Merci beaucoup. Vous ne pouvez pas savoir à quel point ces renseignements nous facilitent le travail. D'après ce que me dit l'ordinateur, vous feriez des recrues idéales pour le centre de soulagement de l'Espoir, qui se trouve dans le secteur des Barrens de Glow City. Durant votre séjour sur place, vous recevrez trois repas par jour, des habits neufs et un endroit chaleureux où habiter en toute sécurité. En retour, nous vous demanderons de nous aider à faire revivre cet endroit. En fonction de vos compétences - et d'après vos réponses à notre questionnaire, vous ne paraissez pas en manquer - on pourra vous demander de réparer les bâtiments, de travailler aux champs, de former vos camarades et, d'une manière générale, de nous aider à refaire des Barrens un lieu de vie sain et agréable."

ATMOSPHÈRE

Ces bureaux sont vraiment un endroit sordide et décrépit. N'hésitez pas à forcer le trait dans vos descriptions. La poussière, la crasse, la peinture qui s'écaille, les vitres brisées, peut-être même un ou deux cafards (mais pas trop) contribuent à dresser le décor. Les shadowrunners et les secrétaires sont probablement les seules personnes présentes à avoir pris une douche depuis longtemps. Ce n'est pas un joli spectacle.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les shadowrunners peuvent infiltrer le centre de soulagement de l'Espoir, soit en essayant de percer son formidable dispositif de sécurité (mauvaise idée), soit en postulant pour leur admission au camp (option beaucoup plus sûre).



Le centre de recrutement de l'association Espoir dégage une puanteur insoutenable. Toutes les secrétaires et responsables portent des inhibiteurs olfactifs qui persuadent leur cerveau qu'elles respirent une senteur de rose, d'océan ou de parfum délicat et non une odeur d'urine, de vomi et de Dieu sait quoi d'autre. Les shadowrunners n'ont pas cette chance.

À titre de sécurité, la porte d'entrée est équipée d'un détecteur de métal (indice 5) réglé de manière à sonner dès que quelqu'un essaie de pénétrer avec une arme dans le bâtiment. Chose étonnante, les quatre vigiles de l'accueil se contentent de confisquer les armes détectées et les rendent à leur propriétaire à son départ. Ils se fichent pas mal que les shadowrunners possèdent des armes, tout ce qu'ils veulent, c'est qu'ils déposent leur artillerie au vestiaire (essayer d'introduire des armes au centre de soulagement de l'Espoir est une autre histoire).

Quand les shadowrunners arrivent à l'accueil, la secrétaire leur demande de prendre un siège et d'attendre qu'une responsable s'occupe d'eux. Faites-les patienter et transpirer un peu. Donnez-leur l'occasion de faire connaissance avec la faune locale. Deux des clochards présents dans la pièce se remettent difficilement d'une sérieuse cuite et sont tout disposés à révéler le contenu de leur

estomac à la moindre provocation. Une autre a connu une mauvaise expérience avec une puce BTL la nuit dernière ; hésitant encore entre deux réalités, elle bascule entre la crise de rage et la position fœtale.

Quand les shadowrunners n'en peuvent plus, faites apparaître une responsable qui vient à leur rescousse en les faisant passer dans son bureau. Le questionnaire qu'elle leur tend se trouve dans les **Notes**, page 60. Vous pouvez en faire des photocopies, les distribuer aux joueurs et leur demander de les remplir.

Une fois que les shadowrunners ont répondu au questionnaire, Miss Montagu entre les informations dans une base de données afin de savoir s'ils n'ont pas déjà fait l'objet d'une demande antérieure. L'ordinateur vérifie également dans les fichiers de la Lone Star s'ils ne sont pas sous le coup d'un mandat d'arrêt. Si c'est le cas, l'ordinateur alerte la plus proche patrouille de la Lone Star et réclame son assistance. Les flics arrivent en force quelques minutes plus tard et tentent d'arrêter les shadowrunners (l'association se refuse à héberger des malfaiteurs si elle peut l'éviter. Elle a une image à protéger, après tout).

Si les shadowrunners ne sont pas en cavale mais possèdent simplement un casier criminel, l'ordinateur avalise leur candidature. Ajoutez 1 au total des points d'attention de la Confrérie Universelle (voyez **Informations pour le maître de jeu**, page 51). L'association Espoir considère que la plupart des crimes sont la conséquence de la pauvreté et croit officiellement que beaucoup de criminels s'accommoderaient d'un travail décent si on leur en donnait l'occasion.

Miss Montagu se moque de savoir qui sont les shadowrunners. Elle est payée pour réunir des informations au sujet des postulants, leur remonter le moral et les répartir entre les différents centres de soulagement. Dans le cas des shadowrunners, son ordinateur lui indique qu'ils feraient des candidats idéaux pour le centre de l'Espoir, et elle recommande leur admission immédiate. Elle leur dit qu'un bus part pour le camp dans trois heures et leur suggère de profiter de ce délai pour mettre leurs affaires en ordre.

Le centre de recrutement ne comporte rien qui soit susceptible d'établir un lien avec la Confrérie Universelle ou Renraku. Si les shadowrunners s'introduisent dans les locaux en dehors des heures d'ouverture, ils ne découvrent rien de suspect. Le seul renseignement intéressant qu'ils peuvent récupérer dans la base de données du centre est la liste complète de toutes les personnes qui ont été envoyées aux camps (utilisez le système de résolution rapide, page 49 de **Réalités Virtuelles**, pour déterminer si le decoder trouve cette information. Le seuil de base de la passe matricielle est de 4).

Si les shadowrunners décident de prendre le bus de l'association pour les Barrens, donnez-leur trois heures pour se préparer puis reportez-vous au chapitre **Lueur d'espoir**, page 21.

Miss Montagu

Miss Montagu est payée pour faire un job et elle le fait. Elle n'a pas la moindre idée de ce que trafique en réalité l'association Espoir et, très franchement, elle s'en fiche complètement.

Co 2 **R** 3 **F** 2 **Ch** 4 **I** 4 **V** 2 **E** 6 **M** - **R** 4 **Armure** Aucune

Initiative : 4 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 1/1

Compétences : Étiquette (Corporations) 2, Informatique 3

Équipement : Inhibiteur olfactif, secrétaire de poche

MONITEUR DE CONDITION									
É	É	É	É	É	É	É	É	É	É
Léger	Modéré		Grave						Fatal

Vigiles (4)

Ces flics à louer, traditionnels quoique plus polis et moins violents que la plupart, ne savent rien de l'association Espoir en dehors du fait qu'elle leur verse leur salaire à l'heure. Ils ont ordre d'appeler la Lone Star si les choses s'enveniment et de ne recourir à une force mortelle qu'en toute dernière extrémité.

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

Initiative : 3 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 2/2

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

Cyberware : Aucun

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd, 30 (chargeur), 9G (f), avec 1 chargeur supplémentaire, visée laser], Defiance Super Shock [Taser, 4 (magasin), 10G Étourdissement], terminal PANICBUTTON™, électro-matraque (6G Étourdissement)

MONITEUR DE CONDITION									
É	É	É	É	É	É	É	É	É	É
Léger	Modéré		Grave						Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
É	É	É	É	É	É	É	É	É	É
Léger	Modéré		Grave						Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
É	É	É	É	É	É	É	É	É	É
Léger	Modéré		Grave						Fatal

MONITEUR DE CONDITION									
É	É	É	É	É	É	É	É	É	É
Léger	Modéré		Grave						Fatal

ANTIVIRUS

Plusieurs choses peuvent mal tourner dans cette rencontre, en particulier si les shadowrunners deviennent berserk (mais s'ils veulent devenir berserk, qui êtes-vous pour les en empêcher ?). Si l'un d'eux est sous le coup d'un mandat d'arrêt, envoyez la Lone Star et faites jeter l'imprudent en prison (il n'avait qu'à se fabriquer une fausse identité). Si vous êtes d'humeur bienveillante, vous pouvez leur faire entendre les sirènes pour lui donner une chance de s'enfuir avant l'arrivée de la police. Inutile de dire que les shadowrunners devront trouver un autre moyen de s'introduire dans le centre de soulagement.



LUEUR D'ESPOIR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les shadowrunners ont pris le car pour le centre de soulagement de l'Espoir, lisez ce qui suit (en procédant aux ajustements nécessaires) :

Trois heures pour régler vos affaires en cours, c'était peu, mais vous avez pu vous arranger. Vous avez bien laissé deux trois bricoles en suspens, mais rien qui ne puisse se démêler plus tard.

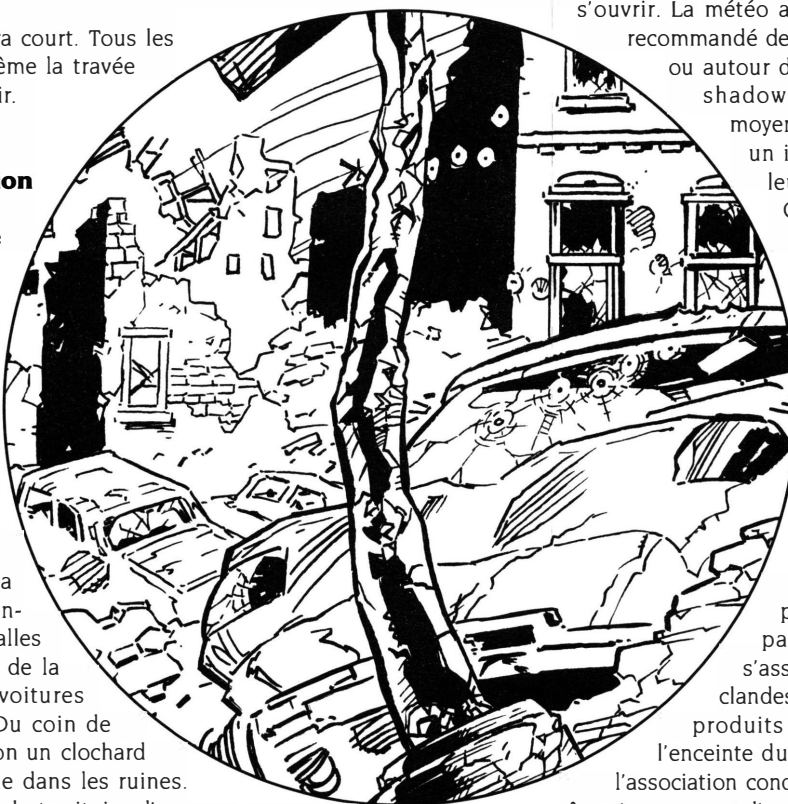
Alors que les assistants de l'association vous font monter dans le car, vous commencez à regretter votre décision. Veinards - vous allez pouvoir passer un moment en compagnie des pittoresques clodos de Seattle, dans un car bondé sans l'air conditionné. C'est-y pas génial ?

Espérons que le trajet sera court. Tous les sièges sont déjà occupés. Même la travée centrale commence à se remplir.

Donnez aux shadowrunners l'occasion de profiter du voyage, puis poursuivez comme suit :

Quelques trente minutes après le départ, vous comprenez que le trajet va, au bout du compte, être long et fastidieux. Vous traversez actuellement les Barrens, si bien que vous allez au moins pouvoir vous faire une idée du paysage. Vous regardez par la fenêtre et vous manquez vous décrocher la mâchoire. Des maisons incendiées criblées d'impacts de balles s'alignent de part et d'autre de la rue, avec des carcasses de voitures mises à nu garées devant. Du coin de l'œil, vous repérez à l'occasion un clochard vêtu de haillons qui farfouille dans les ruines. Vous savez que vous êtes sur le territoire d'un gang, mais lequel, ça - les murs des bâtiments disparaissent littéralement sous les graffiti. Les Nightstalkers ? Les Splatters ? Les Butchers ? Vous renoncez à essayer de comprendre où commence et où finit chaque inscription.

Une voix tombant du haut-parleur vous informe que le centre de soulagement de l'Espoir est juste devant et vous suggère de vous préparer à quitter le car. À travers le pare-brise, vous voyez l'immense portail du camp. Le car s'immobilise, et des vigiles habillés en blanc commencent à faire descendre vos nouveaux amis.



L'ENVERS DU DÉCOR

À moins que les shadowrunners ne retournent au centre de recrutement dans un délai de trois heures après leur entretien d'embauche, le car du centre de soulagement de l'Espoir part sans eux. Ils peuvent prendre le suivant, mais ils auront alors moins de temps pour résoudre leur affaire (voir chronologie, dans l'**Introduction**, page 10).

Surprise, surprise, personne ne fouille les personnages lorsqu'ils montent dans le car. L'inspection a lieu lorsqu'ils arrivent au centre de soulagement.

Juste histoire d'égayer la vie des shadowrunners, l'autocar ne possède pas l'air conditionné et ses vitres ne peuvent pas s'ouvrir. La météo a prévenu qu'il ferait chaud et recommandé de passer la journée sur la plage ou autour d'une piscine. À moins que les shadowrunners ne disposent d'un moyen d'ignorer les odeurs (comme un inhibiteur olfactif), demandez-leur régulièrement des tests de Constitution (4) pour éviter d'être malades.

Le car se gare juste à l'intérieur du portail principal du centre de soulagement, et le chauffeur demande poliment à tout le monde de descendre. Plusieurs vigiles, appelés agents des forces de l'ordre (AFO), attendent devant le véhicule et procèdent à une fouille en règle des nouveaux arrivants. Ils examinent les possessions personnelles et passent tout au scanner pour s'assurer que personne n'introduit clandestinement des armes ou autres produits ou substances illicites dans l'enceinte du camp. La raison pour laquelle l'association conduit cette fouille au portail plutôt qu'au moment d'embarquer les recrues dans le car est simple - elle traite l'intérieur du camp comme un territoire corporatiste. La fouille sans mandat de citoyens respectables sans raison valable serait illégale dans les UCAS mais, une fois au centre de soulagement de l'Espoir, ces mêmes citoyens deviennent sujets aux lois de l'association (techniquement parlant, l'association Espoir n'est pas une multinationale et, par conséquent, ne peut pas prétendre à l'extraterritorialité. Toutefois, la plupart des clochards acceptent la fouille sans discuter parce que les vigiles se comportent comme s'ils étaient parfaitement dans leur droit).

Les quatre vigiles passent une heure à fouiller tous les nouveaux arrivants. Heureusement pour les shadowrunners, ils sont presque en bout de file et disposent donc d'un petit délai de grâce pour tenter de dissimuler leur matériel (s'ils ont été assez

imprudents pour en apporter). Chaque fois qu'un shadowrunner essaie de cacher quelque chose, faites un test de Perception pour un des vigiles en prenant la Dextérité du shadowrunner comme seuil de réussite. En cas de succès, l'attention du vigile est attirée par le comportement suspect du shadowrunner. Les shadowrunners ne peuvent pas grand-chose contre les appareils de détection électronique, même s'ils peuvent essayer de se repasser leur matériel de main en main au fur et à mesure qu'ils passent à la fouille (plus facile à dire qu'à faire, bonhomme !). Ils peuvent aussi se débarrasser de tout leur équipement dans un coin en espérant le récupérer plus tard. L'équipement de détection se compose d'un renifleur chimique Absolute Security et d'un détecteur de métaux Encyon Industries, tous deux d'indice 5. Utilisez les règles fournies page 49, au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu**, pour simuler la fouille.

Si les vigiles relèvent la présence de cyberware sur un shadowrunner, ils utilisent le détecteur de métaux pour déterminer de quel type de matériel il s'agit exactement. Les instruments inoffensifs, tels que les yeux cybernétiques ou les broches de puces, ne posent aucun problème, et leur propriétaire peut entrer librement dans le camp ; toutefois, le cyberware est noté dans son dossier (ajoutez 1 point au total de points d'Attention de la Confrérie Universelle). Si le shadowrunner porte un appareil potentiellement dangereux, les vigiles prennent le temps de neutraliser ses capacités offensives - les armes sont bloquées, les lames digitales fixées en position rétractée, et ainsi de suite. Annuler cette neutralisation suppose de réussir un test de Biotech (5) avec un temps de base de 4 heures (il est beaucoup plus simple d'empêcher un appareil de fonctionner que de le remettre en service). Appliquez les modificateurs appropriés en fonction du manque d'outils et des conditions de travail (voir **Shadowrun**, page 183).

Une fois les shadowrunners passés à la fouille, les vigiles leur demandent d'aller se faire enregistrer et leur indiquent le bureau d'enregistrement (voir **Le centre de soulagement de l'Espoir**, page 23).

Si les shadowrunners n'arrivent pas au centre par le car, ils peuvent tout de même entrer légalement en proposant leur candidature directement au bureau d'enregistrement du camp. Comme ils n'ont pas reçu l'aval de l'ordinateur de l'association, un vigile les fouille et les escorte jusqu'au bureau. Il leur est alors beaucoup plus difficile de dissimuler quoi que ce soit aux vigiles.

Vigiles (4)

N'étant pas soumis à la réglementation en vigueur dans les UCAS, ils jouissent d'une liberté considérable dans l'interprétation de la loi. Au moindre soupçon, ils peuvent ainsi soumettre un individu à un interrogatoire proprement stalinien. Ils prétendent, naturellement, que cette autorité démesurée ne leur monte pas à la tête et qu'ils agissent en vrais professionnels (ben voyons).

En réalité, ces ordures sont des soldats fournis sous forme charnelle - des (méta) humains fusionnés avec des esprits insectes. Dans le cas de ces vigiles comme de la plupart des autres esprits sous forme charnelle que les shadowrunners seront amenés à rencontrer, y compris Jonathan Tung, la fusion "a bien pris". En d'autres termes, ils avaient une volonté et une conscience de soi suffisamment fortes pour conserver les souvenirs, la personnalité et l'apparence physique qu'ils avaient avant leur transformation (voir **Le Grimoire**, pages 98-99, pour plus de renseignements). Rien ne distingue ces vigiles (comme Tung) de (méta) humains normaux. Ils peuvent masquer leur aura et le pouvoir de la reine du Nid leur permet de camoufler leur vraie nature. Pour plus de détails, voir page 48, au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu**.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
9	8	9	2	4	2	4 (A)	-	8*	9/7

* bonus de +10 à l'Initiative

Initiative : 18 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Compétences : Armes à Feu 6, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Furtivité 6, Procédures de Sécurité 3

Cyberware : Aucun

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M, avec 4 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul III], armure lourde complète (8/6) avec casque (1/1), micro-émetteur, Fichetti Security 500 [Pistolet léger, 12 (chargeur), 6L, avec 4 chargeurs supplémentaires, visée laser], lunettes lumière faible/thermographiques

MONITEUR DE CONDITION				
ÉCOURDISSEMENT				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉCOURDISSEMENT				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉCOURDISSEMENT				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

MONITEUR DE CONDITION				
ÉCOURDISSEMENT				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

SÉCURITÉ SUPPLÉMENTAIRE

Le camp tout entier est entouré d'une palissade grillagée de huit mètres de haut, surmontée de trois rangs de fil de fer barbelé. Si les shadowrunners demandent la raison d'une telle défense pour un endroit paisible comme le centre de soulagement, on leur fournit la réponse officielle, à savoir que la palissade protège les travailleurs des squatters et des gangs qui terrorisent Glow City. "Non pas que ces malheureux soient indésirables, vous comprenez. Mais nous préférons les accueillir par le canal normal plutôt que de les voir déferler par-dessus la palissade."

Les employés de l'association Espoir oublient soigneusement de préciser que les mesures de sécurité sont encore plus draconiennes qu'il n'y paraît. La palissade est renforcée et électrifiée (elle a un indice de barrière de 24 contre les véhicules et autres "projectiles", et suffisamment de courant pour envoyer une décharge-surprise (dommages 14G) dans les doigts du premier imprudent qui se risque à la toucher (contrairement à ce que tu vois à la tridéo, *omae*, il n'existe aucune manière de se rendre compte, à dix mètres, qu'une grille est électrifiée).

ANTIVIRUS

Le pire qui puisse arriver à ce stade est que les shadowrunners deviennent cinglés et se mettent à faire le coup de feu avec les vigiles. Cette aventure réclame de la patience et de la persévérance. Si les shadowrunners ne supportent pas de voir d'autres gosses s'amuser avec leurs jouets, ils méritent de se retrouver en cellule ou six pieds sous terre. S'ils deviennent un peu trop susceptibles, rappelez-leur par l'intermédiaire des vigiles que les armes ne leur sont confisquées que pour la durée de leur séjour au centre.

LE CENTRE DE SOULAGEMENT DE L'ESPOIR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une fois que les shadowrunners ont passé le barrage des vigiles à l'entrée, lisez ce qui suit :

Le baratin de propagande de l'association Espoir comme quoi elle travaillait à ramener la vie dans les Barrens ne vous avait pas préparé à ça. Vous déambulez le long de la rue avec le sentiment d'être retournés un siècle en arrière. Arbres et fleurs poussent le long des trottoirs, les bâtiments ont été fraîchement repeints, et le plus bizarre, c'est que les gens ont l'air *heureux*. Jamais encore vous n'aviez vu de gens aussi heureux (pas sans l'aide d'une narcopuce, en tout cas).

Juste devant vous, vous repérez deux hommes qui travaillent à côté d'une maison. L'un semble apprendre à l'autre à se servir d'un marteau automatique. Quand il vous aperçoit, il hésite un instant, puis s'élance à votre rencontre. La cinquantaine bien tassée, il paraît étonnamment souple et dynamique pour son âge. Il a le teint mat et des cheveux coupés court.

"Bonjour", dit-il, en vous serrant la main. "Je m'appelle Jonathan Tung ; bienvenue au centre de soulagement de l'Espoir. l'essaie de rencontrer tous les nouveaux qui nous arrivent. Je suis le directeur du camp ; si vous avez des questions, je suis à votre disposition."

Quand les shadowrunners ont fini d'interroger Tung sur le camp (voir l'Envers du décor pour certaines de ses réponses), lisez ce qui suit :

"Ça été un plaisir de bavarder avec vous", déclare chaleureusement Tung. "Je pourrais passer la journée à discuter du camp, mais j'ai de nombreux devoirs qui m'attendent. Si vous avez d'autres questions à me poser, venez me trouver dans mon bureau de dix heures jusqu'à midi et de seize à dix-huit heures. Si je n'y suis pas, c'est que je suis quelque part dans le camp, à essayer de me rendre utile."

Tung vous serre une dernière fois la main et retourne en trotinant aider son ami.

ATMOSPHÈRE

Le camp est un endroit d'une magnificence à couper le souffle - l'association Espoir n'a rien épargné pour ramener la vie dans la région. Les shadowrunners ont grandi dans l'acier et le béton des rues de Seattle, et cette oasis de verdure et d'harmonie sociale devrait provoquer en eux une sensation proche de l'expérience religieuse. Tenez-en compte dans la description des lieux - le soleil chante, les oiseaux brillent, les gens sont sains, bien nourris et souriants. Ce spectacle étrange peut remplir les shadowrunners de joie ou de révolte, mais doit en tout cas leur faire sentir qu'ils ne sont pas à leur place.

L'ENVERS DU DÉCOR

Tout au long de cette rencontre, gardez à l'esprit les informations du **Synopsis** (page 8). Comme indiqué précédemment,

l'association Espoir n'est qu'une couverture pour la Confrérie Universelle. Même sa plus proche partenaire, Renraku Computer Systems, ne connaît pas sa vraie nature (si c'était le cas, elle retirerait ses billes du jeu aussi vite que possible). Grâce au financement de Renraku et à l'afflux permanent de clochards dans les camps, la Confrérie Universelle est en train de constituer une gigantesque fourmilière. Dans un complexe souterrain rattaché au service médical du centre de soulagement de la Foi, des centaines et des centaines de personnes sont mises en cocons et préparées pour le jour où la reine fourmi partagera son "amour" avec toute la population de Seattle (voir **Le centre de soulagement de la Foi**, page 38).

Le lien le plus direct de la reine avec le centre de soulagement de l'Espoir passe à travers Jonathan Tung. Plus de cinq années se sont écoulées depuis que Jonathan a connu pour la première fois l'amour irrésistible de la reine, et depuis, il a voué sa vie au partage de cet amour avec le reste de l'humanité. Malgré les réticences de l'humanité dans ce domaine, Jonathan se sent investi d'une mission sacrée. Dans son esprit, sa cause est noble et juste, et cette certitude lui tient chaud la nuit dans son lit.

Jonathan sait que la seule manière d'obtenir suffisamment d'argent pour construire la fourmilière passe par le financement de Renraku. Bien que les expérimentations menées par l'association sur ses recrues lui crèvent le cœur, il les considère comme un sacrifice nécessaire à la cause.

DISCUSSION AVEC JONATHAN

Les shadowrunners rencontrent Jonathan à mi-chemin du bureau d'enregistrement. Après avoir écouté patiemment son baratin d'accueil (**Dites-le avec des mots**), ils voudront sans doute lui poser les questions suivantes, auxquelles il fournira les réponses indiquées. Faites de Tung un personnage attentionné et amical, presque trop gentil pour être honnête.

Combien de personnes se trouvent ici ?

"Ça dépend de ce que vous entendez par 'ici'. Nous avons plusieurs camps dans d'autres parties des Barrens. Chacun commence par venir ici pour recevoir une formation élémentaire avant d'être transféré vers le camp où ses compétences seront le mieux exploitées. Le centre de l'Espoir accueille actuellement 200 personnes, mais à eux tous, les camps de l'association hébergent plus de 2.000 recrues."

Quelles sont vos fonctions ?

"En tant que directeur, je suis responsable du bien-être de chacun dans le camp. J'aime penser que mes pensionnaires sont en quelque sorte ma famille. Je veille à ce que tout se passe bien. Si nous manquons de fournitures, je m'assure qu'on en passe commande. Si la récolte est mauvaise, il est de ma responsabilité de découvrir pourquoi et de suggérer une solution. Quand quelqu'un a besoin d'aide avec un marteau automatique, je lui apprends à s'en servir. Ce genre de choses."

Que sommes-nous censés faire ?

“Votre premier devoir consiste à me signaler le moindre problème que vous pourriez relever dans le camp. Voyez-vous, comment pourrais-je m’acquitter de ma tâche si je ne suis pas mis au courant de tout ce qui cloche ? Pour le reste, l’ordinateur de l’association Espoir va déterminer l’emploi qui vous correspond le mieux. Quand on vous aura donné un travail, faites-le du mieux que vous pouvez. C’est tout ce que nous demandons.”

Questions stupides

Si les shadowrunners sont assez bêtes pour commencer à poser des questions à propos de Renraku, de la Confrérie Universelle, de l’agent du FBI disparu Clint Ranger, ou de tout autre sujet du même ordre, des signaux d’alarme se déclenchent dans la tête de Tung. Il devient immédiatement soupçonneux et demande discrètement aux vigiles de garder un œil très attentif sur les shadowrunners pendant qu’il examine la meilleure façon de se débarrasser d’eux. Ajoutez 2 au total de points d’attention de la Confrérie Universelle (voir **Informations pour le Maître de Jeu**, page 51).

Quand Tung a fini de répondre aux questions des shadowrunners, il retourne vers l’homme qu’il était en train d’aider.

UNE VITRINE RESPECTABLE

À ce stade, les shadowrunners doivent se rendre au bureau d’enregistrement pour se faire inscrire. Le bâtiment est juste un peu plus loin le long de la rue, affichant sur sa façade le logo éclatant de l’association Espoir. Quand les shadowrunners entrent dans le bureau, un employé leur demande leurs noms. On leur donne ensuite à chacun un jeu de vêtements propres avant de leur indiquer leur nouvelle maison. La suite du chapitre décrit l’endroit où les shadowrunners vont vivre, le genre de travail qu’on va leur demander, et ainsi de suite.

Comme la plupart des nouveaux arrivants au centre de soulagement de l’Espoir sont crasseux à l’extrême, un nettoyage approfondi est généralement nécessaire. Mais rassurez-vous - le personnel du camp est parfaitement équipé pour faire face aux odeurs, vermine et autres bagages qu’ils peuvent apporter avec eux. Durant les quatre heures qui suivent, les shadowrunners auront largement le temps de regretter d’avoir choisi cette profession ingrate et difficile

(peut-être aurait-il encore mieux valu opter pour Aztechnology et DocWagon, finalement. Ça vous avait quand même plus de classe).

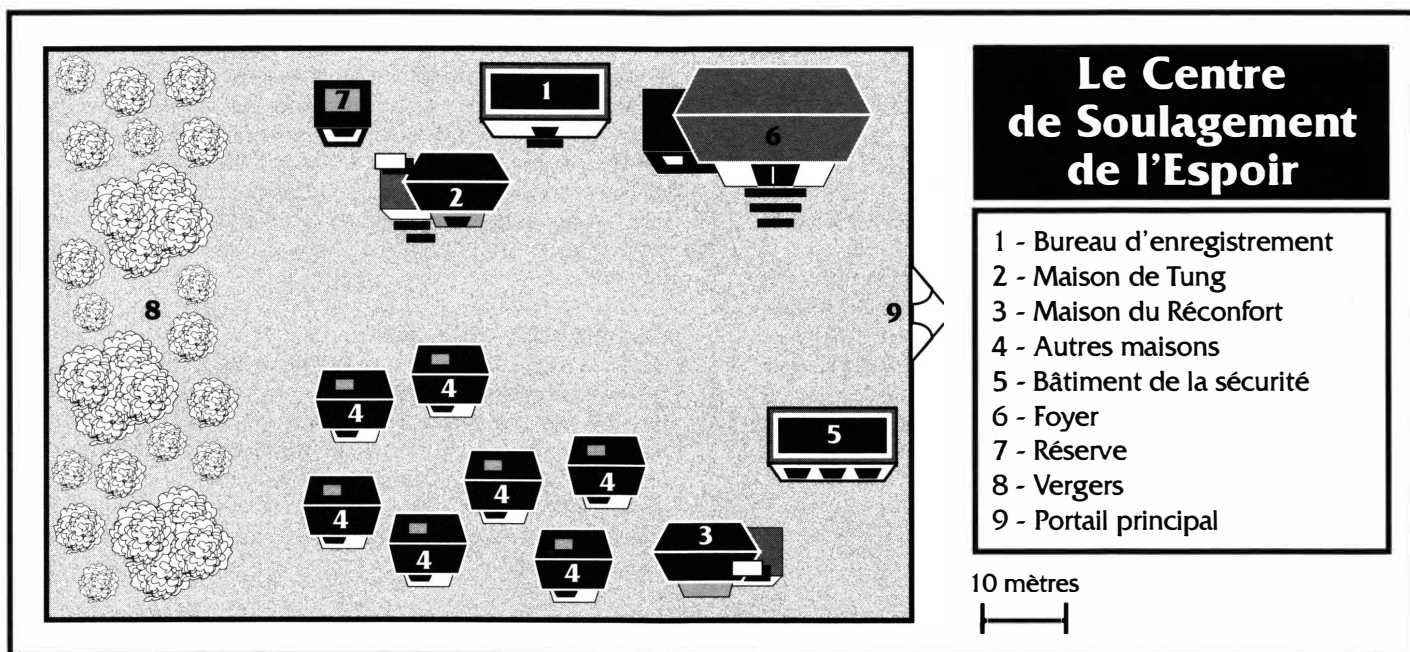
Pour commencer, les shadowrunners reçoivent une douche brûlante, avec de l’eau mêlée de toutes sortes de produits chimiques destinés à décourager les parasites et autres micro-organismes indésirables. Ce mélange irrite la peau et la laisse douloureuse au toucher. La plupart des nouveaux venus ne considèrent pas cela comme un problème, attendu qu’on leur accorde généralement une bonne nuit de sommeil pour se remettre avant d’attaquer le travail. Les shadowrunners, en revanche, voudront probablement fouiner un peu dans le camp dès la première nuit. À la suite de la douche et pendant environ 24 heures, tout ce qui touche leur peau leur fait l’effet d’une brûlure (quel est le rigolo qui a mis du papier de verre dans ma chemise ?). Chaque fois qu’un shadowrunner est surpris par un contact sur sa peau, il doit réussir un test de Volonté (4) pour s’empêcher de crier de douleur.

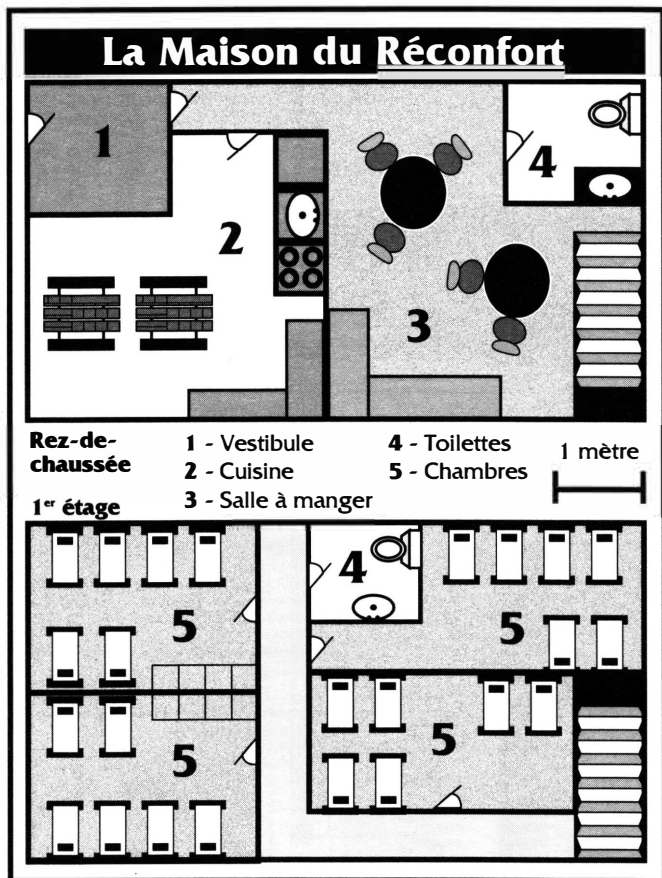
La maison du Réconfort

Le nouveau foyer des shadowrunners occupe le coin nord-est du camp. C’est une bâtisse à deux étages peinte à neuf, avec le mot “Réconfort” tracé au-dessus de la porte. Elle n’est peut-être pas très impressionnante, mais ils sont là chez eux.

La maison contient quatre vastes chambres, deux salles de bains, une cuisine commune et une grande salle à manger. Aucune porte ne possède de loquet, encore moins de verrou magnétique (les serrures n’entrent pas dans la philosophie de l’association, bonhomme).

S’inspirant des leçons de l’armée dans le domaine de la décoration intérieure, l’association Espoir a disposé dans chaque chambre 12 lits de camps et autant de casiers (la majeure partie des pensionnaires ont peu de possessions personnelles). La salle à manger comporte un terminal d’ordinateur boulonné au sol permettant aux habitants d’accéder à la bibliothèque de l’association Espoir. Les possibilités du terminal sont sévèrement bridées ; la machine permet uniquement de profiter des enseignements et de la philosophie de l’association, et en aucun cas de se balader dans son système informatique ou même de se connecter simplement avec la Matrice.





Chouette boulot quand on s'y habitue

Une fois les shadowrunners installés, ils doivent adopter le même emploi du temps que les autres pensionnaires. On se lève tôt au centre de soulagement de l'Espoir, comme ils s'en aperçoivent très vite. Tous les matins, Jonathan Tung réveille personnellement tous les membres de sa "famille" à 7 heures précises (il se fait accompagner de quelques vigiles pour calmer la grogne de ceux qui auraient la coupable habitude de se lever du mauvais pied). Après le petit déjeuner pris en commun, l'ordinateur de chaque maison affiche les tâches journalières de chacun. Confiez aux shadowrunners un travail aussi ingrat et rebutant que possible, comme biner les champs ou nettoyer les toilettes. Ils travaillent quasiment sans interruption tout au long de la journée ; en fait, chaque soir, ils doivent effectuer un test de résistance contre des dommages 8G étourdissants tant ils sont fatigués. La Réserve de Combat ne peut pas être utilisée pour ce test, mais les points de karma, si. Les shadowrunner travaillent très dur et sont proprement éreintés à l'heure de faire ce test (juste à temps pour dîner et assister à la réunion du soir. Super). Ensuite, c'est l'extinc-

Emploi du temps au centre de soulagement de l'Espoir

7 h	Réveil
7 h 15	Petit déjeuner
7 h 45	Distribution des tâches quotidiennes
8 h	Début du travail
12 h 30	Déjeuner (apporté sur le lieu de travail)
13 h	Reprise du travail
18 h	Fin du travail
18 h 15	Dîner
19 h 15	Réunion communautaire
21 h 30	Fin de la réunion
22 h	Extinction des feux

tion des feux jusqu'au matin. Une vie saine et équilibrée, résumée sur le tableau **Emploi du temps au centre de soulagement de l'Espoir**, ci-dessous.

Les réunions communautaires consistent à regrouper huit personnes autour d'un conseiller de l'association Espoir pour que chacun puisse exposer le misérable gâchis qu'il a fait de son existence. L'association attend de chacun une participation active à ces réunions ; ceux qui n'ont pas envie de s'aider eux-mêmes s'attirent l'attention particulière du personnel.

DES PRODUITS NATURELS

Chaque fois que le camp a besoin d'être réapprovisionné en eau et en terre cultivable, des camions de New Dawn Environics apportent une nouvelle cargaison. Les shadowrunners n'ont jamais vu d'eau aussi pure et cristalline ou de terre si noire et si riche. Ces produits ont permis le développement des cultures des différents centres de soulagement. Les shadowrunners hésiteront peut-être à boire cette eau, mais c'est la seule, au camp, alors ils n'ont pas le choix. Ne vous en faites pas, les gars, il n'y a aucun problème avec cette eau. Quelle importance qu'elle provienne d'une source polluée ?

LA SÉCURITÉ DU CAMP

Comme indiqué dans **Lueur d'Espoir** (page 21), l'association Espoir n'a rien négligé pour garantir la protection de ses petits secrets. Les vigiles qui gardent le camp sont bien armés et équipés du dernier cri en matière de détecteurs de métaux et de renifleurs chimiques. Seul un authentique prestidigitateur (ou un véritable abruti) se risquerait à tromper leur vigilance.

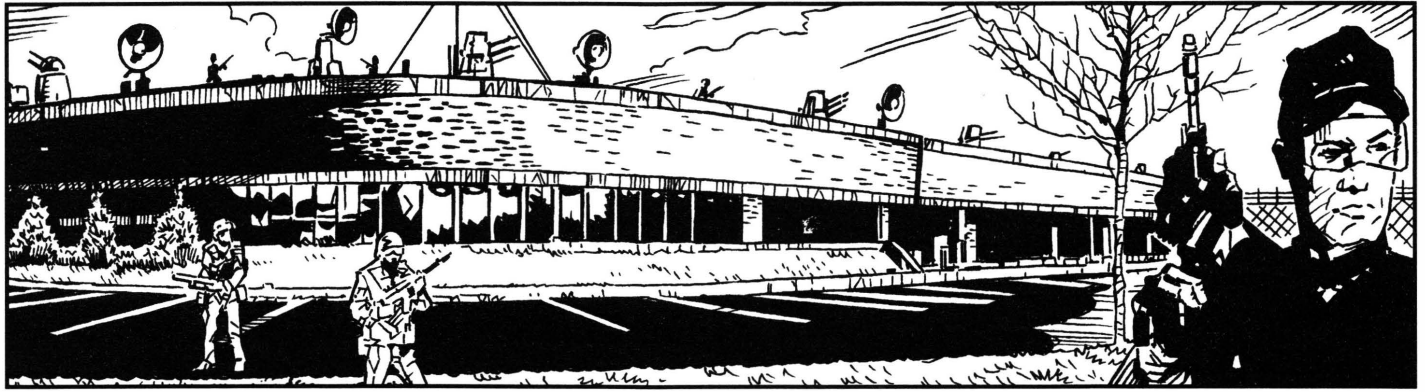
L'association Espoir affirme n'obliger personne à se plier à son emploi du temps. Si une recrue décide que le programme ne lui convient pas, elle peut partir à tout moment. Elle est libre de sortir par le portail principal, qui ouvre sur l'un des secteurs les plus dangereux de Seattle. À partir de là, elle peut refaire à pied tout le chemin jusqu'à Downtown (les bus et les taxis s'arrêtent dans le coin tous les trente-six du mois) et recommencer à dormir sous les escaliers et à fouiller dans les poubelles. Inutile de dire qu'il y a peu de pensionnaires à faire ce choix.

Sortir est facile ; c'est entrer qui est difficile. Les postulants ne sont admis à l'intérieur du camp qu'après avoir fait une demande en règle et s'être soumis à une vérification complète de leur dossier. Les shadowrunners voudront peut-être tromper la sécurité du camp pour se procurer des armes ; incapables de faire entrer grand-chose en cachette, ils pourraient envisager de faire le mur, d'acheter deux-trois bricoles au marché noir, et de revenir en douce. S'ils n'ont pas fait une demande d'admission par le canal habituel, c'est naturellement leur seul moyen d'entrer dans le camp.

Les vigiles postés au portail (voir **Lueur d'Espoir**, page 22, pour leurs caractéristiques) sont représentatifs de tous les autres. Ils sont quatorze stationnés en permanence au centre, dont un tiers de garde à tout moment. Ils sont équipés de mitraillettes AK-97 et de pistolets légers Fichetti Security 500. En raison de la menace des gangs des alentours, ils ont l'ordre de tirer à vue sur quiconque essaie de se glisser subrepticement dans le camp. La nuit, ils portent des lunettes amplificatrices de lumière. Ils restent aussi en contact permanent avec le poste de sécurité principal du camp ; chacun d'eux appelle toutes les dix minutes environ pour faire son rapport. En plus des quatorze vigiles déjà mentionnés, deux chamans protègent le camp des intrusions magiques.

Chamans vigiles (2)

Officiellement, ces chamans ont été engagés en renfort au cas où des agresseurs quelconques prétendraient ruiner les efforts du centre de soulagement. Peu de gens sont conscients qu'ils suivent la voie du totem Fourmi.



Les chamans patrouillent l'ensemble du camp dans l'espace astral à la recherche d'éventuels intrus. Ils cessent leur garde entre midi et 20h. Tous deux sont protégés contre les sorts mentaux de la même manière que Tung et les autres vigiles (voir **La protection de la reine du Nid**, page 27).

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

Initiative : 5 + 1D6

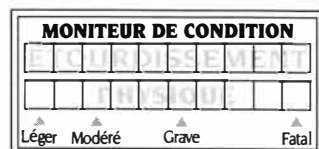
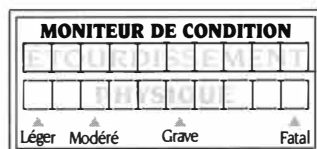
Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Compétences : Armes à Feu 3, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Procédures de Sécurité 3, Sorcellerie 6

Cyberware : Aucun

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M, avec 4 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul III], armure lourde complète (8/6) avec casque (1/1), micro-émetteur, lunettes lumière faible/thermographiques, focalisateur de sort (Barrière Mana/3 succès)

Sorts : Armure 4, Barrière Mana 4, Éclair Mana 4, Monde Chaotique 5, Poing de Force 5, Sommeil 5



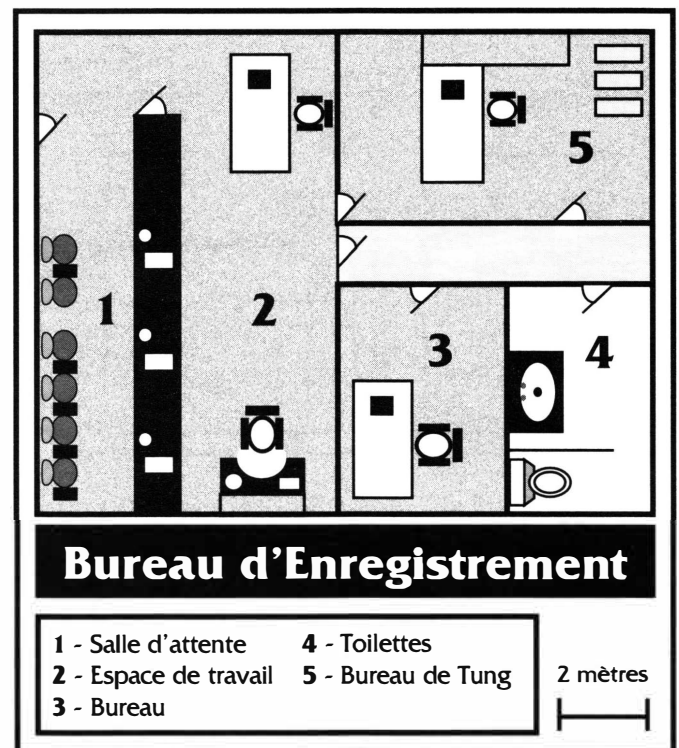
LE BUREAU D'ENREGISTREMENT

Aucune des portes ou des fenêtres du bâtiment ne ferme à clef ; l'association Espoir prétend s'appuyer sur l'amour et la confiance, et des serrures risqueraient d'attirer une attention déplacée. Toutefois, un vigile traîne jour et nuit à l'intérieur. Il communique avec les autres gardes toutes les 30 minutes (c'est lui qui les appelle).

Le système informatique de l'association Espoir

Les shadowrunners essayeront vraisemblablement de craquer la banque de données de l'association dès que possible. S'ils engagent un decker pour fouiner depuis l'extérieur du camp, ils apprennent rapidement que les ordinateurs de l'association Espoir ne sont pas connectés à la Matrice. Une liaison courrier privée relie les terminaux du camp au bureau de recrutement de Downtown, et le personnel fait très attention à n'envoyer aucune information de valeur, même en code, par ce canal.

L'association Espoir peut se contenter de moyens de communication aussi rudimentaires parce que la reine du Nid est en liaison télépathique avec tous ses ouvriers. Elle leur transmet ses instructions par magie, et non par la technologie. Si un mage réussit d'une façon ou d'une autre à prendre le contrôle de l'esprit d'un



agent de la reine - sans que cette dernière ne s'en aperçoive, bien entendu - il peut intercepter ces messages télépathiques (voir **Jouer les insectes**, page 47, au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu**, pour plus d'informations sur les pouvoirs de la reine).

À l'intérieur du camp, tous les terminaux sont reliés à un grand système central dans une pièce derrière le bureau de Jonathan Tung dans le bâtiment d'enregistrement (voir plan page 26). La plupart, y compris ceux qui se trouvent dans la maison des shadowrunners, ne permettent pas d'accéder à ce système central ; pour obtenir des informations d'une quelconque valeur, les shadowrunners doivent passer par l'un des trois terminaux du bureau d'enregistrement. L'un des trois se trouve dans le propre bureau de Jonathan Tung, les autres dans l'espace de travail.

Se procurer le mot de passe est encore le moyen le plus facile de s'infiltrer dans le système. Seuls Tung et deux cadres de l'association Espoir le connaissent : "Printemps éternels". Heureusement pour les shadowrunners, les cadres n'ont pas encore connu l'étreinte de la reine, et leur esprit est donc vulnérable aux investigations mentales du mage du groupe. Ils savent pourquoi Renraku investit autant d'argent dans l'association Espoir, mais ils ignorent que la Confrérie Universelle tire les ficelles dans l'ombre. Pour les caractéristiques des cadres (si vous en avez besoin), prenez celles

du Monsieur Johnson (**Shadowrun**, page 210) en lui donnant une Volonté de 4. Pendant la journée, ces cadres se trouvent généralement au bureau d'enregistrement.

Pour pirater le système central, il faut réussir un test d'Informatique (9). Le système ne contenant aucune CI, un échec n'entraîne aucune conséquence (une fois n'est pas coutume). Le temps de base du piratage est de 2 heures. L'utilisation d'un cyberdeck permet au decker d'employer pour ce test un nombre de dés de sa Réserve Matricielle égal à sa compétence en Informatique. Le decker peut essayer à plusieurs reprises, mais le seuil de réussite double à chaque essai infructueux.

Une fois les shadowrunners en possession du mot de passe ou à l'intérieur du système, ils peuvent fouiner à leur guise dans les dossiers. Ils relèvent de nombreuses traces de l'implication de Renraku dans le projet, mais aucune preuve tangible. Tous ces éléments renvoient au catalogue des fichiers de l'association dans la banque de données du centre de soulagement de la Foi (voir **Le centre de soulagement de la Foi**, page 38). Pour accéder à ces données, les shadowrunners doivent pirater l'ordinateur du centre de soulagement de la Foi.

La banque de données du centre de soulagement de l'Espoir n'est qu'une coquille vide ; pour déterrer des éléments intéressants, les shadowrunners doivent s'intéresser aux autres camps. Le mot de passe reste le même, mais seulement pendant 48 heures. L'association modifie en effet son mot de passe tous les deux jours par mesure de précaution.

LA PROTECTION DE LA REINE DU NID

Pour les récompenser de leur loyauté, la reine étend sa volonté comme un voile protecteur au-dessus de tous ses sujets, les protégeant des agressions magiques et autres manipulations mentales indésirables. Toute personne bénéficiant de l'étreinte de la reine ajoute sa Volonté à la sienne lorsqu'il s'agit de se défendre contre un sort qui affecte la conscience.

Par exemple, une tentative d'Analyse Psychique de Tung (**Shadowrun**, page 152) nécessite deux tests de résistance, le premier avec la Volonté de Tung contre la puissance du sort, le second avec la Volonté de reine contre cette même puissance. Si Tung ne parvient pas à résister au sort avec sa propre Volonté, le mage accède aux couches superficielles de son esprit et peut analyser l'image qu'il a de lui comme protecteur bienveillant de sa "famille" de pensionnaires. Tung "répond" mentalement aux questions qui lui sont posées en accord avec cette image. S'il reste au moins 3 succès après ce test de résistance, le mage peut voir qu'une partie de la conscience de Tung est bloquée, sans pouvoir dire comment ni par qui. Le mage ne commence à entr'apercevoir la vérité que si la Volonté de la reine ne peut pas résister au sort. Pour les caractéristiques de la reine, voir **Ombres Portées**, page 58.

Si un magicien lance un sort contre la reine ou l'une de ses créatures et ne parvient pas à vaincre sa Volonté, ajoutez 1 au total des points d'attention de la Confrérie Universelle (voir **Informations pour le Maître de Jeu**, page 51). Pour plus d'informations sur les pouvoirs de la reine et ses créatures, voir **Jouer les insectes**, page 47, au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu**.

INVESTIGATIONS ASTRALES

L'exploration du camp dans l'espace astral apprend peu de choses aux personnages parce que les esprits insectes sous forme charnelle sont efficacement masqués par la protection de la reine. Toutefois, les esprits combattants étant des entités duelles (voir **Shadowrun**, page 148), ils peuvent sentir la présence des créatures purement astrales et ne cachent pas leur réaction à un observateur astral. Cette réaction devrait faire comprendre aux personnages qu'il y a anguille sous roche. Sinon, les vigiles se



déplacent comme s'ils étaient cybernétisés d'une manière ou d'une autre. Un examen astral, pourtant, ne révèle aucune des ombres, faiblesses ou ruptures de l'aura habituellement associées à la présence de cyberware.

LA CONCURRENCE

Les shadowrunners ne sont pas seuls à mener leur petite enquête ; au moins quatre autres agents opèrent en sous-marins au centre de soulagement de l'Espoir. À vous de déterminer où, quand et comment les shadowrunners pourront être amenés à faire leur connaissance. Leur description est fournie dans ce chapitre mais ils peuvent se rencontrer dans n'importe lequel des camps. Mélangez-les à d'autres PNJ sans importance pour éviter de les signaler trop rapidement à l'attention des joueurs.

GARDER ARMSTRONG (TAUPE DE LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE)

Dès que les shadowrunners obtiennent 1 point d'attention de la Confrérie Universelle, cette dernière envoie Armstrong garder un œil sur eux. Bien qu'il ait l'air humain, c'est en réalité une fourmi ouvrière de Puissance 6 sous forme charnelle. Il essaie de piéger les shadowrunners en les amenant à se découvrir.

Armstrong commence par les approcher sous l'abord amical d'une simple recrue de l'association, travaillant au camp depuis déjà un moment. Il prétend avoir surpris voilà cinq mois une

conversation entre deux cadres de l'association qui lui aurait appris le mot de passe du système informatique. Fort de cette information, il se serait introduit dans le système pour s'octroyer les boulots les plus tranquilles. Il offre aux shadowrunners de leur arranger un emploi du temps qui soit davantage à leur convenance. En fait, Armstrong ne connaît pas le mot de passe du système mais se contente de toucher deux mots discrètement aux responsables de l'association Espoir. Une fois les shadowrunners persuadés qu'Armstrong a accès au système informatique, ils voudront peut-être lui réclamer son aide pour s'introduire dans la banque de données du camp. Une telle requête prouverait sans l'ombre d'un doute le caractère trouble de leurs motivations.

Si les shadowrunners refusent de mordre à l'hameçon, Armstrong essaie d'autres ruses. Il peut, par exemple, leur procurer de la "vraie" nourriture ou leur proposer des divertissements plus intéressants que la propagande de l'association. Il tâche de se faire passer pour un ami avec des relations que les shadowrunners aimeraient bien avoir.

Si Armstrong apprend que les shadowrunners ont été engagés pour infiltrer le camp de soulagement de l'Espoir et recueillir des renseignements confidentiels, il adresse un rapport à ses supérieurs. Ajoutez 5 au total des points d'attention de la Confrérie Universelle. À l'instar de Tung, Armstrong bénéficie de la protection de la reine contre les sorts mentaux et peut masquer son aura.

Garder Armstrong

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	3	3	4	4	6 (A)	-	3*	Aucune

* bonus de +10 à l'Initiative

Initiative : 13 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 3/3

Compétences : Armes à Feu 4, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 5, Informatique 3, Négociation 4

Cyberware : Aucun

Équipement : Ares Predator* [Pistolet lourd, 15 (chargeur), 9M, avec 2 chargeurs supplémentaires, visée laser], téléphone portable

* caché dans son casier

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

TED WILEY (ENQUÊTEUR DE L'EPA)

Quand l'EPA a appris que New Dawn Environics recueillait des matières premières polluées à la sortie des usines et les transformait en eau potable et terre arable, elle a aussitôt décidé d'ouvrir une enquête. Dans son esprit, il était absolument impossible d'accomplir un tour de force pareil. Et pourtant, chacun pouvait en constater le résultat dans les centres de soulagement de l'association Espoir. De la boue toxique à l'entrée, de l'eau pure et de la terre saine à la sortie.

L'EPA est extrêmement curieuse de découvrir comment NDE réussit cette transformation, mais ses méthodes d'investigation standard (demandes de mandats et recours légal) se sont révélées infructueuses. À ce jour, le tribunal a rejeté douze demandes d'injonctions de l'EPA pour obliger NDE à dévoiler son secret. Après six mois d'enquête, l'EPA n'a pas réussi à relever la moindre trace d'activité illégale.

Ayant épuisé le registre des méthodes habituelles, l'EPA a changé son fusil d'épaule et engagé un enquêteur privé du nom de

Ted Wiley pour aller au fond des choses. Après quelques recherches, Wiley a appris que l'association Espoir était le plus gros client de NDE. En fait, les deux compagnies semblaient appartenir à une même corporation plus importante. Comprenant qu'il lui serait impossible d'infiltrer New Dawn sans éveiller aussitôt les soupçons, Wiley a joué la carte de l'association Espoir. À l'arrivée des shadowrunners, il est au centre de soulagement de l'Espoir depuis une semaine et a déjà pu recueillir quelques précieux renseignements.

Pour commencer, Wiley a appris tout ce qu'il pouvait savoir, plus quelques rudiments d'horticulture, de charpenterie et d'amour fraternel (appelons cela des avantages en nature). Il s'est également livré à un peu de piratage. Si les shadowrunners gagnent sa confiance, Wiley peut leur expliquer comment fonctionne le système informatique, qui en détient le mot de passe et où trouver le système central. Le plus inquiétant des éléments découverts par Wiley est que la sécurité semble autrement plus stricte que l'association ne veut bien l'admettre. Tout d'abord, la réaction des vigiles est beaucoup plus rapide qu'elle ne devrait. Sont-ils câblés, drogués ou biomodifiés, Wiley l'ignore, mais il sait que les shadowrunners feraient mieux de ne pas les sous-estimer.

Wiley a également observé le va et vient des camions de New Dawn. Au matin du 5ème jour (voir la chronologie, page 10, en **Introduction**), il compte se glisser à l'intérieur d'un des ces camions et se laisser conduire jusqu'à l'usine de New Dawn. Son plan n'a qu'un défaut : il lui manque quelque chose (ou quelqu'un) pour faire diversion. Si le total des points d'attention de l'EPA atteint 4, Wiley fait une proposition aux shadowrunners : s'ils l'aident à monter à bord d'un des camions de New Dawn, ils leur donne 10.000 nuyens à son retour.

Ted Wiley

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

Initiative : 5 (6) + 1D6 (2D6)

Indice de danger/niveau professionnel : 3/4

Compétences : Armes à Feu 4, Étiquette (Corporations) 4, Étiquette (Rue) 4, Furtivité 3, Négociation 3, Procédures Gouvernementales 4

Cyberware : Chipjack, yeux cybernétiques (caméra, vision nocturne), réflexes câblés (1)

Équipement : Aucun

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

CASEY HUGHES (AGENT DE RENRAKU)

Renraku n'a aucune confiance dans l'association Espoir (la compagnie n'a confiance en personne). En dépit des accords passés, elle compte retirer ses billes du centre de soulagement de la Foi trois jours avant la date prévue (voir **Synopsis**, page 8). La corporation a envoyé Hughes pour garder un œil sur le camp et s'assurer que personne ne sentira le vent tourner. Au cours de la période qui précède le retrait de Renraku (voir la chronologie, page 10, en **Introduction**), Hughes surveille toute activité suspecte. Pratiquement tout ce que feront les shadowrunners risque d'être suspect à ses yeux.

Hughes jouit d'une certaine influence au sein de la corporation et n'a pas été sélectionnée au hasard pour cette mission. Si elle

découvre que les shadowrunners portent du cyberware, elle les signale pour expérimentations (la tâche des médecins est grandement facilitée quand les sujets possèdent déjà certains implants cybernétiques). Hughes cache sur elle un détecteur de métal (indice 3) qu'elle utilise pour repérer le cyberware.

Pour ne pas se faire remarquer, Hughes s'habille comme une recrue ordinaire. Mais comme elle veut éviter d'attirer l'attention de l'association sur les vraies raisons de sa présence au camp, elle ne dénonce les shadowrunners que s'ils mettent sérieusement sa mission en danger. Elle arrange alors leur transfert au centre de soulagement de la Foi.

Casey Hughes

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

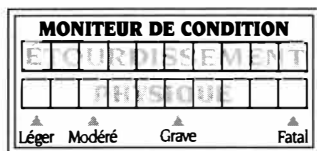
Initiative : 4 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Compétences : Étiquette (Corporations) 4, Informatique 3, Négociation 5, Psychologie 4, Voitures 4

Cyberware : Chipjack, yeux cybernétiques (caméra), téléphone

Équipement : Aucun



ENRICO SANCHEZ (AGENT D'AZTECHNOLOGY)

Aztechnology sait depuis un moment que Renraku paye l'association Espoir pour mener des expériences médicales sur des sujets involontaires. Toujours à l'affût des informations stratégiques, la compagnie a décidé de subtiliser le fruit de ses expériences au nez et à la barbe de l'association Espoir et de Renraku. Elle sait que, en cas de réussite, elle n'a aucune poursuite à craindre de la part de Renraku.

Aztechnology a donc envoyé Enrico Sanchez pour s'assurer que tout se déroule en accord avec son plan. De tous les agents qui travaillent dans les camps de l'association, c'est Sanchez qui est resté en poste le plus longtemps et qui a fourni le plus de renseignements. Il a fouiné un peu dans le système informatique et connaît le mot de passe (voir **Le système informatique de l'association Espoir**, page 26). Il a également découvert la date et l'heure exactes prévues par Renraku pour son retrait, et s'est vu confier l'honneur d'orchestrer le vol des données.

Quatre jours avant le vol, Enrico pirate le système et se fait transférer du centre de soulagement de l'Espoir au centre de la Foi. S'il s'est acoquiné avec les shadowrunners d'ici là et prévoit de les utiliser pour le vol des données, il les fait transférer avec lui (plus de détails sur les différentes descentes au centre médical au chapitre **Le centre de soulagement de la Foi**, page 38).

Jusqu'au jour de son transfert, Enrico se tient sur le qui-vive, attentif au moindre détail suspect. Si les shadowrunners sont chromés, Enrico s'en aperçoit ; ajoutez 1 au total de points d'attention d'Aztechnology (voir **Informations pour le Maître de Jeu**, page 52). Si les shadowrunners fourrent leur nez où ils ne devraient pas et qu'Enrico les surprend "par hasard", ajoutez 2 aux points d'attention d'Aztechnology.

Enrico Sanchez

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	6	4	3	6	5	4	-	6 (8)	Aucune

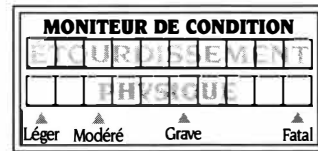
Initiative : 6 (8) + 1D6 (2D6)

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Compétences : Étiquette (Corporations) 5, Furtivité 5, Informatique 3, Négociation 4, Voitures 5

Cyberware : Réflexes câblés (1)

Équipement : Détecteur de micros (4), téléphone auriculaire avec amplificateur, microcaméra



RENCONTRES DIVERSES

Plusieurs événements peuvent vous permettre de maintenir l'intérêt des joueurs durant le séjour des shadowrunners au centre de soulagement de l'Espoir. Leur ordre de déroulement est laissé à votre appréciation, même si certains doivent avoir lieu à une heure précise de la journée. Certains de ces événements fournissent aux shadowrunners des indices précieux, d'autres ne sont là que pour rompre la monotonie. Utilisez-les ou non, tous ou partie, à votre discrétion.

Eh, Charle, y a l'ordinateur qui débloque

Les shadowrunners essaieront vraisemblablement de pianoter sur l'ordinateur de leur maison commune. La plupart du temps, ils n'obtiennent que le baratin de propagande habituel : "COMME VOUS POUVEZ LE VOIR, L'ASSOCIATION ESPOIR FAIT TOUT CE QUI EST EN SON POUVOIR POUR VOUS FOURNIR UN CADRE DE VIE SAIN, HEUREUX ET SÛR. PLUS JAMAIS VOUS N'IREZ VOUS COUCHER L'ESTOMAC VIDE OU DORMIR SOUS UNE PLUIE ACIDE GLACIALE. AU SEIN DE L'ASSOCIATION, VOUS POUVEZ NOURRIR L'ESPOIR D'UNE VIE MEILLEURE. AIMEZ L'ASSOCIATION, ET L'ASSOCIATION VOUS LE RENDRA AU CENTUPLE."

Toutefois, en une occasion, alors que les shadowrunners sont autour du terminal ou simplement à proximité, dans la pièce commune, un bug anodin plante le système de l'association Espoir. L'écran devient noir pendant une seconde, puis l'ordinateur redémarre. Une fois le système relancé, les shadowrunners peuvent utiliser le terminal à d'autres fins que la lecture de la propagande de l'association. Pendant deux minutes pleines, le terminal attend patiemment des instructions. Après ce délai, l'un des responsables accède au terminal, entre le mot de passe et remet le système en fonction normale. Naturellement, le mot de passe ne va pas s'afficher sur le terminal des shadowrunners, mais un decker à l'esprit vif aurait le temps de concocter un petit utilitaire pour enregistrer les commandes clavier et les recopier sur un fichier. Ce fichier contiendrait alors le mot de passe de tout le système. Ce piratage improvisé réclame qu'un des joueurs en ait l'idée et réussisse un test d'Informatique (4).

Bien entendu, les shadowrunners ont toujours besoin d'un plein accès au système pour y puiser des informations, ce qui veut dire qu'il leur faut se connecter à l'un des trois terminaux du bâtiment d'enregistrement. Cet événement n'est pas destiné à permettre aux shadowrunners de pirater le système informatique de l'association, mais simplement à leur en procurer le mot de passe. Une fois en possession du code, ils peuvent s'introduire sans difficulté dans les ordinateurs des autres camps.

Tentative d'intrusion

À un certain moment, de préférence alors que les shadowrunners sont tranquillement endormis dans leur lit, une bande appelée les Butchers tente de s'introduire dans le centre de

soulagement de l'Espoir. Les petites frappes observent les défenses du camp depuis deux jours et ont décidé de franchir le grillage en le défonçant avec leur camion. Leur assaut se déroule presque comme prévu, à ceci près que le courant qui passait dans la grille électrocute le chauffeur et les passagers du camion et crache une gerbe d'étincelles assez haute et claire pour illuminer tout le quartier. Fort heureusement pour les punks, le passage du camion arrache le grillage sur une large section et désactive le courant.

Le temps que les shadowrunners se réveillent et sortent de leur maison en caleçon pour admirer le spectacle, une quinzaine de Butchers armés jusqu'aux dents s'engouffrent dans la brèche et ouvrent le feu sur les vigiles. Si vous tenez absolument à vous embêter avec les détails du combat, vous trouverez les caractéristiques des vigiles et des chamans dans **Lueur d'Espoir** (page 21) et **La sécurité du camp** (page 25). Donnez celles du chef de gang (**Shadowrun**, page 205) aux Butchers. Mais si vous voulez vous simplifier la vie, voici une rapide chronologie du déroulement de la fusillade.

Heure	Événement
00.00.00	Quinze Butchers pénètrent dans l'enceinte et entreprennent de tirer sur tout ce qui bouge (ou, faute de mieux, sur les bâtiments).
00.00.30	Cinq vigiles se mettent en position à couvert et commencent à liquider les punks.
00.00.35	Deux punks disparaissent dans une boule de feu multicolore (merci à l'un des vigiles chamans).
00.00.42	Les vigiles ont éliminé la moitié des punks ; seul l'un des leurs a été touché.
00.00.55	Les punks entament une retraite en bon ordre ("On se caaaasse !"). Deux plongent à couvert derrière la carcasse du camion, les autres se perdent dans la nuit.
00.01.09	Les deux punks cachés derrière le camion disparaissent dans une autre boule de feu.
00.02.15	Dix autres vigiles surviennent et achèvent un à un les punks blessés couchés par terre (à quoi bon prendre des risques, <i>omae</i> ; les prisonniers ne sont que des bouches inutiles à nourrir de toute façon).
00.04.21	La voix de Jonathan Tung résonne dans un haut-parleur, rassurant tous les pensionnaires du camp et leur affirmant que leur sécurité n'est pas en danger.
00.12.01	Les vigiles repoussent le camion par la trouée dans la grille et redressent la section arrachée.
00.34.45	La grille est de nouveau en place et remise sous tension.

Cet événement est destiné à faire comprendre aux shadowrunners que les vigiles sont plus que ce qu'ils paraissent. Pour quelque raison mystérieuse, ils sont beaucoup plus rapides et efficaces que des gardes de sécurité classiques. Ils bénéficient également d'une sorte de protection magique (même si les shadowrunners ne voient pas directement les chamans en action - seulement le résultat de leur travail). Enfin, cet événement devrait leur montrer que l'association Espoir ne considère pas les intrus d'un œil

très indulgent. Cette organisation philanthropique aligne assez de puissance de feu et (apparemment) de cyberware pour faire face à une petite armée. Cette découverte devrait flanquer aux shadowrunners une frousse de tous les diables.

Et la liberté de la presse ?

À un certain moment, de préférence alors que les shadowrunners sont tranquillement en train de prendre leur petit déjeuner réglementaire, un homme s'assied à leur table et engage la conversation. Après un échange de banalités sans conséquence, il commence à poser des questions plus délicates, comme, avez-vous remarqué quelque chose de bizarre ici, ou bien, dans le fond, que savons-nous exactement de cette association Espoir ?

Voilà qui devrait éveiller aussitôt les soupçons des shadowrunners. Avant qu'ils puissent agir, cependant, trois vigiles font irruption dans la pièce, se saisissent de l'individu et l'entraînent à l'extérieur. L'un d'eux reste en arrière pour rassurer le reste des pensionnaires et leur dire que la situation est parfaitement sous contrôle. C'est la dernière fois que les shadowrunners voient l'homme dans l'enceinte du camp.

En fait, l'homme est un certain Andrew Mitchell, reporter pour le *Seattle Times*. Jonathan Tung l'a surpris en train de fourrer son nez là où il n'aurait pas dû et a décidé de l'envoyer au centre de soulagement de la Foi pour lui offrir l'occasion de se glisser dans la peau d'un esprit insecte.

Au passage, on peut noter qu'Andrew réapparaît au journal quelques mois plus tard. Il a changé ; ses histoires ont perdu de leur mordant et il fuit désormais comme la peste les reportages en sous-marin. Si les shadowrunners survivent à l'aventure, ils peuvent tomber sur sa photo en marge d'un de ses articles. Il a réussi à échapper à la bataille finale (à laquelle les shadowrunners auront participé ou non) au camp de la Foi (voir **Au cœur du Nid**, page 43).

Cette rencontre n'est pas destinée à intéresser les shadowrunners à la disparition d'Andrew, mais simplement à renforcer leur paranoïa.

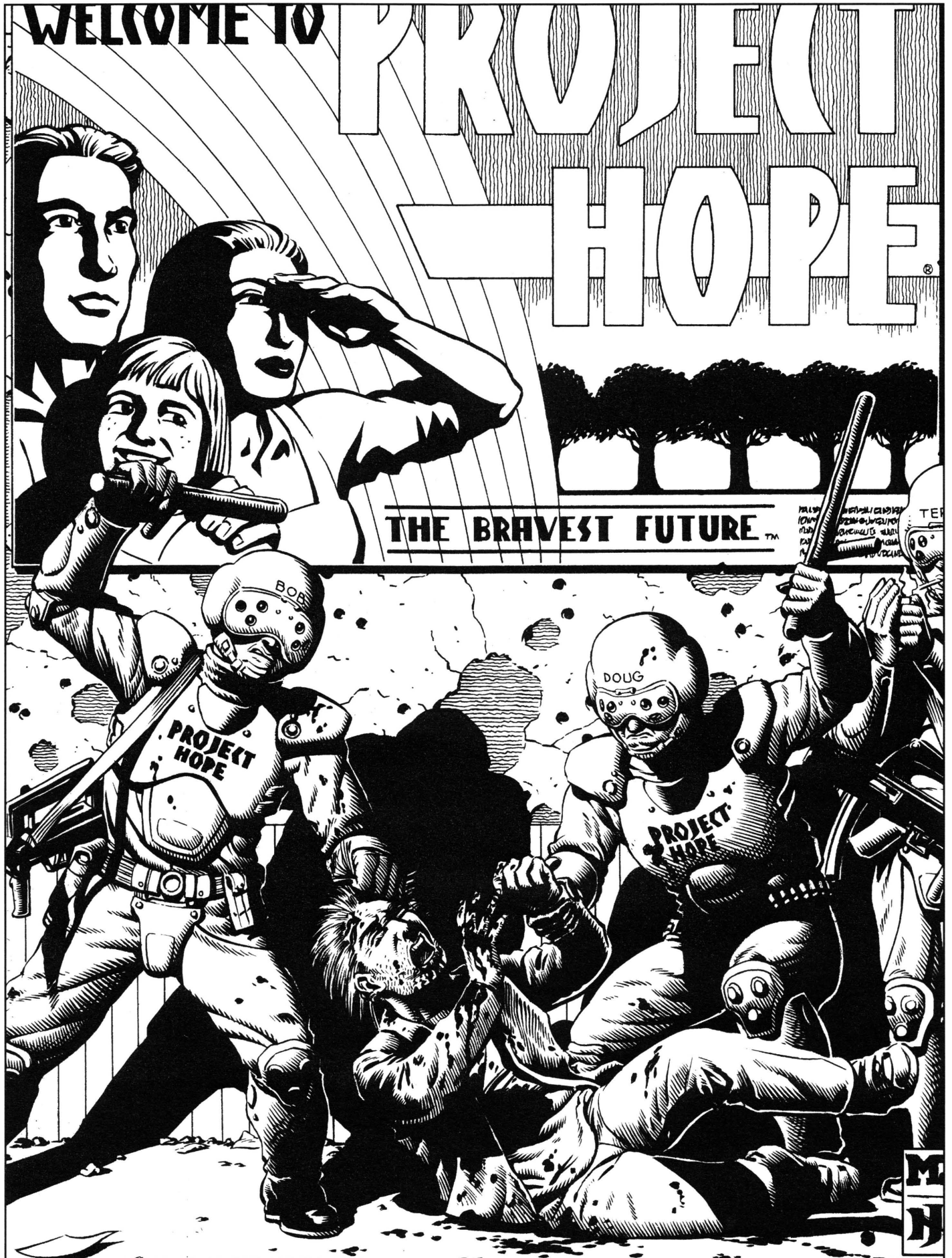
SORTIR DU CAMP

À un moment ou à un autre, les shadowrunners finiront par comprendre qu'il leur faut se rendre au centre de la Foi pour mener leur enquête à son terme. La seule manière légale d'y parvenir consiste à s'y faire transférer. Ils disposent pour cela de plusieurs moyens. S'ils ont accès au système informatique, ils peuvent arranger leur transfert directement ; toutefois, l'autorisation de transfert requiert l'empreinte digitale de Jonathan Tung. Un test d'Informatique (5) réussi autorise les shadowrunners à récupérer cette empreinte dans un autre document approuvé par Tung. S'ils n'ont pas accès au système, ils peuvent peut-être convaincre Tung de s'occuper en personne de leur transfert. Il leur faudra sans doute une bonne dose de baratin pour y parvenir, mais Tung est toujours à l'écoute des propositions de ses pensionnaires. Les shadowrunners parviendront peut-être à le convaincre que leurs talents de charpentiers seraient plus utiles à la construction d'une nouvelle maison au centre de la Foi, par exemple.

Bien entendu, leur transfert au camp de la Foi peut aussi s'opérer d'une façon totalement indépendante de leur volonté.

ANTIVIRUS

Les shadowrunners peuvent connaître toutes sortes de déboires au centre de soulagement de l'Espoir. Les différentes tables des points d'attention (voir **Informations pour le Maître de Jeu**, page 52) devraient vous fournir des indications sur la manière de réagir s'ils commencent à faire un peu trop parler d'eux. La



structure ouverte de cette rencontre vous compliquera sans doute un peu la tâche, mais elle rend également la partie plus intéressante par le sentiment de liberté qu'elle procure aux joueurs. Notez soigneusement ce que font les shadowrunners tout au long de la rencontre, en enregistrant à chaque fois les points d'attention que leurs valent leurs différentes (ex) actions.

Si les shadowrunners commencent à se comporter comme des idiots, traitez-les comme tels. Toutefois, s'ils restent calmes et jouent le coup en finesse, ils devraient sortir de cette rencontre sans trop de problèmes.

Leur séjour au centre leur aura vraisemblablement appris que New Dawn Environics est une drôle de société (qui transforme, par exemple, de la boue toxique en eau potable). Si les shadowrunners n'ont pas fait le lien tout seuls, Ted Wiley, de l'EPA, peut attirer leur attention là-dessus. Si les shadowrunners décident de faire le mur et d'aller rendre une petite visite à l'usine NDE, rendez-vous à **New Dawn Environics** (page 33). S'ils préfèrent arranger leur transfert au camp de la Foi, passez au chapitre **Le centre de soulagement de la Foi** (page 38).

Si les shadowrunners n'ont récolté aucun indice et ne savent plus où se tourner, vous aurez peut-être envie de vous montrer magnanime. Disons, par exemple, que Jonathan Tung finit par juger qu'ils feraient de bons sujets d'expérience et arrange leur transfert au camp de la Foi la semaine qui suit leur arrivée. Passez au chapitre **Le centre de soulagement de la Foi** (page 38).



NEW DAWN ENVIRONICS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les shadowrunners inspectent les abords de New Dawn Environics, lisez ce qui suit :

Alors, c'est ça, New Dawn Environics. En un sens, vous vous attendiez à quelque chose de plus élaboré, mais l'endroit présente l'apparence d'une banale installation de recherche de taille moyenne. Ou plutôt d'un croisement entre une installation de recherche et un parc. Un parc verdoyant entouré d'un grillage de 4 mètres de haut gardé par des vigiles en armes. Bizarre, bonhomme. Très bizarre.

Au bout de la rue, vous repérez deux camions-citernes argentés qui viennent dans votre direction. Quand ils s'approchent, vous distinguez les autocollants avertisseurs plaqués partout sur leurs flancs : bio-risque, produit toxique, poison. Les camions s'arrêtent à la porte principale, et les chauffeurs en descendent. Les vigiles entourent les camions, certains passent les cabines au détecteur pendant que d'autres fouillent les chauffeurs. Il semblerait que l'ID donne le feu vert ; les chauffeurs remontent derrière leur volant et roulent à l'intérieur des grilles. Quand ils approchent du bâtiment principal, une grande porte s'ouvre sur le côté. Les camions disparaissent dans l'ouverture, engloutis par les ténèbres.

Si les shadowrunners se fauflent à l'intérieur des bâtiments et parviennent à la zone de traitement des eaux, lisez ce qui suit :

Les portes s'écartent avec un soupir, et vous glissez un œil dans la salle d'un noir de poix. Les veilleuses du couloir jettent une lueur pâle qui s'arrête à quelques pas dans l'obscurité. Si vous voulez en voir davantage, il va falloir vous risquer à l'intérieur.

Vous faites un pas dans la salle et êtes pris à la gorge par une puanteur terrible. Vous n'aviez rien senti d'aussi abominable depuis le bureau de recrutement de l'association Espoir. Des effluves de boue toxique et de viande décomposée vous assaillent de toutes parts. Retenant votre souffle, vous avancez encore d'un pas. La salle doit être immense ; vous n'entendez même pas l'écho de vos propres pas. Vous percevez par contre un bruit d'écoulement et une sorte de lent *clapotis* dans le lointain. Il doit s'agir du bassin de traitement des eaux où New Dawn Environics purifie sa boue toxique.

Vous tâtonnez le long du mur humide et froid à la recherche d'un interrupteur. Dieu merci, vous en trouvez un. Un déclic sourd, et une rangée d'ampoules phosphorescentes s'allume au-dessus de vos têtes. La lumière crue vous aveugle un instant ; quand vos yeux commencent à s'accoutumer, vous jetez un regard circulaire sur l'endroit. Heureusement que vous n'avez pas fait un troisième pas, les gars. Mis à part la mince bande de terre ferme sur laquelle vous vous trouvez, la salle tout entière - qui atteint facilement 100 mètres de long pour une fois et demi cette distance en largeur - n'est qu'un vaste bassin rempli d'une répugnante boue brunâtre qui frissonne et clapote sous vos yeux. Maintenant, vous connaissez l'origine de l'odeur.

Vous commencez à détourner les yeux du bassin lorsque l'éclair d'un mouvement fugitif retient votre attention. Plissant les yeux, vous remarquez quelque chose qui surnage dans la boue à une

dizaine de mètres de distance. Avant que vous ne puissiez voir ce que c'est, la chose replonge sous l'eau.

Quelque chose d'autre flotte à la surface, à quelques mètres à peine du bord du bassin. On dirait la silhouette d'un homme, avec une excroissance bizarre fixée à son corps boursoufflé. Des plaies ouvertes recouvrent sa chair, suintant d'un pus jaunâtre. Vous détaillez avec stupéfaction la chose collée au corps ; on dirait une espèce d'insecte. Soudain, elle se détache et siffle dans votre direction.

Au centre du bassin, la boue brune commence à s'élever comme sous l'effet d'un tourbillon inversé. Une silhouette brune amorphe se détache de la boue écumante. Sous vos yeux ébahis, des bras maigrelets et quelque chose qui pourrait être une tête commencent à prendre forme.

Pas de doute, les gars. Il y a quelque chose de sérieusement pourri au royaume de New Dawn...

ATMOSPHÈRE

Quand vous décrivez l'extérieur de l'usine, employez des images qui évoquent la sérénité et la beauté de la nature. La devise de New Dawn est "En harmonie avec la nature" et, d'un point de vue extérieur, l'usine en est la parfaite illustration. La sécurité draconienne devrait offrir un contraste frappant avec le caractère fondamentalement paisible de la scène. Des petits oiseaux fragiles viennent chanter sur les épaules des gardes armés de fusils d'assaut AK-97, un joli petit ruisseau court sous un grillage électrifié de quatre mètres de haut, ce genre de choses.

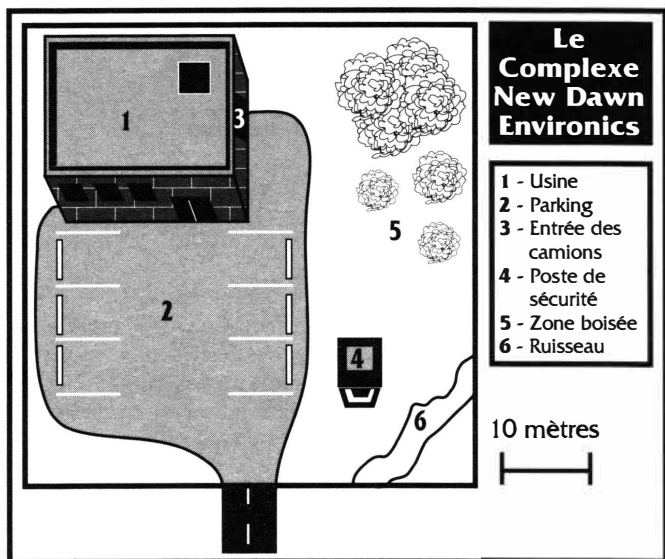
Quand les shadowrunners parviennent à la caverne souterraine qui abrite le bassin de traitement des eaux, l'atmosphère change du tout au tout. La plupart des gens éprouvent une aversion naturelle envers les insectes et la boue. Placez les shadowrunners dans une salle emplies de larves de libellules carnivores grosses comme des chiens, flottant dans un bassin de boue toxique et de résidus humains... vous saisissez le tableau. Offrez ce tableau à vos joueurs.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette usine d'épuration des eaux n'est qu'un modeste maillon d'une chaîne beaucoup plus vaste. New Dawn Environics possède diverses autres installations similaires un peu partout ; rien qu'à Seattle, la firme compte plus d'une dizaine de sites, y compris un grand immeuble de bureaux dans le centre de Downtown. Cet immeuble est l'acquisition la plus récente de cette compagnie qui n'a que trois ans d'existence. Le nombre de ses sites et des employés qui y travaillent qualifient New Dawn pour l'extraterritorialité. En conséquence, la loi des UCAS ne peut rien faire pour empêcher les gardes de New Dawn de tirer d'abord et de poser les questions ensuite.

Actuellement, New Dawn contrôle environ 30 % du marché du traitement des eaux usées de la conurbation de Seattle (les 70 % restants reviennent à Shiawase Envirotech). Avec le succès que

connaît cette usine, NDE espère augmenter ses parts de marché d'une manière radicale.



Pour s'introduire chez New Dawn Environics, les shadowrunners peuvent, soit essayer de se faufiler sous le nez des gardes, soit se glisser sous la citerne d'un des camions revenant du camp de l'Espoir en espérant que personne n'ira y regarder de trop près. Tromper la vigilance des gardes est extrêmement difficile ; chez New Dawn, la sécurité rivalise avec celle de nombreuses mégacorporations. Si ses méthodes venaient à être découvertes, cette apôtre du respect de l'environnement se retrouverait confrontée à de sérieux ennuis. Il va sans dire que New Dawn est prête à tuer pour protéger son secret.

Se cacher à bord d'un camion est de loin la meilleure méthode (ce qui ne signifie pas pour autant qu'elle soit facile, bonhomme). Les camions effectuent un tel va-et-vient dans la journée que les gardes et les chauffeurs commencent à bien se connaître, et ne sont plus aussi méticuleux dans leurs vérifications de routine. Avec un peu d'astuce, les shadowrunners devraient pouvoir mettre ce relâchement à profit. Une fois à l'intérieur du complexe, les camions se dirigent droit vers le bâtiment principal. Donnez aux chauffeurs les caractéristiques de la **mécanicienne** (Shadowrun, page 209), en lui ajoutant la compétence Voitures 3. Les caractéristiques des camions apparaissent ci-dessous.

Camion-citerne GMC 4201

Maniabilité	Vitesse	Résistance	Blindage
3/6	35/85	5	3
Signature	Pilote automatique		
2	2		

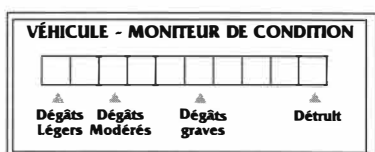
Places : 2 sièges baquets + 1 strapontin

Portes : 2 standard

Consommation : 8,3 litres/100 km

Carburant : MultiF/750 litres

Chargement : 375 hectolitres de liquide dans la citerne



Décidez du succès ou de l'échec de la tentative d'infiltration des shadowrunners en fonction de la manière dont ils s'y prennent. Ne tolérez aucune négligence ; ils courent un gros risque et ne doivent pas s'en tirer à trop bon compte. Obligez-les à réfléchir et à réagir avec finesse et vivacité.

LA SÉCURITÉ

Même si les shadowrunners ne s'en aperçoivent vraisemblablement pas tout de suite, tous les gardes du complexe sont en réalité des fourmis soldats sous forme charnelle. Comme ils portent des armures lourdes, leur vraie nature n'est pas immédiatement apparente. Même sans leur armure, ils ne présentent que quelques caractéristiques insectoïdes. Leurs yeux à facettes pourraient être des implants originaux, certains ont des excroissances osseuses en guise de dents ou des poils drus à la place des cheveux, et ainsi de suite.

Chaque fois qu'un camion arrive, les gardes passent la cabine au détecteur chimique d'indice 5 et le chauffeur au détecteur de métal d'indice 4. Heureusement pour les shadowrunners, ils négligent de fouiller la citerne elle-même. À moins qu'ils ne trahissent leur présence par un bruit malencontreux, les shadowrunners devraient réussir à passer inaperçus.

Si un mage essaie de s'introduire dans le complexe sous forme astrale, une mauvaise surprise l'attend. La reine du Nid a ordonné à trois esprits veilleurs de Puissance 4 de protéger les lieux ; quiconque franchit les limites de la grille principale est aussitôt assailli et battu comme plâtre par les veilleurs. Si ces derniers ont besoin d'aide, trois fourmis soldats de Puissance 5 sous forme véritable surviennent en renforts.

La grille électrifiée qui entoure le complexe, à l'instar de celles qui protègent les centres de soulagement, oppose une barrière de 24 aux véhicules en délivrant une décharge plus forte. Les portes ont un indice de barrière de 20. Toute personne touchant la grille subit des dommages de 8F et déclenche une tonne d'alarmes pour que les gardes viennent s'occuper d'éventuels survivants.

Fourmis soldats sous forme charnelle (6)

Choisis par leur reine bien-aimée pour leur loyauté et leurs prouesses au combat, ces soldats ont pour instruction stricte de



dissimuler la véritable fonction de New Dawn Environics. Étant tenus de dissimuler leur vraie nature, ils évitent d'utiliser leurs pouvoirs spéciaux à moins d'y être absolument obligés. Ces esprits de Puissance 5 peuvent masquer leur aura, mais ils ne sont pas sous la protection de la reine (voir **Informations pour le Maître de Jeu**, page 49).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
10	9	10	2	5	2	5 (A)	-	10*	9/7

* bonus de +10 à l'Initiative

Initiative : 20 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Compétences : Armes à Feu 6, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Furtivité 6, Procédures de Sécurité 3

Cyberware : Aucun

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M, avec 4 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul III], armure lourde complète (8/6) avec casque (1/1), micro-émetteur, Fichetti Security 500 [Pistolet léger, 12 (chargeur), 6L, avec 4 chargeurs supplémentaires, visée laser], lunettes lumière faible/thermographiques

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						

Velleurs (3)

Ces tranches d'ectoplasme volantes de Puissance 4 protègent le périmètre astral de l'usine. Ils ne pourchassent pas les intrus à l'intérieur du bâtiment, car ce territoire est sous la juridiction des fourmis soldats sous forme véritable.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
4	4	4	4	4	4	4 (A)	-	4	-

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral

Initiative : 24 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

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						



Fourmis soldats sous forme véritable (3)

Ces affreux de Puissance 5 ne pointent jamais le bout de leurs mandibules en dehors des limites du bâtiment principal. Si nécessaire, ils se manifestent physiquement à l'intérieur du bâtiment et prêtent main-forte à leurs collègues.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6	10x4	9	-	5	2	5 (A)	-	10*	3/3

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : 20 (30) + 1D6

Attaques : 9M physiques

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduits (vue), Vulnérabilité (insecticides)

PLAN DE L'USINE NEW DAWN

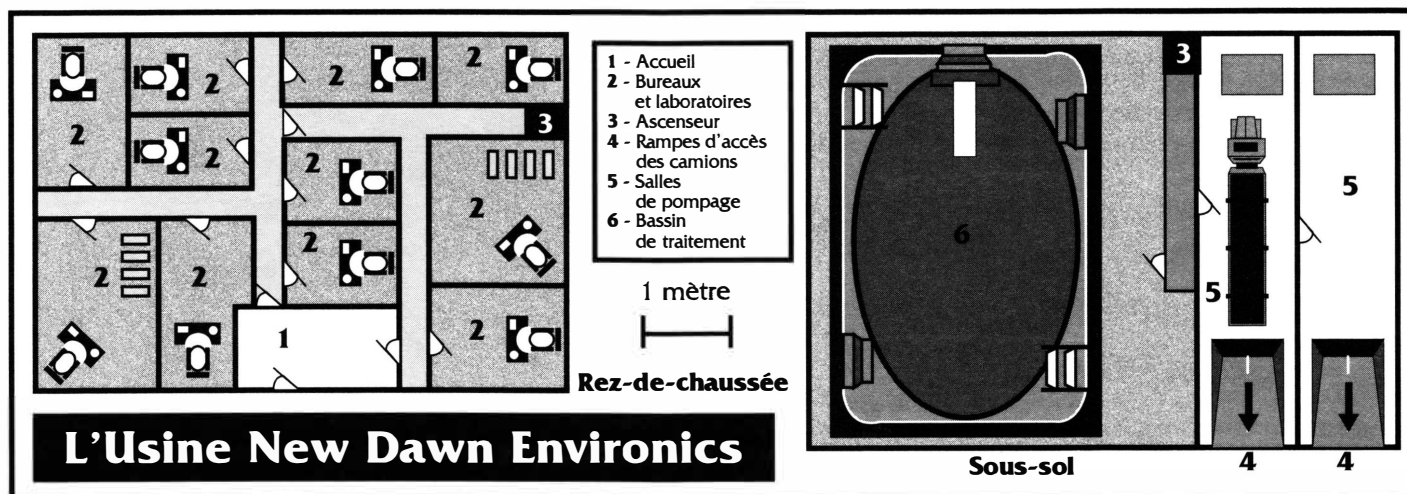
Rez-de-chaussée

Le rez-de-chaussée du complexe consiste presque entièrement en bureaux et laboratoires de recherche. C'est dans ces locaux que des fourmis ouvrières sous forme charnelle (Puissance 3) travaillent à convertir des déchets toxiques en eau potable. Certaines étaient autrefois des scientifiques, d'autres des secrétaires ; toutes œuvrent aujourd'hui pour la reine du Nid. Leurs caractéristiques sont fournies page suivante.

Chaque bureau et salle de recherche est équipé d'un terminal informatique relié au système central de l'usine, mais aucun de ces ordinateurs, pas plus d'ailleurs que le système lui-même, n'est connecté à la Matrice (voir **Système informatique de New Dawn**, page 37).

Cinq gardes patrouillent dans le rez-de-chaussée en permanence. Au moins une fois toutes les 10 minutes, l'un d'eux inspecte chaque pièce pour vérifier que tout est en ordre.

Un ascenseur à clef dans le coin nord-est du bâtiment mène au niveau inférieur. Son fonctionnement nécessite un passe spécial, que chaque garde possède.



Fourmis ouvrières sous forme charnelle (20)

Ces membres du Nid travaillent pour leur reine ; c'est leur unique souci. Sans les rappels mentaux de la reine qui les envoient se reposer de temps en temps, ils travailleraient jusqu'à épuisement total. S'ils sont menacés d'une quelconque manière, ils prennent la fuite, en poussant un cri perçant suraigu pour faire venir les soldats. La fusion de l'esprit avec le corps d'accueil s'est mal déroulée dans leur cas, et la véritable nature de ces malheureux est tragiquement manifeste pour quiconque leur consacre davantage qu'un rapide coup d'œil.

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

* bonus de +10 à l'Initiative

Initiative : 13 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 1/1

Pouvoirs : Compétence (diverse), Sens Accrus (odorat)

Faiblesses : Sens Réduits (vue), Vulnérabilité (insecticides)

Équipement : Aucun

Sous-sol

Le sous-sol du complexe comprend trois grandes salles : deux quais de chargement/salles de pompage et le bassin de limon toxique décrit dans **Dites-le avec des Mots** (page 33). Les deux premières se trouvent du côté ouest du complexe ; deux gardes y supervisent le chargement d'eau et de terre à bord des camions. Si les shadowrunners sont cachés dans un camion, ils doivent régler le problème de ces gardes. Le reste du personnel présent comprend quatre fourmis ouvrières sous forme charnelle (voir ci-dessus) qui contrôlent les appareils de pompage.

Le bassin de boue toxique occupe tout le reste du sous-sol. Quand les shadowrunners débouchent dans cette salle, lisez-leur la description correspondante dans **Dites-le avec des Mots**. Comme il est expliqué dans le **Synopsis**, New Dawn débarrasse en effet plusieurs sociétés de leurs déchets toxiques et les transporte par camions jusqu'à cette usine où elle les déverse dans son bassin. Des larves de libellules fixées à des corps d'accueil (méta) humains flottent dans le bassin. Les larves se nourrissent de leurs hôtes, qu'elles alimentent en oxygène pour les maintenir en vie. Un esprit toxique de l'eau et un esprit toxique de la terre sont liés au bassin et canalisent la toxicité depuis la boue jusque dans le corps des hôtes. Le processus entraîne toutes sortes de conséquences répugnantes pour les malheureux, qu'il parsème de bubons et de boursouflures. Un système de siphon qui descend du plafond pompe ensuite

l'eau et la terre purifiées, qui sont alors réparties dans les camions pour être distribuées.

Quand les shadowrunners débouchent devant le bassin, ils interrompent les esprits toxiques et les insectes dans leur travail. Tous ces esprits ont reçu l'ordre impératif d'attaquer à vue tous les perturbateurs.

Esprit toxique de la terre

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
8	2x2	8	4	4	4	4 (A)	2*	4G, +1 d'allonge

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : 12 (22) + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Pouvoirs : Aliénation, Dissimulation, Manifestation, Peur, Sécrétions Corrosives, Souffle Nocif

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

Esprit toxique de l'eau

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
6	4x2	4	4	4	4	4 (A)	3*	4G Étourdissement

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : 13 (23) + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Pouvoirs : Accident, Aliénation, Engoutissement, Manifestation, Mouvement, Peur, Recherche, Sécrétions Corrosives

MONITEUR DE CONDITION				
ÉTOURDISSEMENT				
PHYSIQUE				
Léger	Modéré	Grave	Fatal	

Larves de libellules (10)

Ces bestioles abominables ressemblent à des moustiques gros comme des chiens, avec des mandibules en dents de scie et un penchant pour la chair humaine. Entités duelles, elles sont plus intelligentes que bien des trolls.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
6	4x4	4	1	3	4	6 (A)	4*	4M

* bonus de +20 à l'initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : 14 (24) + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Pouvoirs : Réaction Accrue, Salive Corrosive, Sens Accrus (odorat, ouïe, vibrations), Venin

Faiblesses : Sens Réduits (vue), Vulnérabilité (insecticides)

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

SYSTÈME INFORMATIQUE DE NEW DAWN

Si les shadowrunners obtiennent accès à l'un des ordinateurs de New Dawn, ils peuvent recueillir toutes sortes d'informations utiles. Demandez pour le decker du groupe un test d'Informatique contre le seuil de difficulté associé à chaque catégorie de renseignements ci-dessous. Le decker peut répartir les dés de sa Réserve Informatique entre les tests pour les différentes catégories ; une fois utilisé, un dé est considéré comme dépensé en ce qui concerne ces tests. Le decker a droit à plusieurs tests pour chaque catégorie, mais

chaque tentative supplémentaire double le seuil de difficulté. Réolvez les tests dans l'ordre des catégories, en augmentant le seuil de +2 pour la catégorie suivante à chaque test manqué.

Processus de traitement (seuil 6)

En réunissant les notes de recherche saisies par plusieurs techniciens des labos, les shadowrunners sont en mesure de reconstituer le processus de purification de l'eau et de la terre employé par New Dawn (décrit page 33 de ce même chapitre).

"Cafard-ville" (seuil 4)

Le personnel de l'usine est entièrement constitué d'esprits insectes. Yeurk.

Autonomie de la société (seuil 6)

Cette usine est une branche autonome de New Dawn Environics. NDE appartient à la Confrérie Universelle, mais seule une poignée de ses cadres supérieurs est au courant. Mis à part ces quelques initiés, aucun autre employé de NDE extérieur à cette usine n'a connaissance de la "filiale insecte" ou de la nature du processus de purification. Si les shadowrunners manquent cette information et concluent à tort que *toute* la NDE est noyauté par les insectes, ils se préparent une sérieuse déconvenue. Les accusations qu'ils pourraient porter à l'encontre d'une corporation aussi respectable et extraterritoriale que NDE infligeraient un coup sévère à leur crédibilité.

Les expériences au camp de la Foi (seuil 4)

L'association Espoir et cette usine NDE étant des extensions directes de la fourmilière, certaines données informatiques identiques apparaissent aux deux endroits. Un catalogue dresse la liste de tous les dossiers contenus dans le système informatique du centre de la Foi. Comme dans le système informatique du centre de l'Espoir, ce catalogue ne fournit que quelques indications sur le genre de renseignements qu'on peut trouver au camp de la Foi. Les fichiers eux-mêmes n'apparaissent pas dans ce système ; si les shadowrunners veulent suivre cette piste, ils doivent se rendre au camp de la Foi. Allez au chapitre **Le centre de soulagement de la Foi**, page 38.

ANTIVIRUS

Les shadowrunners n'ont pas besoin des informations contenues dans le système informatique de NDE pour mener à bien l'aventure de **Glow City Blues**. L'objet de cette rencontre est seulement de leur donner une indication sur la nature de ce qu'ils affrontent.

La sécurité autour du site est particulièrement étroite ; si les shadowrunners sont sur le point de se faire prendre, vous pouvez la réduire un brin. Naturellement, s'ils ne comprennent pas la signification du mot "discretion", n'hésitez pas à leur infliger une bonne leçon.

Si les shadowrunners ont déjà eu l'occasion de faire connaissance avec des esprits insectes dans d'autres aventures, ils décident peut-être d'arrêter les frais à ce stade. Dans ce cas, rendez-vous à **Rassembler les Morceaux**, page 45.

LE CENTRE DE SOULAGEMENT DE LA FOI

DITES-LE AVEC DES MOTS

Cet endroit bouffé aux mites offre un contraste saisissant avec le tout-nouveau-tout-beau centre de soulagement de l'Espoir. Les pensionnaires vaquent à leurs affaires avec une expression allant du morne au sinistre ; les cultures ont l'air faiblard et maladif ; et certains des bâtiments sont quasiment sur le point de s'écrouler. Bizarre que l'un des camps ait l'air aussi génial, tandis qu'un autre semble à moitié abandonné.

Enfin - assez bayé aux corneilles, bonhomme. Vous avez du boulot qui vous attend.

ATMOSPHÈRE

Développez à l'intérieur du camp une ambiance lugubre, pleine d'ombres sinistres et menaçantes. Faites en sorte que les shadowrunners soient sur le point de craquer au moment d'atteindre le théâtre des opérations.



L'ENVERS DU DÉCOR

Le centre de la Foi ne paye pas de mine ; en effet, personne ne prend la peine de s'en occuper. Ceux qui y vivent sont trop affairés à conduire leurs expériences ou à servir de cobayes. Toute la publicité de l'association se concentre sur le centre de soulagement de l'Espoir, de sorte qu'on s'imagine que tous les camps ont le même parfum d'Utopie. Erreur, bonhomme. De tous les pensionnaires que les shadowrunners peuvent croiser au centre de la Foi, les trois quarts sont destinés à recevoir des implants expérimentaux ou pires. Certains les ont même déjà reçus.

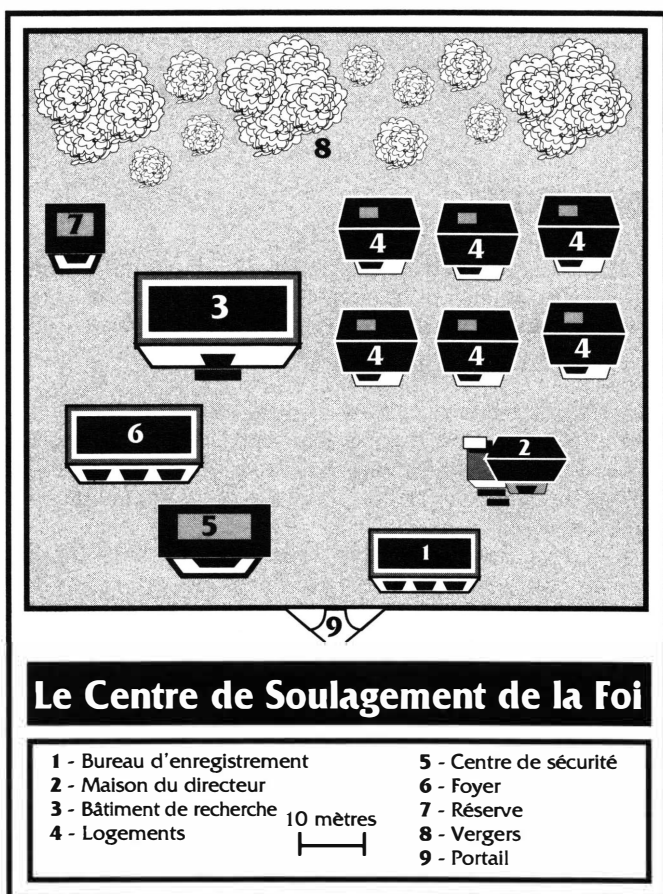
Dans l'esprit corporatiste de Renraku, l'association Espoir collecte des données expérimentales recueillies au centre de la Foi. La compagnie ignore toutefois que, sous le centre médical qu'elle finance, s'étend un ancien complexe de grottes naturelles. C'est là que la reine fourmi a entamé la création d'une gigantesque fourmilière.

Les renseignements que recherchent les shadowrunners - les fichiers informatiques trahissant l'implication de Renraku auprès de l'association Espoir - se trouvent dans le système informatique du centre médical. La révélation publique de sa participation au projet pouvant ruiner la réputation de Renraku, la firme impose à l'association des mesures de sécurité draconiennes (voir plus bas).

LA SÉCURITÉ DU CAMP

La sécurité, au centre de soulagement de la Foi, rivalise avec celle du centre de soulagement de l'Espoir. Renraku et l'association Espoir tiennent *vraiment* à tenir leurs petites affaires à l'écart du public. Personne n'est admis dans l'enceinte du camp sans un ordre de transfert écrit de l'un des autres camps, visé par Jonathan Tung et portant sa signature digitale.

Pour s'introduire clandestinement, les shadowrunners doivent trouver un moyen de franchir la grille électrifiée (indice de barrière de 25, dommages de 14G à quiconque y met les doigts) de 4 mètres de haut qui entoure le camp. Ensuite, ils doivent encore se



débrouiller face à la multitude de fourmis soldats sous forme charnelle qui sillonnent le camp avec renifleurs chimiques (indice 4) et détecteurs de métaux (indice 4).

Fourmis soldats sous forme charnelle

Voués à la protection des secrets de la reine, ces soldats de Puissance 5 sous forme charnelle ont reçu l'ordre impératif de tuer quiconque essaie de s'introduire dans le camp. Ils s'acquittent de leur tâche avec une efficacité brutale. Six d'entre eux défendent le portail en permanence, tandis que douze autres patrouillent dans le camp au hasard (n'hésitez pas à modifier ces chiffres en fonction de la compétence et du nombre des shadowrunners). Tous peuvent masquer leur aura et sont protégés des sorts mentaux par la Volonté de la reine (voir **Informations pour le Maître de Jeu**, page 49).

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
10	10	10	2	5	2	5 (A)	-	7*	9/7

* bonus de +10 à l'Initiative

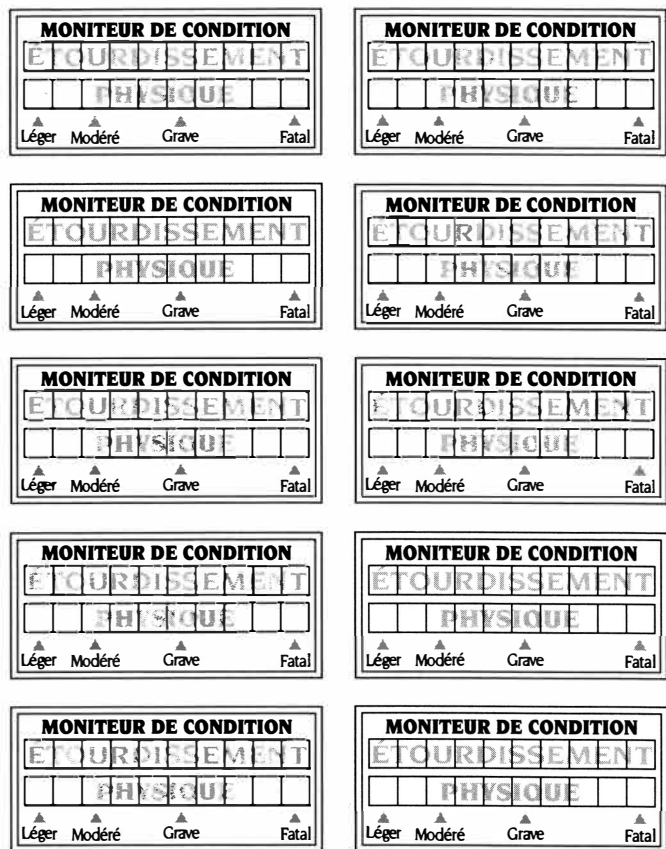
Initiative : 17 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 5/4

Compétences : Armes à Feu 6, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Furtivité 6, Procédures de Sécurité 3

Cyberware : Aucun

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M, avec 4 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul III], armure lourde complète (8/6) avec casque (1/1), micro-émetteur, Fichetti Security 500 [Pistolet léger, 12 (chargeur), 6L, avec 4 chargeurs supplémentaires, visée laser], lunettes lumière faible/thermographiques



Élémentaires du feu (3)

La reine a ordonné à ces élémentaires du feu de Puissance 4 de protéger le camp afin d'offrir une façade de protection magique

présentable à Renraku si la compagnie devait envoyer un représentant capable de percevoir l'astral au centre de soulagement de la Foi. Ils devraient suffire par ailleurs à décourager les éventuels importuns.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
5	7x3	2	4	4	4	4 (A)	7*	-

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

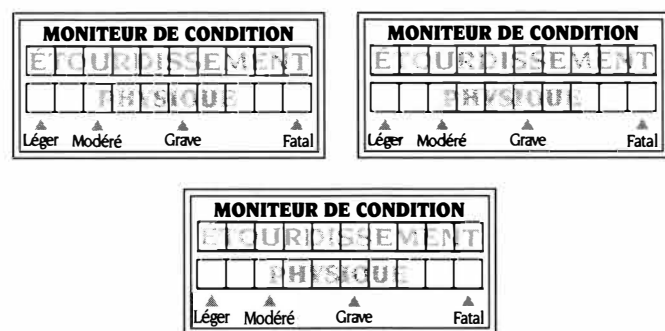
Initiative : 17 (27) + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Attaque : 4M, comme un Combat à Distance (indice 4), portée = 8m

Pouvoirs : Aura Enflammée, Engloutissement, Garde, Manifestation, Mouvement, Projection de Flammes

Faiblesses : Vulnérabilité (eau)



LES RAIDS DE RENRAKU ET D'AZTECHNOLOGY

À moins que les actions des shadowrunners n'amènent Renraku ou Aztechnology à changer ses plans (chose peu vraisemblable), les deux corps lancent un raid contre le centre médical du camp de la Foi. Leurs équipes d'intervention s'attendent à devoir affronter des gardes de sécurité ordinaires ; plus dure sera la chute... Les deux fois, les intrus se font tailler en pièces. Si les shadowrunners n'assistent pas directement à l'action, ils en entendent suffisamment parler ensuite dans le camp pour se faire une idée de ce qui s'est passé. Mais il serait préférable qu'ils soient témoins du ou des assauts. Dans ce cas, décrivez avec force détails sanglants la violence du combat entre raiders corps et vigiles du camp. Mieux encore, faites participer les shadowrunners. Aztechnology choisit peut-être de leur demander un coup de main, à moins qu'ils ne décident de profiter de la confusion pour accéder au système informatique du camp pendant que le plomb et les sorts volent en tous sens.

Pour les caractéristiques des soldats corporatistes, utilisez un échantillon de **gardes du corps**, de **mages de combat** et de **samourais des rues (Shadowrun)**, pages 58, 60 et 64). Gardez à l'esprit que les deux équipes d'intervention misent davantage sur la vitesse et la discrétion que sur la puissance de feu, et qu'elles se limitent en conséquence à une douzaine de personnes chacune au maximum. Le temps que les shadowrunners comprennent qu'il se passe quelque chose, et la bataille est déjà quasi terminée ; quelques raiders surpris achèvent de grésiller le long du grillage, d'autres disparaissent au milieu d'élémentaires du feu qui font sauter leurs cartouchières et leurs grenades. Décrivez l'affrontement comme un spectacle dynamique, plein de rythme et de fureur, sans vous appesantir sur des jets de dés à n'en plus finir. Même si les shadowrunners sont pris dans le tourbillon, ne vous fatiguez pas à jouer tout le combat, limitez-vous aux tirs dirigés directement contre eux et aux adversaires qu'ils affrontent personnellement. Traitez les autres comme de simples circonstances extérieures avec lesquelles moduler le risque encouru par



les personnages ; combattent-ils au côté des soldats de Renraku et paraissent-ils sur le point de succomber devant les insectes ? Faites intervenir des renforts corpos pour les tirer d'affaire. Sont-ils en train de s'ouvrir un chemin de sang et de fumée au milieu des cadavres des gardes sous forme charnelle ? Faites apparaître une nouvelle escouade de vigiles arrivant de l'autre extrémité du camp.

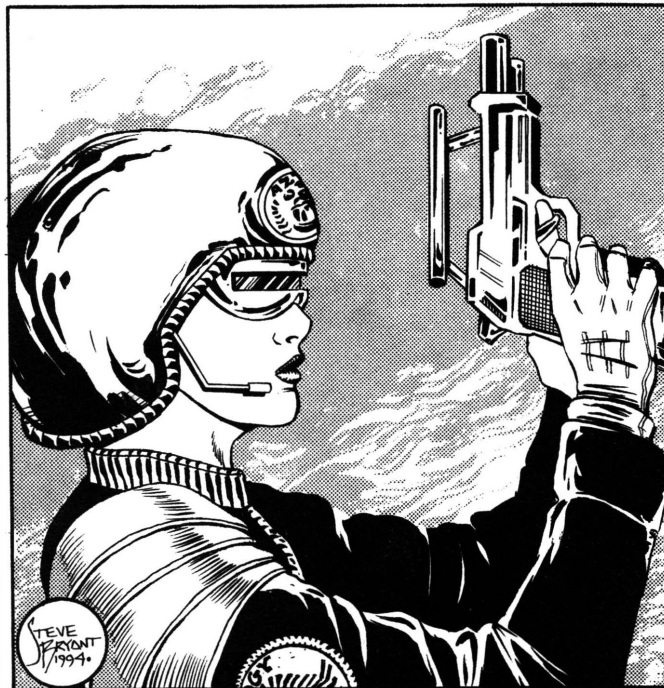
LE CENTRE MÉDICAL

Le centre médical, grand bâtiment blanc au milieu des habitations, est la seule véritable différence entre le camp de la Foi et les autres camps. L'association Espoir a le souci du bien-être des siens et, officiellement, le bâtiment fait office d'infirmerie pour les pensionnaires. Chaque fois que l'un d'entre eux se blesse ou tombe malade, l'association le confie au centre médical. Mais le bâtiment remplit également (comme de bien entendu) une autre fonction, beaucoup plus sinistre.

Le rez-de-chaussée propose tous les services d'un dispensaire ordinaire, avec assez de lits, de médecins et d'infirmières pour recevoir vingt personnes. Quand les shadowrunners visitent le centre médical, ils y trouvent 2D6 patients (utilisez le **squatter**, page 212 de **Shadowrun**) et 1D6 membres du personnel soignant (utilisez le **doc des rues**, page 206 de **Shadowrun**). Aucune de ces personnes ne sait rien de la macabre vérité qui se cache derrière le camp de la Foi (bon, okay, certains médecins se doutent bien qu'il se passe du vilain au sous-sol, mais ils sont trop bien payés pour se poser des questions).

Les services médicaux de la ville de Seattle ont inspecté les locaux de l'association Espoir et les ont déclarés supérieurs au standard minimum requis. L'association et Renraku n'ont rien négligé pour éviter d'éveiller les soupçons.

Tous les ordinateurs de recherche et de diagnostic du bâtiment sont reliés à un processeur central situé au sous-sol. À l'instar de celui du camp de l'Espoir, ce réseau est à peine assez développé pour pouvoir être piraté. Même si tous les ordinateurs

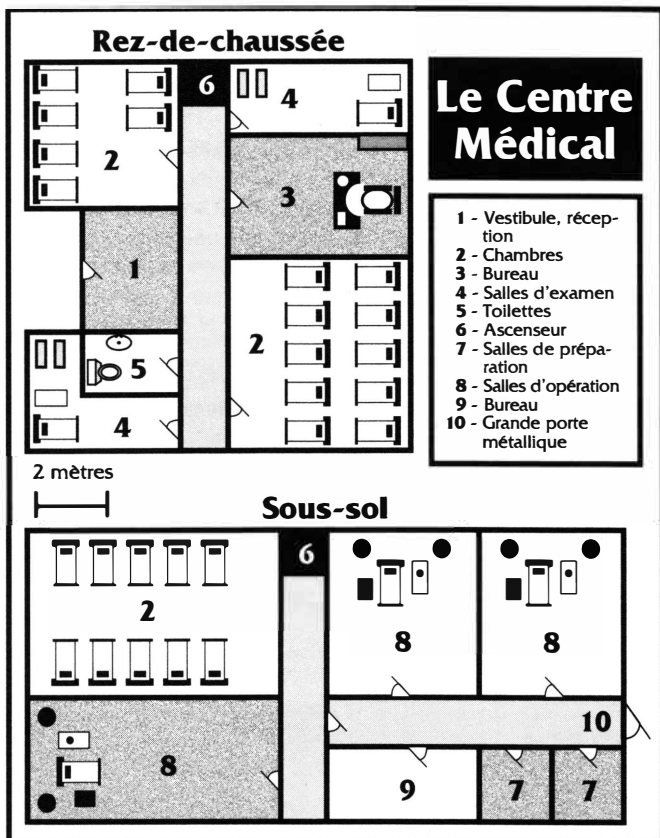


du rez-de-chaussée peuvent faire apparaître le catalogue que recherchent les shadowrunners, ils ne permettent pas d'accéder aux données. Pour trouver des infos croustillantes (voir **Obtenir les données négociables**, page 45, au chapitre **Rassembler les Morceaux**), il faut descendre au sous-sol.

Le sous-sol

Pour tirer les informations qu'ils veulent de l'ordinateur, les shadowrunners doivent emprunter l'ascenseur au bout du couloir du rez-de-chaussée. L'ouverture de la cabine se commande au moyen d'un passe magnétique et d'une empreinte de pouce. Aucun des membres du personnel du rez-de-chaussée ne possède le passe ; seuls les cadres de haut rang de l'association Espoir en reçoivent un. Le verrou magnétique, le lecteur de passe et le scanner digital ont tous un indice de 5. Toute tentative de bricolage ratée sur ces dispositifs de sécurité déclenche une alarme dans la salle de l'ordinateur et alerte Tung. Elle rameute également quatre vigiles de l'extérieur du bâtiment, qui surviennent devant l'ascenseur exactement cinq minutes après le début de l'alerte. À moins d'une diversion mise en place par les shadowrunners, les vigiles considèrent automatiquement que des intrus ont pénétré dans le sous-sol et il se ruent dans l'ascenseur pour leur faire leur affaire.

Si les shadowrunners réussissent à gagner le sous-sol, ils sont immédiatement frappés par sa différence radicale avec le rez-de-chaussée. Alors que ce dernier présentait l'apparence souriante d'une clinique sympathique et bon enfant, le sous-sol est d'une froideur toute professionnelle. En plus du bureau qui contient l'ordinateur de l'association Espoir, il comporte quatre salles d'opération, une chambre de repos et une salle de préparation. À l'arrivée des shadowrunners, seule une des salles d'opération fonctionne ; une victime - pardon, un *patient* - est ficelée sur la table, en train de subir une opération chirurgicale particulièrement sanglante (à en juger par ses hurlements, l'association Espoir doit faire des économies en matière d'anesthésie). Si vous voulez horrifier vos joueurs, faites de la malheureuse une personne que les shadowrunners ont rencontrée un peu plus tôt dans l'aventure. Si les shadowrunners décident de voler à son secours, considérez qu'il ne lui reste plus qu'une seule case de son moniteur de condition en Étourdissement et en Physique. Elle n'est d'aucune aide à ses sauveurs et se vide rapidement de son sang si elle ne reçoit pas des soins appropriés.





Trois médecins s'affairent autour de la table d'opération ; donnez-leur les caractéristiques du **doc des rues**, si nécessaire. Ce sont des professionnels sans états d'âme, l'équivalent médical d'un mercenaire. Ils savent tout des expériences menées au centre de la Foi (et pour cause !) et, avec un peu d'encouragement, se laissent assez facilement convaincre de tout raconter aux shadowrunners. Ils savent qu'une mégacorp tire les ficelles mais ignorent qu'il s'agit de Renraku. Ils savent également que quelque chose d'étrange et de terrible se déroule derrière la grande porte métallique au bout du couloir, mais là encore, ils ignorent quoi - et ils n'ont pas envie de le savoir. En fait, cette porte est la principale entrée de la fourmilière.

Jonathan Tung est présent dans la clinique, en train de superviser une opération. Si les shadowrunners l'alertent d'une manière ou d'une autre - en trafiquant la serrure de l'ascenseur, par exemple, ou en faisant du bruit dans les couloirs du sous-sol - Tung comprend aussitôt que la couverture de l'association Espoir n'est plus qu'un souvenir. Il efface alors tous les renseignements compromettants dans l'ordinateur central, y compris les données négociables que recherchent les shadowrunners, à savoir les résultats des expérimentations médicales, plus les preuves de l'implication de Renraku. Auparavant, toutefois, il effectue une sauvegarde des fichiers en question sur son ordinateur portable. Ceci fait (à l'issue de 4 tours de combat), il s'enfuit avec son portable par la porte métallique au bout du couloir. Pour ménager une tension dramatique optimale, arrangez-vous pour que Tung ait le temps d'effectuer son transfert de fichiers et d'effacer les données dans

l'ordinateur avant de prendre la fuite. L'aventure est beaucoup plus drôle si les shadowrunners sont obligés de poursuivre leur proie derrière cette impressionnante porte métallique.

Quand les shadowrunners parviennent dans le bureau et tentent de pénétrer dans l'ordinateur, ils comprennent rapidement ce que Tung a fait. Un test d'Informatique (3) réussi permet de voir que les fichiers ont été effacés quelques instants plus tôt. Le claquement de la grande porte en métal devrait indiquer aux shadowrunners la direction empruntée par celui qu'ils recherchent. Allez au chapitre **Au cœur du Nid**, page suivante.

ANTIVIRUS

Faites en sorte que les shadowrunners débouchent dans le bureau au moment précis où Tung s'enfuit dans la fourmilière avec son portable sous le bras. Et tant pis s'il vous faut pour cela multiplier les coïncidences. Si Tung, pour une raison ou pour une autre, a été tué un peu plus tôt dans le cours de l'aventure, remplacez-le par un autre responsable de l'association Espoir à qui vous donnerez exactement le même rôle et les mêmes caractéristiques.

À moins que les shadowrunners ne décident de jeter l'éponge, passez au chapitre **Au cœur du Nid**. En refusant de franchir la porte métallique, ils doivent malgré tout affronter les quatre vigiles alertés par leur intrusion dans l'ascenseur s'ils veulent pouvoir regagner la surface.

AU CŒUR DU NID

DITES-LE AVEC DES MOTS

Parés à toute éventualité, vous poussez lentement la gigantesque porte en métal. Avec un doux chuintement, le battant s'ouvre sur l'obscurité. Les veilleuses phosphorescentes du couloir du centre médical éclairent à peine le passage, juste assez pour vous montrer une galerie étroite creusée dans la pierre. Le boyau s'enfonce vers le bas selon une pente très accentuée puis tourne immédiatement sur la gauche. L'écho d'un bruit de pas résonne dans les ténèbres. Si vous attendez plus longtemps, Jonathan Tung risque de vous échapper.

Sur une profonde inspiration d'air moisi, vous pénétrez dans le passage.

ATMOSPHÈRE

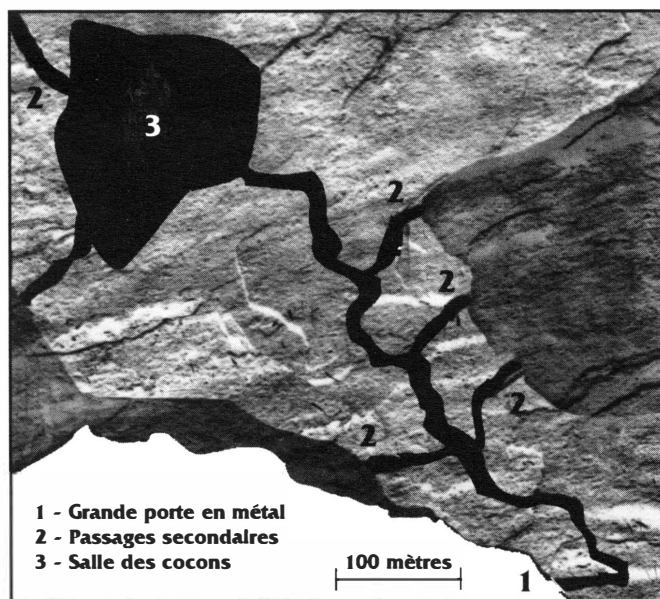
Une fois dans les souterrains, les shadowrunners se trouvent dans un environnement parfaitement étranger. Les parois sont recouvertes d'une mousse verdâtre répugnante (de la nourriture pour les fourmis) et il flotte dans l'air une odeur nauséabonde (les fourmis n'en sont pas incommodées). Cet endroit doit inspirer le dégoût, la désorientation et un sentiment d'étrangeté ; jouez sur les cinq sens dans votre description.

L'ENVERS DU DÉCOR

La porte en métal à l'entrée de la fourmilière a un indice de barrière de 35 et est généralement protégée par un verrou magnétique d'indice 7. Heureusement pour les shadowrunners, dans sa précipitation, Tung a omis de la refermer derrière lui. Elle ouvre sur un tunnel creusé par les ouvrières, qui serpente un peu avant de rejoindre une galerie naturelle plus importante. Ce tunnel conduit à un réseau de grottes naturelles qui s'étend sous le camp. Les shadowrunners entendent Jonathan Tung détailler loin devant eux, le long du tunnel. Pour espérer le rejoindre (Rapidité 6), ils doivent courir de toute la vitesse de leurs jambes. Comme certains sont forcément plus rapides que d'autres, soit les premiers attendent les seconds, soit chacun se débrouille en solo. Pour corser la difficulté, le sol est lisse et glissant. Courir à fond sur un terrain pareil réclame un test d'Athlétisme (2) à chaque tour pour éviter une chute. En cas d'échec, le shadowrunner n'encaisse aucun dommage mais perd un tour à se relever.

Dès que Tung s'aperçoit qu'il est poursuivi, il en informe la reine par le lien télépathique qui les unit (voir **Pouvoirs spéciaux**, page 49, au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu**). La reine réagit par l'envoi d'un groupe de soldats sous forme charnelle et sous forme véritable pour régler le problème des shadowrunners. Heureusement pour ces derniers, les renforts mettent un certain temps à trouver le bon passage, si bien qu'ils ont une ou deux minutes devant eux pour s'occuper de Tung.

Dans la poursuite le long du passage étroit et sinueux, Jonathan Tung devrait pouvoir creuser la distance entre lui et les shadowrunners. Le tunnel tourne si souvent et à angle si aigu que les



shadowrunners ne l'ont que très rarement en ligne de mire, et seulement pendant une fraction de seconde. S'ils veulent l'abattre à coups de sorts ou de balles dum-dum, laissez-les tenter leur chance, mais n'hésitez pas à leur infliger une dose invraisemblable de modificateurs (couvert partiel, visibilité réduite, cible en mouvement, tireur en mouvement, terrain accidenté, et ainsi de suite).

Après environ 500 mètres, le passage débouche sur une corniche qui surplombe de 50 mètres une gigantesque caverne en cuvette. Le temps que les shadowrunners parviennent à leur tour sur la corniche, Tung a déjà entrepris la descente vers le fond de la grotte (une pente à 45 degrés et un terrain incontestablement difficile).

La caverne s'étend sur 200 mètres, avec des globes fluorescents attachés au plafond à 20 mètres au-dessus de la tête des shadowrunners. Sur le sol de la grotte, les shadowrunners peuvent distinguer plusieurs amas d'une quinzaine de cocons chacun. C'est ici que la fourmilière transforme ses victimes en esprits insectes.

Et la cavalerie est en chemin. Une vingtaine au moins de fourmis soldats sous forme charnelle se trouve au fond de la grotte, en train de regarder vers la corniche. Les shadowrunners doivent descendre de 20 mètres pour rattraper Tung, lui arracher son ordinateur portable et filer avant que les soldats ne parviennent à leur niveau.

Le temps pour les shadowrunners de récupérer l'ordinateur (en admettant qu'ils y parviennent), la reine appelle d'autres fourmis soldats sous forme véritable et forme charnelle pour leur couper la retraite. Les premières surgissent dans le tunnel par des voies transversales. Les secondes sont des vigiles, rameutés mentalement depuis l'extérieur du centre médical. Les shadowrunners doivent ainsi affronter deux soldats de Puissance 5 sous forme véritable et au moins huit vigiles (ou un nombre suffisant, en tout cas, pour leur donner du fil à retordre). À vous de déterminer quand et en quel point de la voie d'évasion faire intervenir ces renforts ; assurez-vous que ce soit au plus mauvais moment.

Si les shadowrunners choisissent de rester sur place et de se battre au lieu de prendre la fuite, ils sont rapidement submergés par le nombre. Des esprits insectes peuvent jaillir des cocons à tout moment, et des douzaines de soldats sous forme charnelle et véritable protègent la salle. Seule une équipe d'une bêtise incurable ou d'une témérité suicidaire déciderait d'affronter la fourmilière. Faites tout ce que vous pouvez pour décourager une pareille décision.

Si les shadowrunners parviennent à sortir des cavernes, il leur faut encore s'échapper du camp. Vous pouvez leur rendre la tâche facile ou ardue, à votre discrétion. Une fois sortis, ils voudront vraisemblablement avoir une petite conversation avec Juarez ; rendez-vous à **Rassembler les Morceaux**, page 45.

Vigiles (8)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
9	8	9	2	4	2	4 (A)	-	8*	9/7

* bonus de +10 à l'Initiative

Initiative : 18 + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : 4/4

Compétences : Armes à Feu 6, Combat Armé 3, Étiquette (Corporations) 2, Furtivité 6, Procédures de Sécurité 3

Équipement : AK-97 [Fusil d'assaut, 38 (chargeur), 8M, avec 4 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul III], armure lourde complète (8/6) avec casque (1/1), micro-émetteur, Fichetti Security 500 [Pistolet léger, 12 (chargeur), 6L, avec 4 chargeurs supplémentaires, visée laser], lunettes lumière faible/thermographiques

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

Fourmis soldats sous forme véritable (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
6	10x4	9	-	5	2	5 (A)	-	10*	3/3

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : 20 (30) + 1D6

Attaques : 9M physiques

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduits (vue), Vulnérabilité (insecticides)

MONITEUR DE CONDITION

ÉTOURDISSEMENT

PHYSIQUE

▲ Léger ▲ Modéré ▲ Grave ▲ Fatal

MONITEUR DE CONDITION

ÉTOURDISSEMENT

PHYSIQUE

▲ Léger ▲ Modéré ▲ Grave ▲ Fatal

ANTIVIRUS

Le succès d'une gestion efficace de cette rencontre réside dans un bon minutage. À vous de fixer le nombre d'esprits fourmis à opposer aux shadowrunners pour que, quand ils rejoignent enfin Tung et lui arrachent son ordinateur, la vingtaine de soldats sous forme charnelle qui arrive du fond de la grotte ne soit plus qu'à quelques mètres de distance. La meute s'accroche ensuite à leurs talons tandis qu'ils regagnent la corniche... pour se jeter droit dans les bras des vigiles et des soldats sous forme véritable.

Les shadowrunners ont une ligne de mire dégagée jusqu'à Tung au moment où il descend vers le fond de la grotte. Ils peuvent enfin tenter de l'abattre avec tous les moyens dont ils disposent : sorts, balles à haute vélocité, simples cailloux ramassés par terre, n'importe quoi. S'ils vous semblent incapables de réussir, considérez que le fait d'appeler des renforts dans la grotte distrait suffisamment la reine pour supprimer temporairement la protection mentale dont elle entoure Tung. Les shadowrunners auront ainsi plus de facilité à stopper le directeur du camp de l'Espoir.

Si les shadowrunners décident, bien imprudemment, de s'attarder dans la fourmilière au lieu de prendre leurs jambes à leur cou, faites-leur amèrement regretter ce choix funeste. Il y a plus de 500 esprits insectes dans le réseau des grottes ; ils arrivent par vagues successives jusqu'à ce que les shadowrunners succombent ou battent en retraite. Le but des shadowrunners n'est pas de détruire la fourmilière ; cette mission revient à d'autres dans cette aventure.

Soit les shadowrunners s'échappent, soit ils meurent. Dans un cas comme dans l'autre, passez au chapitre suivant, **Rassembler les Morceaux**.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

Ce chapitre vous fournit tous les détails nécessaires sur la manière de conclure cette aventure.

APRÈS L'AVENTURE

Selon toute vraisemblance, les shadowrunners parviennent à récupérer l'ordinateur portable de Jonathan Tung. Une fois en possession des données négociables demandées par Juarez, ils n'ont plus qu'à les porter à l'agent du FBI.

OBTENIR LES DONNÉES NÉGOCIABLES

Malheureusement pour les shadowrunners, les fichiers sont codés et protégés par le même mot de passe qui garde l'ordinateur central du centre de soulagement de la Foi. Si les shadowrunners se sont procuré ce mot de passe ("Prin-temps éternels") au centre de soulagement de l'Espoir, ils peuvent s'en servir pour accéder aux fichiers. Dans le cas contraire, ils doivent craquer le code, ce qui nécessite de réussir un test d'Informatique (9) - mais les shadowrunners ont désormais tout leur temps, et il est probable qu'ils finissent tôt ou tard par y parvenir.

Les fichiers sont des comptes-rendus de différentes expériences médicales, qui semblent au premier abord parfaitement régulières. Rien dans ce jargon médical précis et laconique n'explique les mesures de sécurité exceptionnelles dont ils étaient entourés. Un test de Biotech (4) réussi, toutefois, en révèle toute l'illégalité et l'horreur. Tests de puces BTL, simsens pirate et modifications cybernétiques expérimentales sont les procédures qui reviennent le plus souvent. Les fichiers établissent de manière irréfutable le lien entre Renraku et l'association Espoir et ses monstrueuses expériences, et prouvent que l'association Espoir appartient en sous-main à la Confrérie Universelle.

Renraku semble s'être particulièrement intéressée aux modifications du comportement par le biais du simsens. Si les fichiers ne mentent pas, les médecins de la corpo auraient quasiment réussi une procédure appelée dilatation du temps subjectif, qui donne l'impression au sujet d'avoir passé 200 ans en enfer alors que 2 jours seulement se sont écoulés dans le temps réel. Fascinant - exactement le genre d'infos brûlantes que Juarez attend des shadowrunners.

Parmi tous ces renseignements, les shadowrunners découvrent également un document rédigé par Jonathan Tung. Son codage est

complexe, et son décryptage réclame beaucoup de temps et de compétence. Les shadowrunners peuvent le confier à un spécialiste. S'ils finissent par décoder le document, remettez-leur une copie de l'essai de Jonathan Tung (**Note n° 1**, page 59). Ce document n'a aucune relation directe avec les événements de **Glow City Blues**, mais il devrait donner aux shadowrunners matière à réfléchir et à s'inquiéter pour l'avenir.

N'OUBLIEZ PAS LES VIDÉOS

Les shadowrunners contactent vraisemblablement Juarez dès leur sortie du camp de la Foi. L'agent du FBI a suivi leurs exploits de son mieux, mais désire entendre les détails de leur bouche et tient à récupérer en personne les fichiers compromettants.

Avec ces renseignements, Juarez dispose enfin du moyen de pression dont il rêvait contre Renraku. Il n'a aucunement l'intention d'en faire un usage officiel, naturellement. Mais si la mégacorp marche un jour sur les plates-bandes des UCAS, le FBI est en mesure de doucher son enthousiasme à coups de chantage et d'extorsion.

Une fois en possession des fichiers, Juarez procède au transfert des 15.000 nuyens par tête qui avaient été convenus. Il demande si c'est bien la seule et unique copie existante de ces fichiers, et comme de bien entendu, les shadowrunners l'assurent que oui. Juarez leur remet alors les vidéos de son chantage. Si les shadowrunners lui demandent s'il s'agit bien des seules et uniques copies existantes, Juarez, comme de bien entendu, leur jure que oui. Personne n'est dupe, mais ce sont des petits mensonges comme ceux-là qui entretiennent les bonnes relations.

CONTRE TOUT ESPOIR

Élaboussé par la boue remuée par les shadowrunners, le gouvernement des UCAS tombe sur le râble de l'association Espoir et de la Confrérie Universelle. En l'espace d'une semaine, tous les camps du projet sont fermés, ainsi que l'usine New Dawn Environics de Kent. La raison invoquée pour cette fermeture est une question de santé publique. Au cours d'une opération sans aucun rapport avec cette mesure d'hygiène publique, le FBI lance des mandats contre tous les dirigeants de l'association Espoir, accusés de corruption et de toutes sortes de charges bidon. La direction de l'association disparaît aussitôt dans la nature, et ces mandats ne sont suivis d'aucune arrestation effective.





Les fédéraux lancent également des mandats contre certains responsables du chapitre de Seattle de la Confrérie Universelle, accusés de fraude fiscale et de corruption sous le prétexte que l'association Espoir n'était qu'un paravent pour couvrir leurs manipulations comptables (naturellement, rien ne filtre au sujet des expériences médicales illégales sur des sujets non-consentants). Le gouvernement inonde les médias de renseignements sur les agissements criminels de la Confrérie et jette le discrédit sur toute l'organisation.

En revanche, le gouvernement reste muet sur l'implication de Renraku. Manifestement, la carte de la corpo est gardée en réserve pour un usage futur dans un plan à très, très long terme.

DÉSINFECTION EN GROS

Bien que leur contrat ne dise rien à ce sujet, les shadowrunners mentionnent vraisemblablement l'existence de la fourmilière dans leur rapport à Juarez. Ce dernier devient soudain très sérieux et leur fait jurer le secret absolu. Avant la fin de la journée, une équipe d'intervention d'élite de l'armée des UCAS descend dans le réseau souterrain et pose un chapelet de bombes au napalm. L'explosion anéantit toute la fourmilière ; nul n'en réchappe. Si les

shadowrunners ont fait leurs preuves au cours de cette aventure, Juarez peut réclamer leur aide dans cette opération, pour une rallonge de 5.000 nuyens par personne. Si la fourmilière est détruite, donnez aux joueurs l'article de presse approprié (**Note n° 3**, page 61).

En dépit de ses prétentions contraires, Juarez conserve une copie des vidéos compromettantes. Si les shadowrunners commencent à bavarder au sujet des insectes, il peut toujours ressortir les bandes pour les faire taire. À défaut, il envoie une équipe de choc s'assurer de leur silence.

Cette aventure révèle au gouvernement des UCAS, ainsi qu'à bon nombre de corpos et d'organisations disposant de taupes au sein du gouvernement, la connexion directe entre les esprits insectes et la Confrérie Universelle. À grand renfort d'accusations de corruption, de fraude fiscale et de divers autres prétextes, les UCAS déploient tous les moyens légaux, semi-légaux et violemment illégaux en leur possession pour éliminer l'organisation une bonne fois pour toute. Dans le même temps, le FBI et divers autres services prennent secrètement d'assaut les Nids d'insectes qui se dissimulent sous bon nombre de maisons du chapitre de la Confrérie. Les médias parlent d'une "flambée de violence terroriste aveugle contre une Confrérie Universelle très controversée". En l'espace de quelques mois, le gouvernement parvient à faire disparaître la Confrérie Universelle de la scène des UCAS ; dans d'autres pays, l'organisation entre dans la clandestinité.

Si les shadowrunners ne révèlent pas l'existence du Nid à Juarez, ils restent les seuls en possession de cette information. S'ils tentent d'en parler aux médias ou à n'importe qui d'autre, ils sont tournés en dérision (la sortie de *Against the Hive Masters*, la tridéo réalisée au cours de l'aventure **La Reine Euphoria**, leur a déjà ôté toute crédibilité dans ce domaine). Donnez-leur l'article de presse approprié (**Note n° 4**, page 62).

Le FBI, toutefois, finit par découvrir le rôle des insectes lorsqu'il apprend la vérité qui se cache derrière l'association Espoir et New Dawn. La chute de la Confrérie Universelle n'est qu'une question de temps.

ATTRIBUER LE KARMA

Le but de **Glow City Blues** étant simplement de découvrir la vérité au sujet de l'association Espoir et d'en sortir vivant, les shadowrunners reçoivent un karma d'équipe global au lieu d'un montant fractionné basé sur plusieurs objectifs. Comme ils ne retirent que peu d'argent de toute cette aventure, le gain en nuyens est volontairement élevé afin de les récompenser de leurs efforts.

KARMA D'ÉQUIPE

Mener l'aventure à bien	20
Tenter de détruire la fourmilière avant de prendre la fuite (stupide, mais courageux)	5

KARMA INDIVIDUEL

Attribuez le karma individuel selon les règles de **Shadowrun**, page 199, en doublant le montant habituel.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Ce chapitre contient des informations nécessaires au Maître de Jeu pour faire jouer **Glow City Blues**, y compris une série de règles de points d'attention spécialement élaborée pour cette aventure. Certaines de ces informations reprennent et modifient des points de règles abordés dans les suppléments **Le Grimoire** et **The Neo-Anarchist's Guide to Real Life**. Les changements apportés à ces règles devraient permettre au Maître de Jeu de surprendre même les joueurs rompus à toutes les ruses des esprits insectes.

JOUER LES INSECTES

À l'intention des Maîtres de Jeu qui ne possèdent pas **Le Grimoire** mais s'intéressent malgré tout à la mentalité du Nid, voici un aperçu succinct de la manière de jouer la fourmilière, la reine et les esprits insectes.

L'EMPRISE DE LA REINE

Bien que ce ne soit pas le sujet de discussion favori des cercles chamaniques, un chaman peut adopter un totem insecte. La plupart des cultures ne considèrent pas les esprits insectes comme foncièrement maléfiques, mais la plupart reconnaissent l'étrangeté inhérente de leur nature.

À la différence des chamans qui suivent d'autres totems, ceux qui marchent dans les pas des insectes sont rarement choisis par l'esprit. Au contraire, la majorité d'entre eux sont avides de richesse ou de pouvoir et s'adressent aux puissants esprits insectes pour les obtenir. Malheureusement, ces chamans insectes ne mesurent jamais toutes les conséquences d'un tel acte. Assez fous pour s'imaginer contrôler le pouvoir terrifiant des esprits insectes, ils finissent toujours comme des pions entre les griffes de la reine.

Pour créer un Nid, il faut une reine, et l'invocation d'une reine suppose un chaman. Le processus d'invocation est un rituel complexe et laborieux qui réclame un corps d'accueil (méta) humain pour recevoir la reine. Une fois en possession de son nouveau corps, la reine entreprend progressivement de lui donner une forme insectoïde. À l'issue de la transformation, le corps d'accueil n'est plus qu'une pathétique et grotesque caricature de ce qu'il était autrefois et l'identité de son ancien propriétaire est irrémédiablement perdue. La reine conserve les souvenirs de son hôte, mais sa personnalité est entièrement insectoïde.

L'INVOCATION DES ESPRITS INSECTES

En joignant leurs efforts, le chaman insecte et la reine du Nid peuvent invoquer de nouveaux esprits à leurs ordres. Dans **Glow City Blues**, on considère que le chaman a déjà invoqué la reine et qu'il est mort depuis longtemps ; en conséquence, ce chapitre ne propose pas les règles d'invocation et de contrôle de la reine du Nid (ces règles apparaissent page 96 du **Grimoire**).

Chaque jour, la reine peut invoquer un nombre d'esprits insectes égal à sa Puissance. Ces esprits traversent ensuite une phase d'incubation dans un corps d'accueil (méta) humain encore

en vie. Durant un nombre de semaines égal à leur Puissance, ils font subir à leur corps d'accueil une abominable transformation. Plus basse est la Volonté de l'hôte par rapport à la Puissance de l'esprit, plus la métamorphose est complète ; le succès de ce processus de fusion détermine à quel point le corps d'accueil devient monstrueux et inhumain. Une fusion parfaitement réussie aboutit à un esprit insecte virtuellement impossible à différencier d'un (méta) humain ordinaire.

Pour déterminer l'étendue de la transformation d'un esprit insecte, faites un test d'opposition (**Shadowrun**, page 214) entre la Volonté de l'hôte et le double de la Puissance de l'esprit. Ce dernier étant invoqué par la reine, ajoutez +2 au seuil de difficulté de l'hôte. Consultez ensuite la table page suivante.



Succès

Résultat

0	Un esprit insecte sous forme véritable se dégage du corps d'accueil, qui est entièrement détruit.
1-2	Le corps d'accueil devient un esprit sous forme charnelle, présentant une forte ressemblance avec un esprit sous forme véritable. Sa forme et sa masse changent, il lui pousse des appendices, membres et excroissances supplémentaires, et ainsi de suite.
3	Le corps d'accueil devient un esprit sous forme charnelle et acquiert quelques caractéristiques insectoïdes, comme des plaques chitineuses sur le corps, des yeux à facettes, des moignons de membres supplémentaires, etc.
4	Le corps d'accueil devient un esprit sous forme charnelle mais ne retient qu'un seul élément du physique d'un esprit sous forme véritable.
5+	Le corps d'accueil conserve sa forme originale et acquiert le pouvoir de Dissimulation d'Aura, tout en restant sous le contrôle de la reine du Nid. Bien qu'ayant techniquement une forme charnelle, l'esprit modifie remarquablement peu l'apparence de son hôte. Il conserve tous ses souvenirs et peut se faire passer pour lui.

Avec l'association Espoir, la reine essaie avant tout de créer des esprits tels que le dernier décrit dans la table. Les esprits sous forme charnelle devant passer une grande partie de leur temps au contact des (méta) humains sont sélectionnés parmi les mieux réussis, parmi ceux dont l'apparence est la plus anodine. Ceux dont la fusion s'est moins bien déroulée sont affectés à la protection du Nid sous le centre de soulagement de la Foi.

ESPRITS INSECTES SOUS FORME VÉRITABLE

Un esprit fourmi sous forme véritable peut opérer aussi bien dans l'espace astral que dans le monde matériel. Il ressemble à une fourmi géante, de la taille d'un homme, parfaitement formée.

Fourmi ouvrière sous forme véritable

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
P-2	Px3	P+2	-	P-2	1	P (A)	-	P*	Aucune

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : (Réaction +10/+20) + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : (P)/4

Pouvoirs : Compétence, Sens Accrus (odorat)

Faiblesses : Sens Réduits (vue), Vulnérabilité (insecticides)

Fourmi soldat sous forme véritable

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
P+1	(P+4) x4	P+4	-	P	2	P (A)	-	Px2*	Aucune

* bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 sous forme physique

Initiative : (Réaction +10/+20) + 1D6

Indice de danger/niveau professionnel : (P)/4

Pouvoirs : Sens Accrus (odorat), Toucher Paralysant, Venin

Faiblesses : Sens Réduits (vue), Vulnérabilité (insecticides)

Note : En combat de mêlée, utilisez la Puissance au lieu de la Réaction pour le test d'attaque.

ESPRITS INSECTES SOUS FORME CHARNELLE

Un esprit insecte sous forme charnelle ressemble généralement à un croisement malsain entre un insecte et un (méta) humain, conservant souvent les caractéristiques les plus répugnantes des deux. À l'issue de la transformation, il ne subsiste pratiquement plus rien de la conscience originale de l'hôte ; celle-ci est entièrement balayée par l'esprit insecte qui occupe désormais le corps d'accueil.

Bien qu'étant des créatures duelles, les esprits insectes sous forme charnelle sont liés à leur corps physique et ne peuvent pas se projeter ou même exister uniquement dans l'espace astral. Ils peuvent, en revanche, voir et attaquer des créatures ou des personnes aussi bien dans l'espace astral que dans le monde matériel.



Fourmis ouvrières

La majorité des esprits insectes impliqués dans l'association Espoir, y compris Jonathan Tung, appartient à cette catégorie. Une ouvrière sous forme charnelle a les mêmes attributs mentaux que sous forme véritable ; ses attributs physiques, en revanche, sont inférieurs de 1 point à ceux du corps d'accueil. Les ouvrières sous forme charnelle ont le pouvoir de Compétence (voir **Pouvoirs spéciaux**, page suivante) et la faiblesse de Sens Réduits (vue). Au contraire des ouvrières sous forme véritable, elles ne possèdent pas un odorat accru et ne sont pas vulnérables aux insecticides.

Fourmis soldats

Une fourmi soldat sous forme charnelle n'existe que pour protéger la reine. Au contraire de l'ouvrière, elle est taillée pour le combat. Ses attributs mentaux sont les mêmes que sous forme véritable et ses attributs physiques équivalent à ceux du corps d'accueil plus la Puissance de l'esprit.

À la différence du soldat sous forme véritable, le soldat sous forme charnelle ne possède pas les pouvoirs spéciaux de Sens Accrus (odorat), Toucher Paralysant et Venin, ni les faiblesses de Sens Réduits (vue) et de vulnérabilité aux insecticides. Il n'a pas d'armure naturelle mais peut parfaitement s'équiper d'une armure standard.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Les esprits insectes ont accès à certains pouvoirs non décrits dans **Shadowrun**, qui se rapportent principalement à la reine. Celle-ci possède également les pouvoirs standard des règles de base de **Shadowrun**. Les pouvoirs signalés ci-dessous par un astérisque (*) sont des pouvoirs atypiques, spécifiques à la reine de **Glow City Blues** ; ils n'apparaissent pas dans **Shadowrun** ou **Le Grimoire**. À vous de décider s'ils doivent rester l'apanage de la reine de cette aventure ou si vous voulez les étendre à d'autres reines, ou encore si, dorénavant, ils reflètent un changement majeur chez toutes les reines insectes invoquées.

Communion mentale*

Tous les esprits fourmis sous le contrôle de la reine partagent avec elle un lien télépathique à double sens. Elle est ainsi en mesure de voir et d'entendre à travers eux. Cette communion télépathique, toutefois, relie uniquement la reine à ses sujets ; pour communiquer entre eux, ces derniers doivent passer par l'intermédiaire de la reine. Ceci se produit rarement ; personne n'irait importuner la reine en lui demandant de transmettre un message d'importance secondaire.

Compétence

Lors de son invocation, une ouvrière peut recevoir n'importe quelle compétence de construction/réparation non magique ou autre compétence similaire requise par la reine. Elle l'utilise alors avec un indice égal à sa Puissance.

Compulsion

La reine peut produire une grande variété de phéromones induisant une dépendance irrésistible chez les (méta) humains. Ces effluves sont efficaces jusqu'à une distance en mètres égale à la Puissance de la reine. Cette dernière peut aussi sécréter ces phéromones sous une forme susceptible d'être mélangée à la boisson ou à la nourriture et de constituer ainsi une véritable drogue.

Contrôle animalier (fourmis)

La reine peut envoyer des fourmis collecter des informations, attaquer en masse, et ainsi de suite.

Invocation

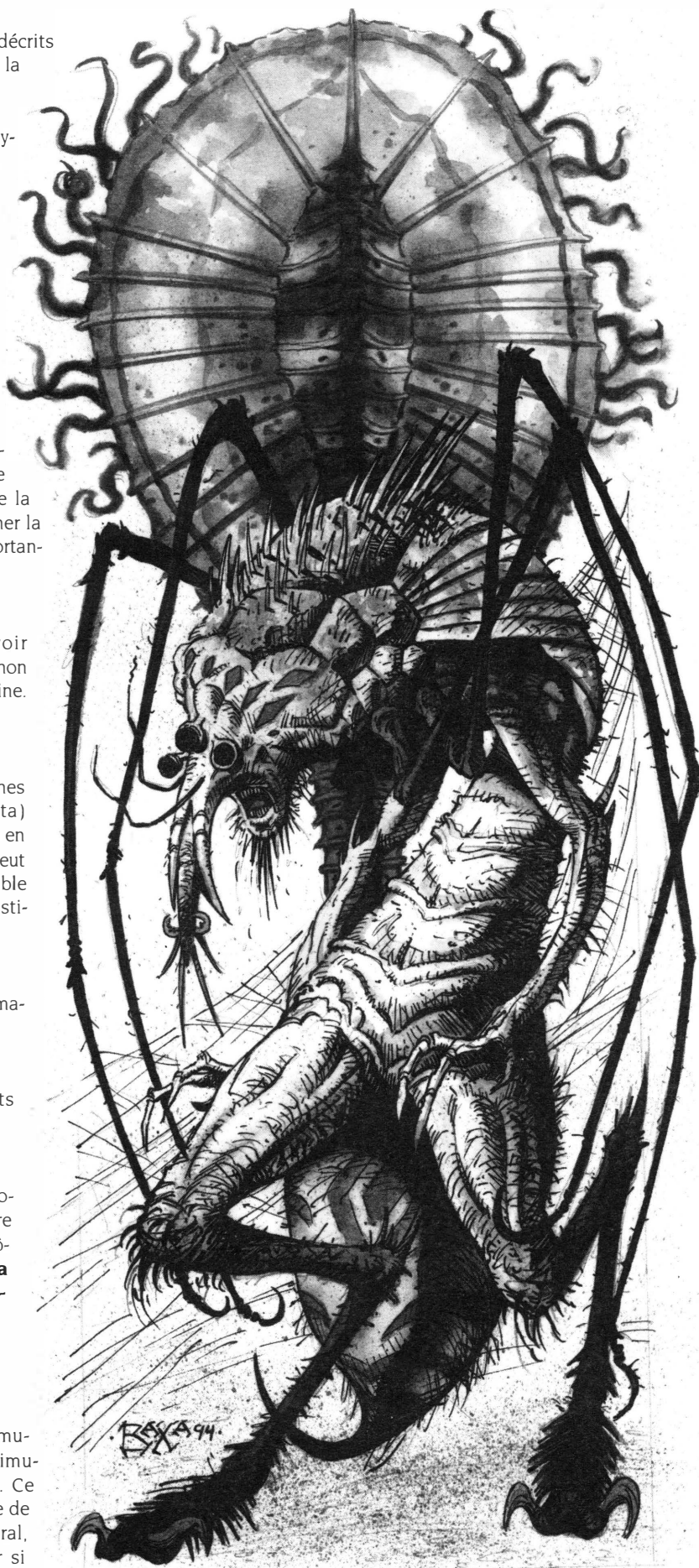
Ce pouvoir permet à la reine d'invoquer les esprits insectes de sa fourmière (voir pages 97-98 du **Grimoire**).

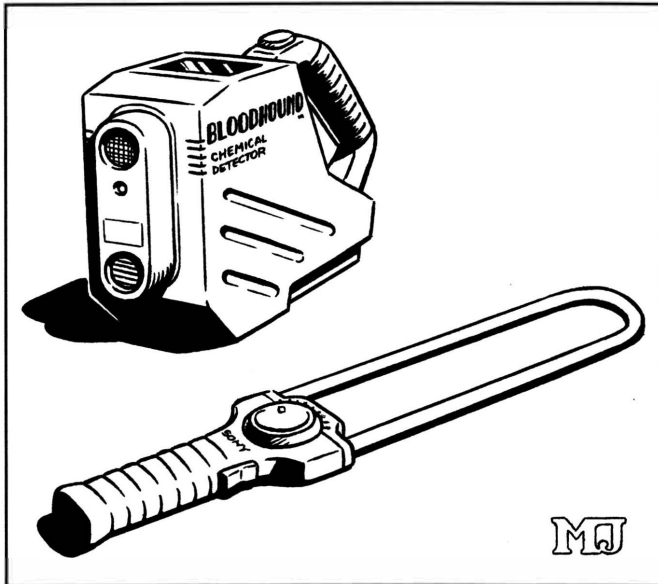
Protection*

La reine du Nid étend sur tous ses sujets le manteau protecteur de sa Volonté, qu'il convient d'abord de vaincre avant de pouvoir lancer sur les dits sujets un sort de contrôle ou de lecture des pensées (voir **La protection de la reine du Nid**, page 27, au chapitre **Le centre de soulagement de l'Espoir**).

DÉTECTION DES ARMES

Les armes de **Shadowrun** utilisent un indice de Dissimulation pour déterminer avec quelle facilité elles se dissimulent à la vue ou échappent à la détection mécanique. Ce chiffre simple tient compte de plusieurs facteurs : la taille de l'arme, son poids, son volume, et ainsi de suite. En général, vous pouvez vous servir de cet indice pour déterminer si l'arme échappe ou non à un détecteur de métal ; lancez





simplement un nombre de dés égal à l'indice du détecteur contre un seuil de difficulté égal à l'indice de Dissimulation de l'arme et, si vous obtenez au moins un succès, le détecteur repère l'arme.

SYSTÈMES AUTOMATIQUES

La plupart des détecteurs d'anomalies magnétiques (DAM) du commerce ont un indice compris entre 1 et 9, pour un coût de 5.000 nuyens par point d'indice. Les détecteurs portatifs, de type baguettes, ont un indice compris entre 1 et 4 et les détecteurs autonomes ou intégrés dans la structure du bâtiment ont un indice de 3 ou mieux. Certaines armes fabriquées en macroplast ou autre matériau non-métallique, comme le Glock décrit page 57 de **The Neo-Anarchist's Guide to Real Life**, sont plus difficiles à repérer que les autres pour un détecteur de métal. Vous pouvez leur accorder un bonus de +1 ou +2 à leur indice de Dissimulation contre les détecteurs de métal.

Un détecteur standard a lui-même un indice de Dissimulation de 5, ce qui le rend assez facile à repérer. Pour voir si un personnage le remarque *avant* de passer à travers, effectuez pour lui un test de Perception contre un seuil de difficulté égal à la Dissimulation du système. Le détecteur peut être camouflé plus habilement, à un coût de 1.000 nuyens par point de Dissimulation supplémentaire. Ce qui veut dire qu'un système d'indice 8 amélioré pour avoir une Dissimulation de 10 - ce qui le rend *foutrement* difficile à repérer - reviendrait en fin de compte à 50.000 nuyens (naturellement, c'est un chiffre dérisoire dans la colonne des frais généraux pour une mégacorporation).

DÉTECTION MANUELLE

Tôt ou tard, quelles que soient les précautions qu'ils prennent, les shadowrunners seront soumis à une fouille en règle. Vous pouvez vous appuyer sur les règles suivantes pour déterminer l'efficacité d'une telle fouille. En plus de la compétence de celui qui l'effectue, deux facteurs importants sont à prendre en considération : le temps dont dispose le "fouilleur" et l'enthousiasme qu'il déploie à trouver quelque chose.

Dans tous les cas, effectuez un test de Perception standard contre la Dissimulation de l'arme en question, en appliquant les modificateurs de la table suivante :

TABLE DES MODIFICATEURS DE DÉTECTION MANUELLE

Situation	Modificateur
Professionnalisme du fouilleur :	
moyen/amateur (niveau prof. 1)*	+2
semi-entraîné (niveau prof. 2)*	+1
entraîné (niveau prof. 3 ou 4)*	+0
Temps consacré à la fouille :	
examen de routine (1-2 secondes)	+2
tripotage rapide (3-5 secondes)	+1
fouille standard (6-20 secondes)	+0
fouille détaillée (21-60 secondes)	-1
fouille minutieuse (1-2 minutes)	-2
fouille quasi complète (3-5 minutes)	-3
fouille à nu (6-10 minutes)	arme trouvée
État d'esprit du fouilleur :	
intimidé/craintif	+2
normal	+0
maître de la situation	-2
* fait référence au niveau professionnel (Shadowrun , page 187).	

DÉTECTION CHIMIQUE

Les détecteurs chimiques sont plus rares que les systèmes DAM mais généralement aussi plus efficaces. Disponibles en indice de 1 à 8, ils coûtent 70.000 nuyens par point d'indice. Les sniffeurs portatifs ne sont disponibles que jusqu'à l'indice 3. La Dissimulation de base des systèmes intégrés est de 4, et ils peuvent être camouflés de la même manière que les DAM pour un coût de 25.000 nuyens supplémentaires par point de Dissimulation, jusqu'à un maximum de 8.

Pour déterminer si un sniffeur chimique détecte une charge explosive ou de la poudre, procédez à un test d'indice contre un seuil de difficulté de base de 10, en tenant compte des modificateurs cumulatifs de la table suivante :

TABLE DES MODIFICATEURS DE DÉTECTION CHIMIQUE

Situation	Modificateur
Pour chaque tranche de 8 balles standard	-1
Pour chaque tranche de 6 balles explosives	-1
Pour chaque grenade offensive ou à effet de choc	-1
Pour chaque tranche de 2 grenades fumigènes ou aveuglantes	-1
Pour chaque tranche de 3 mini-grenades	-1
Pour chaque 30 grammes d'explosif standard	-1
Pour chaque 100 grammes de plastic	-1

Mau-Mau le samourai des rues porte sur lui son Ares Predator (10 balles) plus un chargeur d'appoint (10 balles) et deux grenades offensives. Superbe-ment ignorant des risques encourus, il passe à travers un sniffeur chimique à l'entrée du gratte-ciel de MCT. Vingt balles standard modifient de -3 le seuil du test de détection. Les deux grenades ajoutent un modificateur de -2, pour un total de -5. Le seuil du test de détection n'est donc plus que de 5. Selon toute vraisemblance, Mau-Mau est plutôt mal parti...

RÈGLE DES POINTS D'ATTENTION

À moins que les shadowrunners ne fassent quelque chose pour attirer l'attention sur eux, ils sont traités comme n'importe quel autre pensionnaire dans les centres de soulagement. Mais naturellement, vous pouvez leur faire confiance pour fourrer leur vilain nez un peu partout. En fonction de leurs actions, ils peuvent accumuler des points d'attention auprès des différentes forces en présence impliquées dans **Glow City Blues**. La réaction de ces forces dépend alors du montant des points recueillis.

Bien que les tables suivantes proposent une fourchette de points d'attention à donner dans certaines situations spécifiques, ce sera souvent à vous d'évaluer les actions des shadowrunners et de décider si quelqu'un les remarque ou non. Voici quelques exemples de ce que différents groupes pourraient remarquer :

Tenter d'introduire des armes dans le camp	1 point CU
Se bagarrer avec un autre pensionnaire	1 point CU
Posséder du cyberware	1 point CU/RCS
Comploter à portée d'oreille d'un vigile	2 points CU
Se faire surprendre par un vigile dans un secteur interdit	4 points CU
Se faire surprendre en flagrant délit par l'agent de l'EPA	1 point EPA



TABLE DES POINTS D'ATTENTION DE LA CONFRÉRIÉ UNIVERSELLE

Points	Actions
1	Les shadowrunners disent ou commettent une imprudence qui attire l'attention de la Confrérie Universelle. Pendant quelques jours, un vigile les surveille du coin de l'œil.
2-4	Les shadowrunners éveillent de sérieux soupçons. Pendant toute la durée de leur séjour au camp, quelqu'un espionne leurs moindres faits et gestes.
5-7	Les shadowrunners sont surpris en zone interdite. À moins qu'ils ne fournissent une excellente explication, les vigiles les maintiennent sous bonne garde le temps de décider ce qu'il convient d'en faire.
8-9	La Confrérie Universelle considère les shadowrunners comme une grave menace pour le secret de ses opérations. Peu désireuse de gâcher de bons corps d'accueil, elle guette le moment propice pour les capturer et les emmener jusqu'à la fourmilière où ils seront transformés en esprits insectes (voir Le centre de soulagement de la Foi , page 38).
10+	Les shadowrunners ont saboté leur couverture. Ayant appris qu'ils sont lourdement cybernétisés et sur le point de découvrir le pot aux roses, la Confrérie compte s'emparer d'eux et mener sur eux d'horribles expériences avant de les transformer en insectes (voir Le centre de soulagement de la Foi , page 38).

TABLE DES POINTS D'ATTENTION DE L'AGENCE DE PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT (EPA)

Points	Actions
1	Les shadowrunners ont attiré l'attention ; l'agent Wiley garde un œil sur eux.
2-3	L'agent de l'EPA commence à craindre que les shadowrunners n'entravent sa propre enquête. Il va les trouver et leur demande de se montrer plus discrets. S'ils refusent, il menace de les faire arrêter. En réalité, il ne peut pas faire grand-chose à leur encontre sans compromettre sa propre couverture, mais les shadowrunners n'en sont pas nécessairement conscients...
4+	L'agent de l'EPA estime que les shadowrunners pourraient lui être utiles. Il les contacte et leur offre 10.000 nuyens pour aller fouiner du côté de New Dawn Environics et lui ramener des renseignements utilisables (voir New Dawn Environics , page 33). S'ils ont déjà enquêté dans l'usine, Wiley leur offre 10.000 nuyens pour toute information susceptible de peser dans la balance devant une cour de justice.

TABLE DES POINTS D'ATTENTION DE RENRAKU COMPUTER SYSTEMS

Points	Actions
1	Renraku soupçonne la présence d'espions et renforce ses mesures de sécurité. Les appareils de détection d'indice 4 sont portés à un indice de 5, par exemple. Tout le système informatique en est ralenti. Ce ralentissement n'entrave pas directement l'action des shadowrunners mais peut, en revanche, leur mettre la puce à l'oreille s'ils le remarquent.
2-4	Renraku apprend l'identité des shadowrunners et décide de s'occuper de la menace qu'ils représentent. Dès que possible, elle demande à l'association Espoir d'envoyer un groupe de vigiles (voir Lueur d'Espoir , page 21, pour leurs caractéristiques) procéder à leur arrestation. Les shadowrunners étant sur un terrain corporatiste, Renraku peut les garder en détention pendant une semaine sans la moindre charge contre eux, ce qui lui donne le temps de fermer boutique.
5+	Sérieusement préoccupée à l'idée que les shadowrunners dévoilent son implication, Renraku tente de se désengager de l'association Espoir . Une semaine exactement après que les shadowrunners sont parvenus à ce total de points d'attention, la mégacorp se retire du camp de la Foi (voir Le centre de soulagement de la Foi , page 38), à moins que ce ne soit déjà fait (voir Synopsis , page 8). Dans un cas comme dans l'autre, Renraku veille à réduire les shadowrunners au silence (incarcération, assassinat, expériences fatales - à vous de choisir par quel moyen).

TABLE DES POINTS D'ATTENTION D'AZTECHNOLOGY

Points	Actions
1-4	Aztechnology apprend la présence des shadowrunners dans le centre de soulagement de l'Espoir, mais ne s'en inquiète pas trop. Enrico Sanchez les rencontre et leur demande de faire un peu moins de tapage.
5-9	Estimant, qu'après tout, les shadowrunners pourraient lui être utiles, Aztechnology envoie Sanchez leur proposer 30.000 nuyens pour s'introduire dans le camp de la Foi et voler les données expérimentales. Aztechnology voulant rester seule détentrice de ces informations brûlantes, Sanchez demande aux shadowrunners d'effacer les fichiers et toutes les sauvegardes dans le système informatique.
10+	Les shadowrunners n'accumulent autant de points d'attention que si la vidéo compromettante de Juarez parvient à Aztechnology et les met pour longtemps sur la liste noire de la mégacorp. Pendant les deux années suivantes, toute personne qui tue l'un des shadowrunners hérite miraculeusement de 10.000 nuyens. Somme dérisoire pour un contrat, de sorte que les tueurs qui tenteront leur chance seront vraisemblablement des demi-sel (pas de quoi s'exciter, bonhomme). Malgré tout, les shadowrunners y réfléchiront désormais à deux fois avant de se mêler des affaires d'Aztechnology.

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'informations. 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 (Corporations) avec un seuil de réussite de 4. La quantité d'informations disponible varie selon le nombre de succès obtenus par le shadowrunner. Si ce dernier 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 tête à tête 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. Ce dernier ne doit jamais les compromettre en laissant deviner trop facilement l'origine de ses informations ou bien en mentionnant un rendez-vous 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, puis multipliez le total par la somme de son Charisme et de son Intelligence, enfin multipliez ce nombre par 10. Le résultat final est en nuyens. Vous pouvez naturellement modifier ce résultat en fonction du contact impliqué. Une bonne Négociation mettra ensuite 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 aussi moins complètes. Dans la mesure où le joueur effectue le test d'Étiquette avant que son PJ aille 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.

Lorsque vous jouez le rôle des contacts des shadowrunners, n'oubliez pas que leurs activités sont très dangereuses pour eux. Quelqu'un qui accumule et révèle des secrets au sujet d'autres personnes veut rarement faire connaître au grand public ses activités. S'il pense que les PJ portent atteinte à sa discrétion (mettant sa vie en danger), il se refuse à parler et replonge si profondément dans l'ombre que les maladroits ne pourront jamais le retrouver.

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 gigapulses 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, à condition de disposer de suffisamment de temps et de savoir 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. Pour farfouiller 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 si le decker 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 correspond 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.

SHADOWLAND

Le réseau Shadowland est une source d'informations particulièrement vaste et précieuse dans la Matrice. Un decker ne peut y faire appel qu'une seule fois au cours de l'aventure, en marge de ses autres programmes de recherche. Pour cela, il lui faut d'abord trouver une antenne locale en réussissant un test d'Étiquette (Matrice) (4). Une fois branché sur le réseau, le decker peut formuler sa demande d'informations.

Lancez alors 8 dés contre le seuil de difficulté approprié (donné pour chaque catégorie d'informations) et demandez au joueur combien de succès il compte attribuer à la précision (davantage d'informations) ou à la rapidité (délai plus bref). Ne lui indiquez pas combien de succès vous avez obtenu, mais contentez-vous de lui demander un ratio approximatif (1 succès pour la précision pour chaque tranche de 2 succès pour la rapidité, et ainsi de suite). Pour déterminer le temps nécessaire à la recherche dans Shadowland, divisez le temps de base approprié par le nombre de succès alloués à la rapidité. Le temps de base moyen d'une recherche dans Shadowland est de 36 heures. Les délais spécifiques sont donnés pour chaque information après le seuil de difficulté. En ce qui concerne

la précision des informations obtenues, reportez-vous aux tables des **Contacts** comme d'habitude.

Après le délai de recherche, l'information requise s'affiche sur le réseau Shadowland. Cependant, le decker n'a aucun moyen de savoir précisément à partir de quand l'information sera disponible. Il lui faut donc se connecter régulièrement après le délai minimum, pour voir si la réponse à sa question est enfin arrivée.

L'AGENT SPÉCIAL SIMON JUAREZ

Contacts appropriés (seuil 6)

Agent gouvernemental, arrangeuse, officiel gouvernemental, reporter.

Succès	Résultat
0-1	"Je donne ma langue au chat. Un pote à toi ?"
2	"Il bosse pour le gouvernement, je crois."
3	"Ouais, il me semble que je le connais. C'est un agent spécial du FBI."
4	"J'ai entendu dire que les UCAS s'intéressaient à l'association Espoir ; qu'ils flairent un truc illégal dans tout ça, et c'est Juarez qu'ils ont mis sur le coup."
5+	"Bonhomme, évite d'avoir affaire à Juarez. Il n'aime pas se salir les mains, mais il ne se gêne pas pour te faire tirer les marrons du feu."

L'ASSOCIATION ESPOIR

Contacts appropriés (seuil 5)

Agent gouvernemental, doc des rues, élu municipal, reporter, squatter.

Shadowland

Seuil 4

Succès	Résultat
0	"Ça ne me dit rien, bonhomme. Désolé."
1	"Tu n'es pas au courant ? C'est les gars qui veulent faire reflourir les Barrens. On pourra bientôt recommencer à se balader dans les rues."
2-4	"Ils utilisent des sans-abri comme main-d'œuvre. Tous les clodos du métroplex se retrouvent chez eux. L'association les dégrasse, les nourrit et leur donne un toit. Tout ce qu'on leur demande en contrepartie, c'est de bosser dans les camps."
5	"Tu sais, il y a un truc bizarre avec ces camps. Les gens y vont, passent de l'un à l'autre et n'en ressortent jamais. Personne ne sait où ils finissent."
6+	"L'association Espoir n'est qu'une façade. Je ne sais pas à qui elle appartient, mais je crois qu'elle a le même propriétaire que New Dawn Environics et quelques autres compagnies."

LE CENTRE DE SOULAGEMENT DE L'ESPOIR

Contacts appropriés (seuil 5)

Doc des rues, reporter, squatter.

Succès	Résultat
0	"Je passe."
1	"Hmm... J'en ai entendu parler. C'est pas ce camp quelque part dans les Barrens, du côté de Glow City ?"
2-4	"Espoir ? C'est plutôt l'association Bonne Chance, qu'on devrait dire. Tu as vu un peu leur dispositif de sécurité ? Je vais te dire, ça ne rigole pas. Ils disent qu'ils te laissent sortir quand tu veux, mais je ne marche pas. Et pour entrer, c'est encore pire. N'essaie même pas de te faufiler en douce, bonhomme ; là-bas, ils te descendent à vue."
5+	"Le centre de l'Espoir, ça va encore. C'est si tu es transféré vers l'un des autres camps que tu peux commencer à t'inquiéter. Les gars qui passent dans un autre camp disparaissent dans la nature. On ne les revoit plus jamais."

NEW DAWN ENVIRONICS

Contacts appropriés (seuil 5)

Agent corporatiste, élu municipal, reporter, scientifique.

Shadowland

Seuil 4

Succès	Résultat
0	"Sûr, je connais. Si tu veux mon avis, il leur manque des guitares. Un bon groupe n'a jamais trop de guitares."
1	"New Dawn, ça, c'est une compagnie qui fait bouger les choses. Alors que nous autres, on ne pense qu'à trouver le moyen de gratter quelques nuyens par-ci par-là, eux ils convertissent de la boue toxique en terre arable et eau potable. Des saints, voilà ce qu'ils sont."
2-3	"Sans magie, ce que fait New Dawn est absolument impossible à réaliser. Tu n'as jamais remarqué comme ils deviennent évasifs quand on les interroge sur leur procédé d'épuration ? J'ai examiné les chiffres, et je peux te dire qu'ils ont recours à la magie. Impossible autrement."
4	"Écoute, je ne t'ai rien dit, mais New Dawn Environics appartient à une autre corpo plus importante qui reste dans l'ombre."
5+	"New Dawn Environics et l'association Espoir appartiennent à la même corpo. Personne ne sait laquelle. Mais ces petits joueurs bénéficient tous les deux de l'extraterritorialité. Ça ne s'explique que s'il y a un gros poisson derrière, qui tire les ficelles."

OMBRES PORTÉES

Les personnages suivants jouent un rôle majeur dans **Glow City Blues**. Comme il y a des chances qu'ils apparaissent plusieurs fois au cours de l'aventure, leurs description et caractéristiques ont été regroupées ici pour plus de commodité. Ils sont présentés par ordre d'apparition dans l'histoire. Les caractéristiques des autres personnages secondaires moins importants sont données dans le chapitre où ils font leur première apparition.

AGENT SPÉCIAL SIMON JUAREZ

Si Simon Juarez avait su ce qui l'attendait quand il a signé auprès du gouvernement des UCAS, il serait resté chez lui et aurait travaillé dans la boutique d'alimentation au soja de son père. Depuis dix ans qu'il fait appliquer la loi fédérale, il a commis bon nombre d'actes répréhensibles qui lui font horreur. Il lui aura fallu une décennie, mais il est enfin parvenu à prendre ses distances avec les opérations les plus crapuleuses du FBI. Ce sont désormais des intermédiaires et des contractants qui effectuent le sale boulot à sa place, et c'est très bien ainsi.

Quand ses supérieurs lui ont refilé le dossier des camps de soulagement de l'association Espoir en l'informant de la disparition de l'agent spécial Clint Ranger, Juarez a décidé d'aborder l'affaire selon un angle différent. Au lieu de glisser son propre cou dans la souricière, il a choisi de faire chanter - pardon, de recruter - de la main-d'œuvre extérieure, à savoir, les shadowrunners.

Après beaucoup d'efforts, Juarez est enfin parvenu à atteindre l'échelon idéal pour lui au sein du FBI. Il n'a plus à se salir les mains et, si une mission tourne mal, il dispose de tout un bataillon de personnes sur lesquelles rejeter le blâme. Pour les shadowrunners, compromettre sa situation actuelle ne servirait qu'à se le mettre à dos - une bien fâcheuse position, considérant les ressources dont il dispose.

Attributs

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

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

Indice de danger/Niveau professionnel : 4/3

Compétences

Armes à Feu (Pistolets) : 6
Étiquette (Corporations) : 3
Étiquette (Gouvernement) : 4
Étiquette (Rue) : 4
Furtivité : 4
Informatique : 4
Négociation : 6



Psychologie : 3

Voitures : 4

Cyberware

Chipjack avec puces de Lois & Réglementations Fédérales (5)
Datajack avec 50 Mp de mémoire
Interface d'arme
Réflexes câblés (1)

Équipement

Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), 9M, avec module d'interface, plus 50 balles]
Créditube (avec 100.000 nuyens sur son compte)
Micro-émetteur
Téléphone cellulaire (auriculaire/boosté)
Vêtements pare-balles (3/0)

JONATHAN TUNG

Bien que Jonathan Tung soit la personne la plus en vue de l'association Espoir, il n'est qu'un modeste maillon de la grande machine. Avant que la Confrérie Universelle n'en fasse le directeur des camps de l'association, il était chargé des relations publiques d'un institut controversé appelé Lifeline Education, qui appartenait précisément à la Confrérie Universelle (à travers tout un réseau d'intermédiaires et de sociétés-écrans). À plusieurs reprises, Tung a réussi à détourner l'attention des médias de son institut et à les convaincre de renoncer à en parler comme d'une secte déguisée. C'est ainsi qu'il est devenu le candidat idéal au poste de directeur des camps.

Le passé de Tung l'a rendu maître dans l'art de manipuler les médias et l'opinion. Entre ses mains habiles, des situations qui semblaient sans espoir ont pu être retournées au profit de l'association (et de la Confrérie Universelle). Son attitude charismatique inspire confiance et fierté aux pensionnaires des camps. Sous la direction de Tung, l'association Espoir et les personnes qui la constituent se sont développées et ont prospéré.

Quand les esprits fourmis ont saturé la Confrérie Universelle, la célébrité de Tung a rendu sa transformation indispensable. Fort heureusement, la possession s'est bien déroulée ; Tung ne montre aucun signe extérieur de sa nature métamorphosée et il peut masquer son aura. Il n'éprouve rien qu'un amour débordant pour sa reine et il fera tout pour partager cet amour avec le reste du monde. Dans l'immédiat, cela veut dire : utiliser les généreuses donations de Renraku pour financer la création d'une immense colonie de fourmis.

Attributs

Constitution : 4
 Rapidité : 3
 Force : 3
 Charisme : 6
 Intelligence : 3
 Volonté : 3
 Essence : 6 (A)
 Magie : -
 Réaction : 12

Initiative : 22 + 1D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 6/4

Compétences

Étiquette (Corporations) : 3
 Informatique : 4
 Négociation : 6
 Psychologie : 3

Cyberware

Aucun

Équipement

Secrétaire de poche
 Téléphone cellulaire





LA REINE

Atteignant presque quatre mètres de long, la reine ressemble à un hybride boursofflé d'humaine et de fourmi. Son esprit était le canal du pouvoir du chaman qui l'a invoquée ; elle a tué son invocateur depuis longtemps, lorsqu'il a cessé de lui être utile. Personnalité atypique, elle possède une Puissance de 10 et une volonté exceptionnelle, ainsi que plusieurs pouvoirs uniques dont la liste suit.

Attributs

Constitution : 15
 Rapidité : 16 x 5
 Force : 16
 Charisme : 10
 Intelligence : 10
 Volonté : 10
 Essence : 10 (A)
 Magie : -
 Réaction : 30

Initiative : 40 (50) + 1D6

Indice de danger/Niveau professionnel : 10/4

Pouvoirs

Communion mentale*
 Compulsion
 Contrôle Animalier (fourmis)
 Immunité contre les Armes Normales
 Invocation
 Peur
 Protection*
 Sens Accrus (odorat)
 Toucher Paralysant
 Venin

Faiblesses

Sens Réduits (vue)
 Vulnérabilité (insecticides)

Notes

La reine bénéficie d'un bonus de +20 à l'Initiative dans l'espace astral et de +10 quand elle se manifeste physiquement. En combat de mêlée, elle se sert de sa Puissance au lieu de sa Réaction pour les tests d'attaque.

* Pour la description de ces pouvoirs, reportez-vous page 49, au chapitre **Informations pour le Maître de Jeu**.

NOTES

Note n° 1

**COMPRENDRE LA MENTALITÉ
DU NID**

Par Jonathan Tung

La plupart des gens considèrent les totems insectes comme l'incarnation du mal. Traiter une chose de maléfique, toutefois, trahit un point de vue subjectif. En ce sens, tout ce qui est diamétralement opposé à notre position morale devient automatiquement le "mal". D'un point de vue objectif, pourtant, les esprits insectes ne sont pas maléfiques, mais simplement étrangers à notre compréhension. Malheureusement, la (méta) humanité considère souvent d'un mauvais œil les besoins et les désirs des insectes, qui deviennent, par là même, mauvais.

Lorsqu'un chaman invoque une reine insecte, il n'a en tête que son propre intérêt. Contrôler une reine, c'est contrôler le pouvoir, qu'il désire si ardemment. L'invocation déclenche une bataille de longue haleine entre le chaman et la reine, chacun luttant pour la domination. Esprit indépendant par nature, la reine supporte mal le contrôle que le chaman exerce sur elle. Son désir naturel est de fonder un Nid et de créer une vaste population d'esprits insectes ; la prospérité et la croissance de son Nid constituent bien évidemment son principal souci.

Pour que le Nid se développe, la reine doit invoquer de nouveaux esprits insectes. Et pour ce faire, elle a besoin de corps d'accueil en vie. Elle ne se soucie pas des implications morales de la transformation d'une vie (méta) humaine ; elle fait simplement ce qui est nécessaire pour survivre et assurer la richesse de son Nid. Naturellement, la (méta) humanité fait preuve de la même indifférence à l'égard des conséquences de ses actes. Quand on mange un steak de soja, réfléchit-on sérieusement au mal qu'on inflige à la plante qui procure le soja ?

Pour comprendre la mentalité de la reine du Nid, il faut se plonger dans l'esprit de ses sujets. Un hôte (méta) humain possédé par un esprit insecte craint et lutte contre la transformation - ce qui se comprend, car nous avons tous peur de l'inconnu. Je vous assure, pourtant, que le processus, s'il est douloureux, procure de grands avantages à celui qui le subit.

Les bénéfices de la transformation sont nombreux. Quasiment tous les problèmes qui hantent la (méta) humanité n'existent pas dans la conscience du Nid. Dans le Nid, chacun est traité en égal, quelles que soient sa couleur, sa race, sa religion ou ses préférences sexuelles. Plus important encore, nul ne connaît la solitude ; la reine étend son étreinte bienveillante à l'ensemble de ses sujets. Comme les exigences (méta) humaines en matière d'argent et de biens matériels deviennent insignifiantes au regard du devoir glorieux que représentent la protection et le service de la reine, la vie sous l'égide insecte mettrait une fin rapide à des siècles de chamailleries mesquines. Ces bienfaits ne méritent-ils pas qu'on en paye le prix ?



Avant de nous juger, prenez la peine de vous examiner honnêtement. Depuis que vous avez commencé à lire ces lignes, 10.000 enfants sont morts de faim parce que votre société a choisi de ne pas partager. Dans le Nid, tout le monde est sur le même pied. Lorsque la nourriture vient à manquer, tous connaissent la faim. Lorsqu'il y en a suffisamment, tous sont rassasiés.

Votre démocratie, sans être dépourvue d'intérêt, est un système de gouvernement dépassé. Appliqué avec un succès mitigé depuis plusieurs centaines d'années, il a fait son temps. L'heure est venue de faire l'expérience d'un nouveau gouvernement, d'un nouveau mode de vie. Pour que la (méta) humanité qui souffre ait une chance de mettre un terme à la guerre, à la faim ou à la pauvreté, nous devons tous répondre au chant d'amour de la reine.

NOTES

Note n° 2

FORMULAIRE DE RECRUTEMENT DE L'ASSOCIATION ESPOIR

Centre de recrutement de l'association Espoir
3487 Seneca Street
Seattle, UCAS 98057
RTL 8206 (75-0999)

Veuillez écrire lisiblement dans les espaces prévus. Vous n'êtes pas tenu de répondre à toutes les questions ; cependant, l'association Espoir se réserve le droit de refuser une admission sur la base d'un formulaire incomplet. Si l'encre n'est pas assez foncée, tournez la molette de réglage d'intensité sur la droite.

Préférence linguistique

Les questions de ce formulaire sont en français. Si vous préférez une autre langue, sélectionnez l'un des choix suivants ; sinon, remplissez le reste du questionnaire.

Espagnol
Chinois (cantonais)
Anglais

Japonais
Chinois (mandarin)
Portugais

Italien
Russe
Polonais

Argot
Esperanto
Sperethiel

Renseignements personnels

Nom : _____

Pseudonyme ou surnom : _____

Adresse : _____

Numéro RTL : _____

(Si vous n'avez pas de numéro RTL, donnez le numéro d'une cabine publique proche de votre lieu de résidence habituel.)

Date et heure de naissance : _____

Lieu de naissance : _____

Famille, parents et enfants, légitimes ou autres : _____

Dossier criminel

Avez-vous déjà été arrêté ? _____

Si oui, étiez-vous coupable ? _____

Combien de temps avez-vous été incarcéré ? _____

Êtes-vous actuellement sous le coup d'un mandat d'arrêt ? _____

Êtes-vous interdit de séjour dans certains pays ? _____

Avez-vous eu droit à la liberté sur parole ? Si non, pourquoi ? _____

Cyberware

Portez-vous actuellement du cyberware ? Si oui, décrivez vos modifications. _____

Où avez-vous été opéré ? _____

Êtes-vous satisfait des résultats de l'opération ? _____

Expérience professionnelle

Dressez la liste de vos cinq derniers employeurs, avec les numéros RTL auxquels l'association Espoir peut les contacter.

Précisez à chaque fois la raison de votre départ (expiration de votre contrat, renvoi, démission, autre). _____

Diplômes et formation

Dressez la liste complète de vos diplômes. _____

Êtes-vous satisfait de l'enseignement qui vous a été prodigué ? Si non, pourquoi ? _____

L'association Espoir souhaite pouvoir aider autant de gens que possible. Nous vous sommes reconnaissants de bien vouloir noter les noms et numéros RTL de vos connaissances susceptibles d'être intéressées par notre action.

Merci de votre attention

Note n° 3

Note au Maître de Jeu : Si les shadowrunners parlent du Nid à Juarez, donnez-leur ce bulletin d'informations.

SEATTLE DATAFAX™

Département de Renraku Computer Systems

Édition spéciale

GROS TITRES

- **Révélations** sur le propriétaire et les finances de l'association Espoir. Une enquête internationale sur les activités de la **Confrérie Universelle** a été ouverte. De nombreuses arrestations de hauts responsables sont attendues. REF CU90202-182
- **Cent vingt-deux morts** dans un désastre ferroviaire au **Tibet**. Des témoins accusent un élémentaire du feu "grand comme une montagne". REF TIB0929-1892-b
- **MIT&M** annonce des découvertes encourageantes dans la recherche en matière de "focus métamagiques auto-énergétiques". Les résultats restent pour le moment sujets à caution. REF MMG-73-17910

DOSSIERS

- **Northrup** atteint un stade déterminant dans le développement de "l'aérocar" fonctionnel de grande consommation. Un tournant dans les transports du futur ? REF NOR2810-192/2
- Recrudescence à l'échelle nationale des **affaires de disparitions**. Rapide éclairage sur les zones à risque, les cas particuliers et les solutions. REF MISS890
- Tandis que les municipalités réclament une réglementation plus rigoureuse concernant la **magie**, le pourcentage de citoyens "**mystiquement favorisés**" continue d'augmenter. Combien de temps avant que la question ne devienne critique, et quel genre de solutions lui apporter ? La réponse d'**Arthur Garrett**. REF MGF-092/821

DERNIÈRE MINUTE !

EXPLOSION SOUTERRAINE

Une importante explosion a ébranlé le secteur de Glow City dans les Redmond Barrens hier aux environs de 4h34. Des témoins disent avoir perçu l'explosion sous leurs pieds. Le grondement s'est entendu jusqu'à Tacoma.

Eva Leuwendyke, du service géologique des UCAS, a déclaré : "Nous savions depuis un moment déjà qu'il y avait un réseau de cavernes souterraines dans le secteur. L'explosion semble avoir été provoquée par une concentration naturelle de méthane ; elle a vraisemblablement été déclenchée par un spéléologue amateur qui a voulu allumer une cigarette."

Le gouvernement a envoyé des équipes de secours dans les grottes à la recherche d'éventuels survivants. Les experts, toutefois, se montrent pessimistes.

Voir *Explosion*, C3.

LA MULTIPLICATION DES FUSILADES EXASPÈRE LES SERVICES DE POLICE

"Ces gars sont des criminels, il n'y a pas d'autre mot", a déclaré le lieutenant Dan Akkison des services de sécurité de la Lone Star. "Ras-le-bol de voir la société les présenter comme des héros." La cause de cet éclat est une fusillade de deux heures et demi qui a opposé des éléments de la Lone Star à un van de "shadowrunners". Le combat s'est déplacé du centre de Downtown jusque loin dans les Barrens. Huit passants innocents ont été tués et vingt-sept blessés par des balles perdues, débordements magiques et autres éclats de véhicules. Les "shadowrunners" ont finalement réussi à prendre la fuite.

"Ils voudraient qu'on les imagine comme des sortes de Robin des Bois, qui volent les riches et sauvent les pauvres. La vérité, c'est que ce sont des mercenaires qui font tout ça pour le fric", a dit Akkison en contemplant le lieu du carnage où deux agents placés sous ses ordres ont trouvé la mort - (suite en B2)

Note n° 4

Note au Maître de Jeu : Si les shadowrunners ne parlent pas du Nid à Juarez, donnez-leur ce bulletin d'Informations.

SEATTLE DATAFAX™

Département de Renraku Computer Systems

Édition spéciale

GROS TITRES

- **Révélation** sur le propriétaire et les finances de l'association Espoir. Une enquête internationale sur les activités de la **Confrérie Universelle** a été ouverte. De nombreuses arrestations de hauts responsables sont attendues. REF CU90202-182
- **Cent vingt-deux morts** dans un désastre ferroviaire au **Tibet**. Des témoins accusent un élémentaire du feu "grand comme une montagne". REF TIB0929-1892-b
- **MIT&M** annonce des découvertes encourageantes dans la recherche en matière de "focus métamagiques auto-énergétiques". Les résultats restent pour le moment sujets à caution. REF MMG-73-17910

DOSSIERS

- **Northrup** atteint un stade déterminant dans le développement de "l'aérocar" fonctionnel de grande consommation. Un tournant dans les transports du futur ? REF NOR2810-192/2
- Recrudescence à l'échelle nationale des **affaires de disparitions**. Rapide éclairage sur les zones à risque, les cas particuliers et les solutions. REF MISS890
- Tandis que les municipalités réclament une réglementation plus rigoureuse concernant la **magie**, le pourcentage de citoyens "**mystiquement favorisés**" continue d'augmenter. Combien de temps avant que la question ne devienne critique, et quel genre de solutions lui apporter ? La réponse d'**Arthur Garrett**. REF MGF-092/821

DERNIÈRE MINUTE !

DISPARITIONS DANS LES BARRENS

À ce jour, environ 110 personnes ont disparu dans ou autour des Redmond Barrens de Seattle. Les élus municipaux se veulent rassurants et affirment que ce total inquiétant ne représente qu'une augmentation normale de 30 % par rapport aux chiffres de l'année passée.

Interrogé sur ces disparitions lors de sa conférence de presse d'hier, le gouverneur Schultz a déclaré : "Je vois plusieurs explications : bandes de motards, tueurs cybernétiques, prédateurs paranaturels... en fait, le taux de criminalité suffirait à lui seul à justifier ces disparitions. Comme il semble s'agir de personnes sans-abri dans bon nombre de cas, nos services enquêtent sur la possibilité d'un serial killer similaire au Boucher Maya. Il n'y a, cependant, aucune raison de s'alarmer."

Même si les responsables de la Lone Star ont renforcé les mesures de sécurité dans le district de Redmond en général, ils ont refusé de les étendre au secteur de Glow City.

Voir *Disparitions*, D4.

LA MULTIPLICATION DES FUSILADES EXASPÈRE LES SERVICES DE POLICE

"Ces gars sont des criminels, il n'y a pas d'autre mot", a déclaré le lieutenant Dan Akkison des services de sécurité de la Lone Star. "Ras-le-bol de voir la société les présenter comme des héros." La cause de cet éclat est une fusillade de deux heures et demi qui a opposé des éléments de la Lone Star à un van de "shadowrunners". Le combat s'est déplacé du centre de Downtown jusque loin dans les Barrens. Huit passants innocents ont été tués et vingt-sept blessés par des balles perdues, débordements magiques et autres éclats de véhicules. Les "shadowrunners" ont finalement réussi à prendre la fuite.

"Ils voudraient qu'on les imagine comme des sortes de Robin des Bois, qui volent les riches et sauvent les pauvres. La vérité, c'est que ce sont des mercenaires qui font tout ça pour le fric", a dit Akkison en contemplant le lieu du carnage où deux agents placés sous ses ordres ont trouvé la mort - (suite en B2)

FIN





Écran

Affichant toutes les tables nécessaires à la conduite des parties, cet écran en trois panneaux est livré avec un panneau additionnel amovible, un livret de 40 pages de "contacts" (décrits en détail) et de fiches de personnage à photocopier, ainsi qu'avec une feuille de figurines en carton à découper, avec leurs socles en plastique. \$501

Le Grimoire

Tout, absolument tout ce qu'il faut savoir sur la magie dans le monde de Shadowrun. Il contient des nouvelles règles optionnelles permettant, entre autres, de créer de nouveaux sorts. Il dit tout sur les élémentaires, l'initiation, les groupes magiques, les quêtes astrales et les métaplans, les esprits toxiques, les esprits insectes, etc. 144 pages.

Le Guide de Seattle

Ce supplément décrit en détail Seattle et sa banlieue, donnant toutes les informations (officielles ou non...) nécessaires pour conduire une campagne dans cette ville fantastique. Y sont aussi inclus des chapitres sur son histoire, sur son organisation économique et politique, ainsi que sur les organisations criminelles, la police, etc. 176 pages.

Le guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord

Ce supplément détaille les principales nations d'Amérique du Nord dans les années 2050. De

nombreuses références sont annotées par des deckers locaux et autres sources sujettes à caution ou, pour le moins, subjectives.

De nombreuses cartes.

Les Nations des Américains d'Origine

Une source inépuisable de renseignements sur l'histoire, les traditions, l'économie, le droit, l'organisation, la culture et tous les aspects utiles à connaître des tribus indiennes des NAO, du Conseil Corporatif du Pueblo au Conseil Salish-Sidhe, des nations sioux à la nation Ute, etc. Le tout avec un scénario complet.

Tir Tairngire

Ce supplément détaille la nation elfe du même nom recouvrant le territoire de l'Oregon actuel. Il est rédigé à la façon d'un document informatique issu de ce monde imaginaire. L'information de base fournie sur Tir Tairngire provient principalement d'une source unique, subjective, dont la véracité n'est pas garantie à 100 %. Ce point de vue subjectif laisse toute latitude au Maître de Jeu pour décider quelles informations seront véridiques, trompeuses ou erronées dans le cadre de sa propre campagne.

Les métacréatures européennes

Une cinquantaine de nouvelles créatures (l'Hydre, le Centaure, le Faucon Merlin, le Hibou Oracle, etc.), plus les faës (les Domovoy, les Frappeurs, la Chasse Sauvage, etc.), plus de nouvelles variantes de métahumains (les Minotaures et les Ogres).

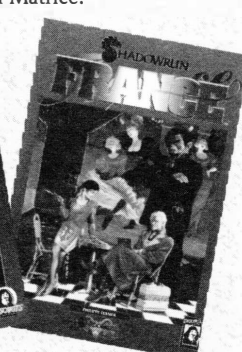
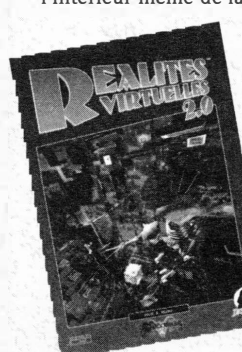
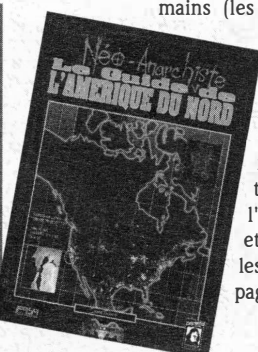
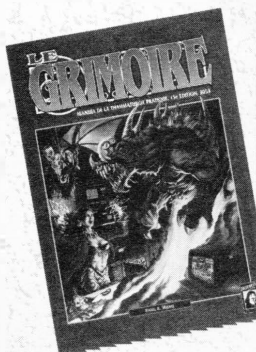
Une définition complète et étendue de tous leurs pouvoirs, leur répartition planétaire plus une table récapitulative des caractéristiques de toutes les créatures publiées à ce jour pour l'Europe, l'Amérique du nord et celles qui sont parues dans les règles de base. Une double page par créature.

Shadowrun France

Un guide d'origine française décrivant en détail et dans le respect scrupuleux de l'esprit de Shadowrun, ce qu'est devenue la France dans le monde du jeu.

Réalités virtuelles

Des règles complètes et revues pour explorer en profondeur le réseau informatique de Shadowrun, la Matrice. De nouveaux équipements, de nouveaux systèmes et même des règles pour incarner des otaku, ces mystérieux technochamans qui semblent vivre à l'intérieur même de la Matrice.





GLOW CITY BLUES

L'association Espoir transforme les Barrens, offrant à tous les infortunés un lit, un toit, des vêtements décents et trois repas par jour en échange de leur participation à la reconstruction du pire bidonville du mégaplexe. Trop beau pour être vrai ? Tu parles, bonhomme. Quand une mégacorpo glisse la grosse enveloppe à une organisation caritative, tu peux parler qu'il y a anguille sous roche. Et quand l'organisation en question appartient à la Confrérie Universelle, toute l'histoire commence vraiment à sentir très, très mauvais...

Glow City Blues est une aventure pour *Shadowrun* destinée à des joueurs et un Maître de Jeu expérimentés.

SHADOWRUN® est une marque déposée de FASA Corporation.

©1994 et 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés.

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

FASA
CORPORATION

109 F - S 521



9 782740 801765
ISBN : 2-7408-0176-9

