

LE DÉMON

DANS LA BOUTEILLE



Une aventure de James D. Long pour Shadowrun 2^e édition

FASCI
CORPORATION

SHADOWRUN®



LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE



**Une aventure pour
Shadowrun 2^{ème} édition**

LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE

Rédaction

James D. Long

Développement

Tom Dowd

Édition

Éditeur principal

Donna Ippolito

Éditeur assistant

Kent Stolt

Production

Directeur artistique

Dana Knutson

Responsable du projet

Sam Lewis

Illustration de couverture

John Zeleznik

Maquette de couverture

Jeff Laubenstein

Illustration

Tim Bradstreet

Rick Harris

Joel Biske

Maquette

Tara Gallagher

VERSION FRANÇAISE**Traduction**

Guillaume Fournier

Directeur de collection

Henri Balczesak

Corrections et relecture

Nathalie Markoff et Dominique Balczesak

Réalisation technique

Guillaume Rohmer avec la collaboration
de la SARL InEdit

SHADOWRUN ®, la MATRICE ® sont des marques déposées par FASA Corporation. Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de FASA Corporation.

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate

Édition et dépôt légal Avril 1994

ISBN : 2-7408-0078-9

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

SOMMAIRE

DANS LA GUEULE DU LOUP (PROLOGUE)	4
INTRODUCTION	6
Notes au Maître de Jeu.....	6
Comment utiliser ce supplément.....	6
Synopsis	7
L'AVVENTURE	
Dans la chaleur de la nuit	9
Le territoire des diables.....	11
Les chiens dans la décharge	13
La boîte de Pandore.....	16
Dans la rue, sur la brèche	18
Questions pour un vieux chien	19
La Lone Star est votre amie	22
Enfants trouvés	24
Suite en terrasse.....	30
Un Dragon différent	33
Becs et ongles.....	35
RASSEMBLER LES MORCEAUX	39
Après l'aventure	39
Attribuer le Karma	39
LES FORCES DES TÉNÈBRES	40
Examiner l'idole	40
Utiliser l'idole	41
Rompre l'influence	42
L'attrait de l'idole	42
CONTACTS	43
OMBRES PORTÉES	47
Geyswain.....	48
Grissim	49
Blackwing	50
Tundra	51
Harper	52
Arleesh	53
NOTES	54-57
PLANS	58-62

DANS LA GUEULE DU LOUP : Prologue

Le capitaine Grissim tira longuement une dernière bouffée sur son nicotube avant de projeter le mégot brillant à travers le parking désert. Il observa paresseusement sa trajectoire en cloche qui s'acheva sur l'asphalte dans une gerbe de cendres et d'étincelles. C'était joli, cette façon qu'avaient les étincelles de mourir l'une après l'autre. Grissim s'appuya en arrière contre le capot profilé de sa Citymaster, profitant du clair de lune exceptionnel. Il entendit approcher un de ses hommes dans son dos et reporta son regard sur le halo orange de sa cigarette moribonde.

"Exactement comme ce soir", fit-il, rêvant à haute voix. "Les regarder mourir, l'une après l'autre."

"Capitaine ?"

Grissim caressa machinalement sa barbe de deux jours et passa la main sur sa nuque en se retournant avec mépris vers ce que ses supérieurs appelaient un assistant. Autant qu'il pouvait en juger, le jeune elfe n'était qu'un pied-plat de technicien équipé d'un datajack, à peine sorti de l'académie et sans plus de sens commun qu'un taré de rêveur de puces. Grissim ne le connaissait que depuis six heures et il le détestait déjà. Comment pouvait-on s'attendre, s'interrogea-t-il pour la centième fois, à ce qu'il fût un soldat d'un pareil crétin ? Il leva les yeux au ciel, appelant de ses vœux silencieux la miséricorde ou peut-être la justice divine.

"Qu'y a-t-il, soldat ?" demanda-t-il.

"Banes, sur Tac-2, sir. Ses hommes sont en position de l'autre côté de la casse -"

Grissim gifla le soldat sans même réfléchir. Satanés gosses. Il fallait tout leur apprendre.

"De l'autre côté de *quoi*, soldat ? De la *quoi* ? Selon vous, pourquoi a-t-on pris la peine de mettre au point tout ces jolis petits codes, au Q.G. ? Pour le plaisir ?" Grissim le gifla une nouvelle fois, quoi qu'il fût certain cette fois que l'elfe avait compris son erreur.

"Je pensais que vous autres mangeurs de pissenlits, vous aviez un sens inné de tout ce micmac magique. Je pensais que vous saviez ce que c'était que l'espionnage astral. Je suppose que j'avais tort. Est-ce que j'avais tort, soldat ?" Grissim ne craignait pas véritablement qu'on ait pu entendre la cible mentionnée par son assistant. Les deux mages mercenaires rattachés à sa section lui avaient donné le feu vert cinq minutes auparavant. Si quelqu'un essayait quoi que ce soit, ils le remarqueraient. Malgré tout, mieux valait se montrer trop prudent. Aucune descente à Black's Junk Yard ne s'était jamais déroulée selon les plans. De plus, l'elfe devrait bien commencer son apprentissage un jour ou l'autre, et Grissim appréciait particulièrement cette partie de l'entraînement.

"D-d-désolé, sir."

"Ouais, c'est ça. Désolé. Et ben, si t'es désolé, j'imagine que c'est O.K. Réfléchis un peu, mon garçon. Faut toujours réfléchir. Et maintenant, qu'est-ce que tu voulais ?"

"Banes est en position. Tout est calme. Les nouveaux arrivants se sont déployés et semblent attendre leur contact. Ils surveillent les lieux à la fois sur le plan astral et physique, mais nous restons hors de portée. Nos deux escadrons sont prêts à entrer en action."

"Parfait, soldat. C'est parfait. Maintenant, retourne à ton poste. Dis aux gars de se mettre en selle. Personne ne bouge avant mon signal."

Grissim ajusta son gilet de combat et regarda l'elfe grimper dans la Citymaster. Sentant les poils se dresser sur sa nuque, il comprit que c'était pour bientôt. L'heure de la revanche allait sonner et ça risquait de faire très mal.

Il gagna la couchette de commandement du véhicule et considéra la chance qu'il avait eue. Huit heures auparavant, une de ses conquêtes avait repéré son vieil ennemi Blackwing quittant précipitamment le Snohomish Sheraton. La fille était l'ancienne petite amie du célèbre assassin elfe et, avec Grissim, elle comptait parmi les rares personnes capables de l'identifier. Par un coup de chance extraordinaire, le capitaine se trouvait dans le quartier et avait pu se rendre sur place en un instant.

Naturellement, la fille s'était évanoie dans la nature et Blackwing avait disparu. Le réceptionniste de l'hôtel, encouragé par l'Ares Predator brandi sous son nez, s'était montré remarquablement coopératif. Dirigé sur la chambre 616, au sixième étage, Grissim avait fait une macabre découverte.

Blackwing avait fait du travail propre et soigné, comme à son habitude. Trois balles lui avaient suffi pour tuer les trois occupants de la chambre. D'après leur aspect, il devait s'agir de Shadowrunners elfes du genre "retour à la nature". Sous le corps de la troisième victime, Grissim avait trouvé un secrétaire de poche réduit en miettes. Blackwing avait-il vraiment visé de façon à tuer la femme et briser l'instrument d'une seule et même balle ? C'aurait été un coup presque impossible à réaliser, bien dans la manière du fameux assassin. Quoi qu'il en soit, le secrétaire de poche était hors d'usage. Mais Grissim n'allait pas s'arrêter à un détail pareil. Il connaissait trop de gens qui lui devaient une faveur.

Une vieille connaissance était parvenue à récupérer la dernière conversation de la fille morte. La majeure partie de l'enregistrement était fichue à l'exception des mots "Quatre heures du matin" et "Black's Junk Yard".

Sortant brusquement de sa rêverie, le capitaine se laissa glisser à l'intérieur de la Citymaster et s'allongea sur la couchette de commandement d'où il pouvait superviser l'ensemble de l'opération. Enfilant son casque d'une main, il bascula de l'autre une série d'interrupteurs. Le tableau de contrôle s'illumina. Parfait. Grissim appréciait la clarté. Il jeta un œil sur l'écran amber à sa gauche et vérifia les indications fournies par la Citymaster. Il ne fit que confirmer ce que Ronnie, son interfacé, savait déjà : tout était prêt à fonctionner. Un voyant rouge s'alluma sur la console. Grissim appuya sur un bouton et écouta.

"Le groupe Deux se met en position, sir. Cinq ou six contacts supplémentaires. Huit ou neuf contacts au total."

Grissim sourit. Les terroristes que Blackwing devait rencontrer sortaient de leur trou. Magnifique ! Il les ramènerait tous dans ses filets.

"Bien compris. Maintenez la surveillance astrale. Nous sommes en chemin." Grissim pianota l'accès au canal direct. "On y va, les amis. Bleu Un, en avant. Or Un, derrière moi. Ronnie, tu prends la tête."

L'interfacé fit rugir le moteur et Grissim sentit la grosse Citymaster bondir en avant des autres véhicules de patrouille. Il vit l'une des portes de la casse s'encadrer dans le champ de la caméra avant. Il se tendit en prévision du choc.

DANS LA GUEULE DU LOUP : PROLOGUE

La Citymaster passa à travers la grille, rebondissant aussitôt contre une pile de carcasses de voitures. Sans s'arrêter, Ronnie bascula le monstre en virage à droite et dévala le long de l'allée étroite.

"Bleu Un, ici leader. Nous sommes à l'intérieur du périmètre. Ronnie, donne-moi une estimation du temps de contact."

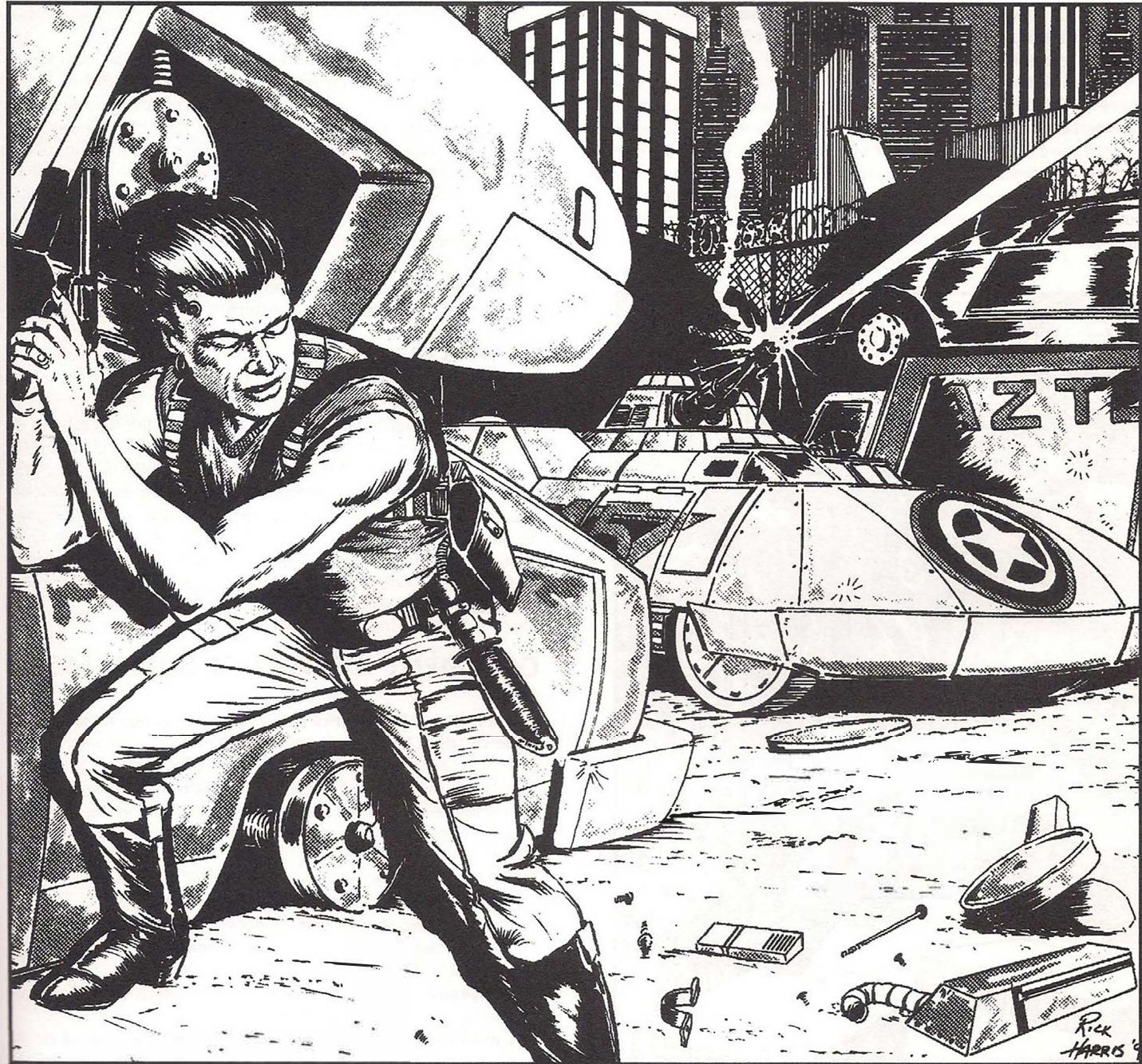
"Contact dans trente secondes."

Grissim se pencha sur le moniteur. "Vous avez entendu. Bougez-vous le train, Bleu. Vous allez rater le meilleur." La Citymaster volait le long des vieux tas de rouille. Il surveillait ses écrans, comptant les secondes tandis qu'un flot d'adrénaline se déversait dans ses veines.

"Swope, au canon à eau. Arrose tout ce qui bouge. On fera le tri au poste." Il entendit son assistant grimper dans la coupole, dans son dos. Il répugnait à l'admettre, mais il espérait que le gosse s'en tirerait sans dommage. "Swope, si ça tourne au vinaigre, tu les arroseras de plomb."

La voix de Ronnie résonna dans ses écouteurs.

"Impact estimé dans dix, neuf, huit secondes. A tous les passagers, préparez-vous au choc. Cinq, quatre. Bleu rapporte qu'il vient d'engager le contact. Un. Impact !"



INTRODUCTION

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

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



NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Le démon dans la bouteille est construit sur le modèle d'un arbre de choix, permettant au groupe de personnages d'aborder certaines rencontres de différentes manières selon leurs actions antérieures. A l'exception des **Notes**, ce qui suit ne doit être lu que par le Maître de jeu. Avant de se lancer dans l'aventure, il doit être familiarisé avec les règles de **Shadowrun**. Il doit, en outre, bien connaître ce scénario et l'avoir lu au moins une fois d'un bout à l'autre.

Le démon dans la bouteille est prévu pour une équipe de quatre à huit joueurs comportant une palette équilibrée de talents, avec au moins un magicien. Un decker est pratiquement inutile dans cette aventure. Au besoin, les joueurs pourront toujours embaucher un decker PNJ. Remarquez que les talents de combat sont très importants pour la bonne marche de cette **Shadowrun**.

Le scénario combine diverses approches. Certaines rencontres sont soigneusement planifiées et décrites en détail, d'autres sont à peine esquissées et laissent une grande marge de manœuvre. Des conseils pour maîtriser ces différentes situations sont inclus dans les chapitres qui composent **L'aventure**.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant l'aventure, les joueurs devront souvent faire des tests de réussite utilisant une Compétence et un seuil de réussite donnés. Ils sont désignés par le nom de la Compétence appropriée et leur seuil. Par exemple, "test de Furtivité (4)" signifie : test de Furtivité avec un seuil de 4. Il est quelquefois nécessaire d'utiliser 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 celles liées à des succès moindres.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Le démon dans la bouteille** contient toute l'information nécessaire pour jouer cette aventure. Le Maître de jeu doit lire l'intégralité du module avant de le faire jouer. Certains faits ne prendront leur importance qu'une fois le scénario bien entamé, mais il lui faudra les introduire auparavant, et il ne pourra le faire que s'il connaît parfaitement le récit.

Il doit aussi examiner attentivement les cartes, plans et diagrammes fournis, tout particulièrement les plans de la Black's Junk Yard et de l'antre de Geyswain. Lorsque c'est nécessaire, les plans comportent des lettres et des nombres renvoyant à une description dans le texte.

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

L'aventure commence par le chapitre **Dans la chaleur de la nuit**. Elle est ensuite divisée en courts chapitres présentant les

INTRODUCTION

diverses rencontres pouvant avoir lieu. Toutes les actions probables des joueurs ont été envisagées. S'ils devaient entreprendre quelque chose d'imprévu, ces différents chapitres fourniraient au Maître de Jeu suffisamment d'éléments pour qu'il improvise. Chacun d'eux est divisé en trois parties, **Dites-le avec des mots, L'envers du décor et Antivirus.**

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

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

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

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

Les forces des ténèbres fournit les informations de jeu concernant la mystérieuse idole, enjeu de l'aventure.

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

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

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

SYNOPSIS

Pietr Flegeton est propriétaire et gérant d'une petite boutique de magie et de talismans, The Guiding Hand (la Main Qui Dirige). Plus connu sous le nom de Topal, c'est un magicien à la petite semaine, un homme incertain dans un monde qui ne l'est pas tant que ça.

Sa vie est transformée le jour où un vieil ami franchit la porte de sa boutique. L'homme semble à demi-fou de terreur et balbutie des propos délirants concernant une découverte qu'il aurait faite dans le Pacifique Sud. Une vieille mallette noire est enchaînée à son poignet. Sa santé se détériore rapidement et il meurt peut de temps après, laissant à Topal le soin de percer le secret de la mallette.

Elle ne contient qu'une petite boîte en bois sculpté. Topal l'ouvre et découvre un genre de talisman, une idole d'apparence vaguement démoniaque taillée dans une pierre rouge sang. Les yeux de la chose sont lumineux, comme le petit globe rose qu'elle serre contre sa poitrine. La pierre est incrustée de symboles et de motifs étranges. Bien qu'étant incapable de les comprendre pleinement, Topal peut cependant percevoir leur puissance. En touchant la pierre, il se sent pénétré d'une énergie terrible. Un monde magique, bien plus vaste que tout ce qu'il connaît auparavant, s'ouvre devant lui.

Topal ne résiste pas à la tentation d'étudier ces nouveaux pouvoirs, mais bientôt son corps physique commence à se détériorer. Des cauchemars terrifiants hantent ses nuits, marquées par la mort et les ténèbres. Ce n'est que par un acte de volonté suprême qu'il parvient à comprendre que l'idole est trop dangereuse, trop maléfique - pour lui comme pour quiconque. Sa boutique brûle jusqu'aux fondations suite à ses expérimentations sur l'idole. Il

finit par se libérer de l'influence de l'objet et fait circuler le bruit qu'il désire s'en défaire.

Topal est contacté par un groupe de savants elfes avec qui il arrange un rendez-vous. Mais il ignore que les bruits circulant sur le mystérieux artefact se sont répandus jusque dans le royaume elfe de Tir Tairngire, attirant l'attention d'un autre acheteur potentiel. Cette personne loue les services d'une équipe conduite par le fameux Blackwing, avec mission d'acquérir le talisman par n'importe quel moyen.

Blackwing agit rapidement et commence par se débarrasser des savants elfes avant l'heure du rendez-vous. Mais le prudent Topal a pris la précaution d'engager les personnages en tant que gardes du corps. Il se rend avec eux à la casse Black's Junk Yard pour rencontrer les acheteurs. Ne reconnaissant pas l'elfe qui vient au rendez-vous, il confie la mallette aux personnages avant de s'avancer à découvert. Comment saurait-il qu'il a affaire à Blackwing ?

Pendant ce temps, les forces de la Lone Star Security se préparent à intervenir. Averti par un informateur, le capitaine Grissim s'est posté à quelque distance de la casse, à la tête d'une escouade de flics des rues. Il ignore encore tout du talisman et veut Blackwing pour le meurtre des trois elfes. En voyant Topal et les Shadowrunners se faufiler à l'intérieur de la casse, Grissim pense immédiatement qu'ils sont de mèche avec Blackwing. Il donne ses ordres et ses troupes encerclent la casse. Dans la fusillade qui s'ensuit, Topal est tué mais les personnages parviennent à prendre la fuite avec l'idole. Blackwing et son équipe s'en tirent également indemnes.

Les personnages se trouvent maintenant en possession d'un objet dont ils ne savent rien, excepté qu'il a entraîné la mort d'un homme. Ils apprennent rapidement que tout le monde est après eux. La Lone Star les croit en relation avec Blackwing. L'assassin elfe veut récupérer l'idole. De fausses rumeurs courent sur eux, disant qu'ils ont tué eux-mêmes leur employeur pour le dépouiller ; une telle rupture de contrat fait du tort à toute la profession, et chaque Shadowrunner devient un ennemi en puissance. Il y a enfin les amis de Topal, un groupe de magiciens mal assortis appelés les Enfants de Sophocle, qui veulent venger sa mort.

Les Shadowrunners doivent avant tout en apprendre davantage concernant l'artefact. Ils entendent parler d'une vieille femme, une chamane Chien nommée Trixy, qui fait des rêves récurrents à propos d'un objet de ce genre. Ils lui apportent l'idole. Elle perçoit sa nature maléfique au premier coup d'œil. Elle explique aux personnages que l'objet doit être détruit, et que seul un Dragon possède à la fois la puissance et la sagesse nécessaires. Mais attention ! La tentation de posséder l'objet est forte, très forte, et même un Dragon n'est pas à l'abri. Trixy conseille aux Shadowrunners d'aller voir le Dragon Geyswain.

Geyswain habite un gigantesque appartement en terrasse sur le toit du Lochlann Center, une corporation d'investissement dans la promotion immobilière dont il est propriétaire. Les Shadowrunners lui confient le talisman afin qu'il le détruisse, ignorant que le Dracomorphe n'a pas le pouvoir nécessaire, quand bien même il en aurait l'intention. En fait, l'objet exerce sur lui une tentation si forte qu'il est prêt à dire ou faire n'importe quoi pour le posséder.

Les Shadowrunners se sont débarrassés de l'idole, mais ils ne sont pas pour autant tirés d'affaire. La Lone Star et Blackwing sont toujours sur leur piste. Leur réputation est toujours entachée. C'est alors qu'ils rencontrent Arleesh.

Arleesh est un Grand Serpent à Plumes, un Dracomorphe aux pouvoirs démesurés. Elle leur apprend qu'ils ont fait une grave erreur en allant trouver Geyswain. Leur seule façon de se racheter consiste à l'aider à récupérer l'idole. Ils n'ont pas vraiment le choix.

INTRODUCTION



Arleesh et les Shadowrunners s'introduisent dans le Lochlann Center. Le plan astral grouille d'esprits et d'élémentaires, mais à l'intérieur du bâtiment, tout est calme. Trop calme. Arleesh passe devant et laisse l'équipe s'occuper de la sécurité. Le système informatique est coupé. Tous les gardes sont morts. De terribles événements se sont déroulés dans cet immeuble.

Les Shadowrunners se précipitent au dernier étage pour rejoindre Arleesh dans l'antre de Geyswain. Ils trouvent le Dragon en train de dévorer un cadavre encore chaud. Son propre corps est couvert de plaies béantes ; le pouvoir de l'idole l'a consumé. Une forme chancelante sort de l'obscurité. C'est Blackwing. Lui et ses assassins ont suivi les personnages lors de leur première entrevue avec Geyswain, et ils ont commis l'erreur fatale de vouloir lui reprendre l'idole.

La Lone Star revient alors sur le devant de la scène. Alerté par d'étranges rapports selon lesquels aucun des employés du Lochlann

Center ne serait rentré chez lui après le travail, le capitaine Grissim a fait encercler l'immeuble. Mais il n'a pas de mandat et doit se contenter d'attendre la fin de la fusillade.

Avec Arleesh sous couvert de son sort d'invisibilité, les personnages s'allient à Blackwing pour attaquer Geyswain et finissent par le mettre hors de combat. C'est le moment que choisit Arleesh pour réapparaître, arracher la mystérieuse idole des griffes du Dracomorphe, et employer toute sa force et sa puissance pour la neutraliser.

Blackwing est arrêté mais produit ses papiers d'ambassadeur auxiliaire de Tir Tairngire, bénéficiant à ce titre de l'immunité diplomatique ; il est presque aussitôt relâché. Il emporte le talisman avec lui et regagne son pays natal. Les Shadowrunners sont longuement interrogés mais finissent par laver leur réputation. Ils peuvent retourner dans les ombres la tête haute.

DANS LA CHALEUR DE LA NUIT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes tous réunis autour d'un verre au Yoshiro's, profitant des bons aspects d'une vie passée à courir les ombres. L'après-midi s'achève seulement et vous êtes déjà levés, renouant les contacts et entretenant d'une manière générale les bonnes relations qui rendent votre équipe si performante. Ça fait partie du jeu, et vous le savez. Il faut voir et être vu aux bons endroits, et notamment au Yoshiro's.

Accoudés au bar, vous remarquez un homme grassouillet se frayer un chemin dans votre direction. Son allure et son regard transmettent sans l'ombre d'un doute que c'est vous qu'il cherche. Ses vêtements pourraient être très chics s'ils ne lui allaient pas aussi mal. Une mallette en acier noir est fixée à son poignet par une chaîne. De toute évidence une mallette de convoyeur ; mais elle ne colle pas avec la personne. Il vous adresse un regard fatigué, hanté, et parle avec une voix rauque et haut perchée.

"Grâce aux astres, je vous trouve enfin ! Vous n'imaginez pas ce que j'ai dû faire pour savoir où vous joindre. Passons au restaurant et allons dîner. Venez. Le temps, c'est de l'argent, et nous avons à parler affaires."

Ah, le mot magique ! *Affaires*. Vous ramassez vos verres et vous transportez dans la salle restaurant du Yoshiro's, précédés par le gros homme. Il choisit une table dans un coin et s'installe dos au mur. C'est aussi ce que vous auriez fait à sa place.

"On m'appelle Topal", commence l'homme. "J'ai besoin de plusieurs gardes du corps pour m'accompagner demain matin à un rendez-vous d'affaires. Si je m'adresse à vous, c'est parce que j'ai entendu dire tellement de bien de vos services." Topal vous laisse apprécier le compliment et parcourt le menu. C'est presque machinalement qu'il commande trois entrées et deux desserts.

"Le lieu du rendez-vous doit rester secret pour l'instant, mais je peux vous garantir qu'il n'y en aura pas pour plus de trois heures. Je suis prêt à vous offrir 5 000 nuyen chacun pour votre protection. Ça me semble largement payé pour un travail aussi court." Après cette offre mirobolante, Topal vous observe l'un après l'autre, visiblement content de son petit effet. Il attend votre réponse tandis que la serveuse lui apporte le premier de ses trois plats.

L'ENVERS DU DÉCOR

Pietr Flegeton, ou Topal, n'a plus toute sa tête. Voilà trois jours, Simon Templeman, vieil ami de Topal et membre de la confrérie mystique connue sous le nom d'Enfants de Sophocle, a franchi d'un pas vacillant le seuil de sa boutique de talismans. Il portait une vieille mallette d'acier noir enchaînée à son poignet. La fatigue et la faim le faisaient déraper, du moins c'est ce que Topal a d'abord pensé. Malgré tous ses efforts, il n'a pu empêcher son ami de mourir ce même jour dans d'atroces souffrances. Il est alors entré en possession de la mallette, pour son plus grand malheur.

En examinant son contenu, il a découvert un coffret en bois bizarrement sculpté et au couvercle fendu qui l'a laissé perplexe. Le coffret s'est ouvert sans difficulté. A l'intérieur, reposant sur un coussin de tissu noir richement brodé, se trouvait une idole.

Mesurant près de 30 centimètres de long, elle était taillée dans une pierre rouge sang et adoptait une forme démoniaque. Elle tenait dans ses mains un globe rose, et ses yeux luisaient dans l'obscurité. L'objet était recouvert de gravures étranges, dont les motifs sibyllins semblaient cependant presque familiers à Topal. Presque.

Ce qu'il a reconnu, c'était le *pouvoir*.

L'idole gravée était de toute évidence un artefact magique d'une importance considérable. Chose plus surprenante encore, Topal pouvait l'utiliser lui-même, quoiqu'il n'en fusse pas le créateur. Après quelques expérimentations mineures, il a découvert qu'il agissait comme un focus et améliorait de manière significative ses capacités magiques. Cet artefact très puissant lui appartenait désormais, et personne ne pourrait le lui enlever.

Pendant ce temps, le légiste attribuait le décès de Templeman à une mort naturelle. Il a toutefois été surpris d'apprendre que l'ami de Topal n'avait que 42 ans, et non pas la soixantaine comme son état général le laissait supposer.

Le soir de la crémation de Templeman, Topal a essayé sans succès une invocation toute simple, en s'aidant de l'idole. Quelques heures plus tard, ses rêves ont commencé. Des images de mort et de ruine venaient le tourmenter dans son sommeil, mais son appétit de pouvoir lui ôtait toute prudence. Les signes du danger représenté par l'idole s'étaient partout autour de lui, mais il a fallu une menace directe pour lui ouvrir les yeux. Il s'est réveillé dans sa boutique en flammes.

La destruction de son commerce, ses cauchemars et la détérioration alarmante de son corps lui ont fait découvrir la vérité. Il a enfin compris - grâce à un effort exceptionnel - qu'il devait se libérer de l'emprise de l'idole.

Faisant jouer ses relations, Topal a rapidement pris contact avec un groupe de savants elfes intéressés par l'achat du talisman.

Durant sa rencontre avec les personnages, Topal enfouit constamment l'une ou l'autre de ses mains (malgré la chaîne qui le relie à sa mallette) dans les poches de son manteau, où il conserve une provision de bonbons casse-mâchoires. Il engloutit son repas sans s'interrompre. Après son offre initiale, Topal laisse les personnages mener la suite de la discussion. Faites un test d'opposition de Négociation. Pour chaque succès supplémentaire obtenu par l'équipe, Topal augmente ses tarifs de 10 pour cent. Si c'est lui qui obtient davantage de succès, il s'en tient à sa première offre. Il accepte de payer la moitié d'avance et l'autre moitié après la fin de la mission. Il ne révèle pas le lieu du rendez-vous ni la teneur de l'échange, et refuse de dire s'il est l'acheteur ou le vendeur. Une fois parvenu à un accord avec les personnages, il reprend la parole en ces termes, tout en faisant descendre un reste de nourriture :

"Parfait, parfait", dit-il. "J'étais sûr de pouvoir compter sur vous. Ne soyez pas en retard. C'est le plus important. Soyez ici au Yoshiro's avant 3 heures du matin. Venez avec vos propres moyens. J'utiliserais un autre véhicule. Je compte sur vous, j'ai vraiment besoin de votre aide." Topal essuie le fond de son assiette avec ses doigts et engloutit un autre casse-mâchoires en se levant pour partir.

Les Shadowrunners peuvent choisir de rester au Yoshiro's jusqu'à 3 du matin ou d'aller prendre un peu de repos d'ici là.

DANS LA CHALEUR DE LA NUIT

Dans ce cas, reportez-vous au chapitre suivant, **Le territoire des diables** (page 11). S'ils préfèrent s'informer sur leur nouvel employeur, allez au chapitre **Contacts** (page 44).

ANTIVIRUS

La seule difficulté qui risque de se présenter ici est que les joueurs refusent le job. S'ils n'accrochent pas immédiatement à votre histoire, dites à l'un d'entre eux, un magicien de préférence, qu'il se sent étrangement attiré vers le chaman. Il éprouve le besoin profond d'aider cet homme visiblement désespéré.

Si cela ne suffit pas, Topal est prêt à payer tout ce que lui demanderont les Shadowrunners. Fatigué au point de s'écrouler, il commence à trembler pour sa vie. Sans connaître la nature exacte de l'idole, il sait qu'elle risque de le tuer s'il ne s'en débarrasse pas très vite. Malheureusement pour lui, il est déjà trop tard.

TOPAL

Topal était récemment encore l'heureux propriétaire de The Guiding Hand, une boutique de talismans et de magie modeste mais prospère dans le quartier de Sophocles (Redmond). Les affaires marchaient bien et Topal jouissait d'une excellente réputation dans le quartier. Le monde s'est écroulé autour de lui depuis qu'un vieil ami a franchi le pas de sa porte avec l'idole.

La nuit dernière, il a enfin trouvé acquéreur pour le mystérieux artefact en la personne d'un groupe de magiciens elfes. Il a consacré le restant de la nuit et presque toute la matinée à relancer ses contacts pour engager des gardes du corps. Un contact commun l'a orienté vers les Shadowrunners.



Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 2
Force : 1
Charisme : 4
Intelligence : 4
Volonté : 4
Essence : 6
Magie : 6 (1*)
Réaction : 3

*Utilisez cet indice si Topal se trouve à moins de 4 mètres de l'idole. Voir **Les forces des ténèbres**, page 40.

Réserves de Dés

Astrale : 5 (1*)
Combat : 5
Magie : 6 (1*)

Équipement

Fétiche de Détection réutilisable
Mitsubishi Runabout
Pistolet Léger Colt American L36 |11 (chargeur) 6L|
Secrétaire de Poche
Vêtements Pare-Balles (3/0)

Totem

Corbeau

Sorts

Combat
Éclair Mana : 3
Détection
Analyse Technique : 4
Illusion
Masque : 3
Spectacle : 4

MONITEUR DE CONDITION

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



Compétences

Armes à Feu : 3
Étiquette (la Rue) : 5
Invocation : 6
Négociation : 3
Sorcellerie : 5
Théorie Magique : 6
Voitures : 2

LE TERRITOIRE DES DIABLES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Il est presque 3 heures du matin. Alors que vous quittez le parking du Yoshiro's, une brise légère vous frappe au visage. La nuit est exceptionnellement douce et la pleine lune illumine un ciel sans nuage. Mauvais présage, mais si vous teniez compte de ce genre de signes vous n'auriez plus qu'à changer de boulot.

Une vieille Mitsubishi Runabout tourne au coin et vient se ranger à proximité le long du trottoir, dans la lumière des lampadaires halogènes. Son unique occupant passe la tête par la portière. L'éclairage blafard lui donne dix ans de plus que la lueur tamisée du Yoshiro's. Son visage est tiré, creusé, et ses yeux marqués de cernes sombres accentuent son air hanté. Il vous regarde avec nervosité.

"Parfait, parfait. Vous avez apporté la grosse artillerie. J'espère que ce sera inutile, mais qui sait ? On ne peut pas se fier aux elfes. Vous êtes prêts ? Alors, on y va."

Sans attendre la réponse, Topal démarre et prend de la vitesse. Bien qu'il fasse de nombreux tours et détours, il se dirige de toute évidence vers les Puyallup Barrens. Pas étonnant qu'il ait voulu qu'on lui tienne la main. La plupart des gens raisonnables ne s'aventurent pas dans ces quartiers en plein soleil, alors au milieu de la nuit... En prenant par Jefferson, vous maintenez la distance, priant silencieusement pour éviter les gangs de motards qui sillonnent le district.

Un hurlement de pneus et le cri d'un hérisson écrasé vous apprend que ce n'est pas votre jour de chance.

L'ENVERS DU DÉCOR

Bien involontairement, Topal a conduit les Shadowrunners en plein territoire des Asphalt Devils (les Diables de l'Asphalte). Remarquez que si ça n'avait pas été eux, ç'aurait été un autre gang. Les Barrens en sont infestés.

Six Devils sont restés défendre leur bout de voie rapide pendant que le reste du gang est parti en expédition ailleurs. Vieux et cruels, ils ne demandent qu'à tromper leur ennui, surtout à cette heure-là. S'ils peuvent chasser les Shadowrunners de leur territoire, ils remportent une victoire morale. S'ils peuvent récupérer un peu de matériel par la même occasion, tant mieux.

Allez au chapitre Véhicules et Combat (**Shadowrun**, pages 104-109). Le combat débute sur un Terrain à Espace Limité (Terrain Normal, de nuit). Les motards apparaissent à 50 mètres derrière le véhicule des Shadowrunners, à une vitesse de 60. Ils ont des Rapiers et des Scorpions. Leur artillerie limitée (ils n'ont pas d'armes montées sur leurs motos) les contraint à s'approcher au plus près avant d'ouvrir le feu. S'ils doivent conduire et tirer en même temps, ils ajoutent +2 à tous leurs seuils de réussite. Le combat se termine quand les personnages prennent 100 mètres d'avance sur les Devils, ou quand ils quittent leur territoire, c'est-à-dire après cinq tours de combat. A la fin de chaque tour, faites un test de Véhicule (4) pour le personnage qui conduit. Si il n'obtient aucun succès, il s'est aventuré en Terrain à Espace Restreint (Terrain à Espace Limité, de nuit). A la fin du prochain tour,

il peut refaire ce test pour essayer de regagner un Terrain à Espace Limité.

Si les Devils parviennent à immobiliser la Runabout ou n'importe quel autre véhicule, ils s'arrêtent pour la curée. Les Shadowrunners doivent songer à protéger leur Mr Johnson. A ce stade, le combat se déroule normalement.

Une fois le combat résolu, les Shadowrunners et leur client reprennent la route. Reportez-vous au chapitre **Les chiens dans la décharge** (page 13). S'ils ont des blessés, ils ne disposent que d'une vingtaine de minutes pour les soigner. Un délai plus important les mettrait en retard au rendez-vous.

ANTIVIRUS

Au cas où les personnages semblent devoir se faire massacrer dès le premier affrontement, montrez-vous clément et miséricordieux. Un autre gang peut surgir à l'improviste et profiter de l'occasion pour tomber dans le dos des Asphalt Devils, par exemple. Ou bien faites intervenir la Lone Star (quoique si on considère la position des flics vis-à-vis des habitants des Barrens...). Si les joueurs ratent tous leurs jets, laissez-les souffler un peu. Cette rencontre a pour but de les rappeler aux dures réalités de la vie dans les Barrens, et non pas de leur faire connaître une mort prématurée.

Il est d'une importance capitale que Topal survive jusqu'au chapitre suivant. Il doit se rendre à la casse pour amorcer véritablement le scénario.



LES ASPHALT DEVILS

QUICK KILL

Toujours en mouvement, toujours en train de parler, Quick Kill est un homme hyper actif au caractère vraiment sauvage.

Attributs

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

Réserves de Dés

Combat : 6

Compétences

Armes à Feu : 4
Armes de Jet : 3
Armes Lourdes : 3
Combat Armé : 4
Motos : 6

Cyberware

Armure dermale (1)
Réflexes câblés (1)
Yeux cybernétiques amplificateurs de lumière

Équipement

2 grenades offensives (10G)
Ares Predator [15 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 9M]
Casque (1/1)
Harley Scorpion
Katana (+1 allonge, 8M)
Manteau renforcé (4/2)
Mitrallette Uzi III [24 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 6M]

SWEET SHEILA

Petite amie de Quick Kill, Sheila est tout sauf douce (Sweet). En combat, elle pousse des hurlements hystériques qui la font paraître encore plus jolie.

Attributs

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

Réserves de Dés

Combat : 6

Compétences

Armes à Feu : 4
Combat à Mains Nues : 2
Furtivité : 5
Motos : 7

Équipement

Harley Scorpion
Mitrallette Heckler & Koch HK227 [28 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 7M]
Veste Pare-Balles (5/3)

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

AUTRES MOTARDS (4)

Attributs

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

Réserves de Dés

Combat : 4

Compétences

Armes à Feu : 3
Combat Armé : 4
Combat à Mains Nues : 4
Motos : 4

Équipement

Couteau (4L)
Gilet à plaques (4/3)
Mitrallette Uzi III [24 (chargeur), plus 2 chargeurs, visée laser, 6M]
Yamaha Rapier

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

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

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

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



LES CHIENS DANS LA DÉCHARGE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous suivez Topal jusqu'aux portes de la casse Black's Junk Yard, l'un de ces établissements qui font la légende de Seattle. Derrière les lourdes grilles d'acier se dressent d'innombrables empilements de véhicules et de carcasses venus trouver le repos éternel. Topal arrête sa Runabout, sort dans la lueur des phares et s'approche d'une grosse pierre appuyée contre le mur de la casse. Sans réaliser qu'il se découpe en pleine lumière, le gros homme appuie ses épaules contre la pierre et la bascule sur le côté, révélant un tunnel qui traverse le mur. L'entrée est plutôt étroite mais Topal y plonge tête en avant, mallette à la main. Vous coupez les phares de la Runabout en faisant un rapide tour d'horizon, dissimulez vos véhicules derrière les bennes à ordures qui jonchent l'allée et vous regroupez autour de l'entrée du tunnel. Rejetant de côté vos doutes et vos soupçons, vous franchissez à la suite de Topal l'ouverture noire et menaçante.

Fort heureusement, le passage s'élargit presque aussitôt après l'entrée. Vous rampez sur environ cinq mètres et parvenez à un coude vertical. Vous débouchez dans la casse au clair de lune, juste à temps pour voir Topal reposer la capote rouge d'une ancienne Ford LTD contre une pile de carcasses compressées. La sortie du tunnel est dissimulée par un monceau de ferraille qui longe le mur. Sans prononcer un mot, Topal vous fait signe de le suivre et s'enfonce entre les rangées de voitures.

Vous avancez discrètement au cœur de la casse, revenant plusieurs fois sur vos pas pour contourner des carcasses écroulées en travers du chemin. Alors que vous commencez à craindre que Topal ne soit perdu, il pose un doigt sur ses lèvres et s'arrête au milieu du labyrinthe de fer.

"Parfait, parfait. Nous y voilà," chuchote-t-il. Vous êtes parvenus à l'orée d'un espace dégagé, de forme vaguement circulaire. Des bouts de ferraille jonchent l'herbe folle. La pleine lune plonge les abords du périmètre dans l'ombre. Il est difficile de dire si les zones plus sombres sont de véritables ouvertures ou de simples renfoncements.

Si un personnage examine les alentours en perception astrale :

Tu entres en transe et laisses le pouvoir qui te distingue des autres mortels te posséder graduellement. Ton corps paraît grandir tandis que tu jettes un regard circulaire. Au premier coup d'œil, le lieu de rendez-vous semble désert. Mais ensuite, tu remarques trois personnes, peut-être des elfes, de l'autre côté du périmètre. La première est appuyée contre une masse sombre, certainement un véhicule. Elle tient d'une main ce qui pourrait être une arme, de l'autre une serviette en cuir.

Le second individu est assis en lotus au sommet de la plus haute pile de carcasses de l'endroit. De là, il domine tout le périmètre. Il est entouré d'une aura bleutée, sans doute l'effet d'un sort. Deux lumières jaunes dansent sur son corps, semblant se pourchasser entre elles. Elles créent l'illusion d'une deuxième aura, jaune. Il tient dans son giron un morceau de métal, probablement une arme.

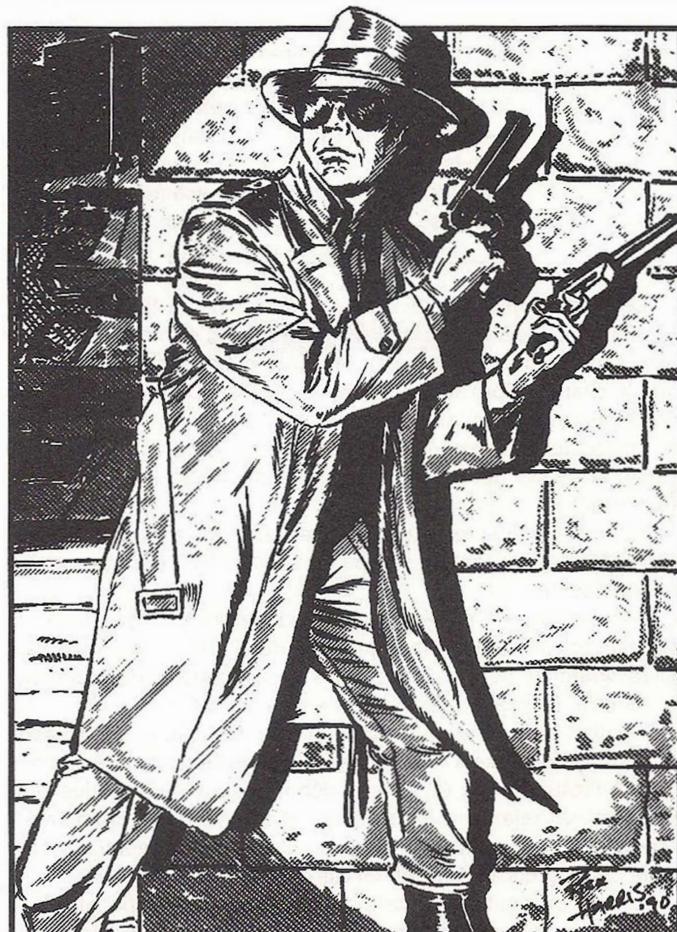
La forme astrale de la dernière personne flotte au-dessus et légèrement en retrait de l'elfe à la serviette. Elle aussi est baignée d'une lueur bleutée. En croisant ton regard, elle t'adresse un léger signe de tête. Ta vision astrale ne remarque personne d'autre.

Quand les personnages sont prêts :

Topal jette un regard prudent sur l'espace dégagé. Il s'apprête à poser le pied à l'intérieur quand une silhouette sort de l'ombre, du côté opposé. Sa main gauche est vide. Dans la main droite, elle porte une serviette de cuir. La lueur de la lune découvre ses traits, ceux d'un elfe au visage sombre. Il tire sur sa cigarette et la projette d'une geste souple en direction du tunnel.

"Tu es prêt, homme-corbeau ? Je viens pour faire l'échange." La voix de l'elfe est précise et porte clairement malgré la distance.

Topal se retourne, visiblement effrayé. "Ça ne va pas. Quelque chose ne va pas. Gardez ça." Avec plus de vivacité et d'habileté que sa corpulence ne le laissait prévoir, il ôte la menotte à son poignet et la fixe au bras du Shadowrunner le plus proche. "Avec vous, elle sera en sûreté. Venez quand je vous appellerai. Pas avant."



LES CHIENS DANS LA DÉCHARGE

Topal s'avance dans le périmètre mais, après quelques pas, sa respiration s'accélère. Il ralentit, traîne les pieds jusqu'à l'elfe et s'arrête devant lui en tremblant. "Vous n'êtes pas la personne avec qui j'ai traité. Où est-elle ?"

"C'est avec moi que tu négocies, homme-corbeau. J'ai apporté l'argent. Où est la marchandise ?"

L'ENVERS DU DÉCOR

Demandez un test de Perception/Intelligence (6) à chacun des personnages. Faites-le également pour Topal et les trois PNJ elfes. Ceux qui possèdent des oreilles cybernétiques avec amplification auditive obtiennent un bonus de -1 au seuil de réussite.

TEST DE PERCEPTION	
Succès	Résultats
0-1	Une muraille de voitures désossées s'écroule en cascade devant une Ares Citymaster de la Lone Star qui jaillit dans le périmètre. De puissants projecteurs illuminent la scène, tandis que la porte arrière du véhicule tombe au sol avec un bruit sourd. La tourelle braque son canon dans votre direction. Tu aperçois de nombreux flics lourdement armés s'approcher au pas de charge. "On se fixe ! Vous êtes tous en état d'arrestation !" (le personnage est surpris).
2-3	Tu entends le rugissement du moteur d'un véhicule lourd. Il s'approche de vous à grande vitesse (le personnage n'est pas surpris, il détermine son Initiative normalement).
4 +	Tu entends le rugissement encore lointain mais parfaitement reconnaissable d'un véhicule lourd. D'autres bruits de moteur sont également perceptibles, entre les rangées de voiture et dans le ciel au-dessus de la casse. On dirait que vous allez avoir des ennuis (le personnage n'est pas surpris et peut entreprendre une action avant l'intervention de la Lone Star).

Les PNJ adoptent la tactique suivante dans la limite de leurs possibilités. Blackwing bondit en dehors du périmètre et plonge dans l'ombre. Il empoigne son FN HAR et tire sur Topal, croyant que le chaman Corbeau lui a tendu un piège. Une fois Topal tué, Blackwing bat précipitamment en retraite.

Tundra tente de frirer Topal avec un Éclair Mana. Si cela ne suffit pas, il lance ses deux grenades dans le périmètre et s'enfuit avec Blackwing.

Harper couvre la retraite de ses partenaires, ouvrant le feu avec son Enfield ou lançant un sort de Monde Chaotique si l'opportunité se présente.

Topal reste un instant confondu, puis tente désespérément de s'échapper en courant dans toutes les directions. A moins que les Shadowrunners ne se risquent dans le périmètre pour le ramener en lieu sûr, il est abattu par les elfes ou la Lone Star.

Les flics arrivent en force, avec dix hommes dans la Citymaster et deux Yellowjackets descendant silencieusement en auto rotation. A l'instant où la Citymaster débouche sur les lieux, les deux hélicoptères relancent les moteurs et allument les projecteurs. Une poignée d'hommes de troupe sont également répartis autour de la casse, prêts à intervenir en cas de besoin.

La voix du capitaine Grissim fait résonner le haut-parleur de la Citymaster : "O.K., Blackwing. Toi et tes copains terroristes, vous

êtes encerclés. Rendez-vous sans résistance et j'accepterai peut-être d'en tenir compte." Heureusement pour les Shadowrunners, la Lone Star fait de Blackwing sa priorité numéro un.

Une fois Topal abattu et les elfes en fuite, les personnages doivent songer à leur propre salut. Chacun d'eux se voit barrer le passage par un flic de la Lone Star et doit le vaincre d'une façon ou d'une autre avant de pouvoir s'enfuir. Si le combat dure plus de quatre tours, un autre flic arrive en renfort, et ainsi de suite tous les cinq tours. Faites bien comprendre aux Shadowrunners qu'il s'agit d'une vaste opération de police et non pas d'une descente de routine. S'ils s'acharnent à lutter pied à pied, ils finissent par être submergés.

Quand ils se décident à s'enfuir, demandez-leur un test de Réaction (5) et reportez-vous à la Table suivante.

TEST DE RÉACTION	
Succès	Résultats
0	Acculé par un flic de la Lone Star, le personnage doit se battre pour forcer le passage. Tous les cinq tours, un autre flic arrive en renfort. Une fois le personnage débarrassé de ses adversaires, lancez un dé. Si vous obtenez 1-2, reportez-vous au résultat correspondant à 3-4 succès ; si vous obtenez 3-4, allez au résultat correspondant à 5-6 succès ; si vous obtenez 5-6, voyez le résultat correspondant à 7 succès et plus.
1-2	Échappant aux flics, le personnage rencontre un de ses partenaires. Ils ne lancent le dé qu'une fois pour les deux, mais se reportent d'abord au résultat correspondant à 0 succès.
3-4	Le personnage gagne le mur d'enceinte de la casse. Il doit faire un test d'Athlétisme (5) pour l'escalader. S'il n'obtient qu'un succès, il parvient à grimper mais les barbelés lui infligent des dégâts 6M. S'il obtient deux succès ou plus, il passe le mur sans dommage.
5-6	Le personnage parvient à la grille principale de la casse. Pour l'escalader, il doit réussir un test d'Athlétisme (4). Il n'a besoin que d'un seul succès.
7 +	Le personnage retrouve l'accès du tunnel et peut s'échapper par là.

Il est tout à fait possible que, la confusion aidant, les Shadowrunners ne s'échappent pas tous en même temps. Cependant, ils peuvent se retrouver au cours de leur fuite. Dans ce cas, ils ne font qu'un seul test, avec un seuil de réussite égal à l'indice de Réaction du plus lent d'entre eux.

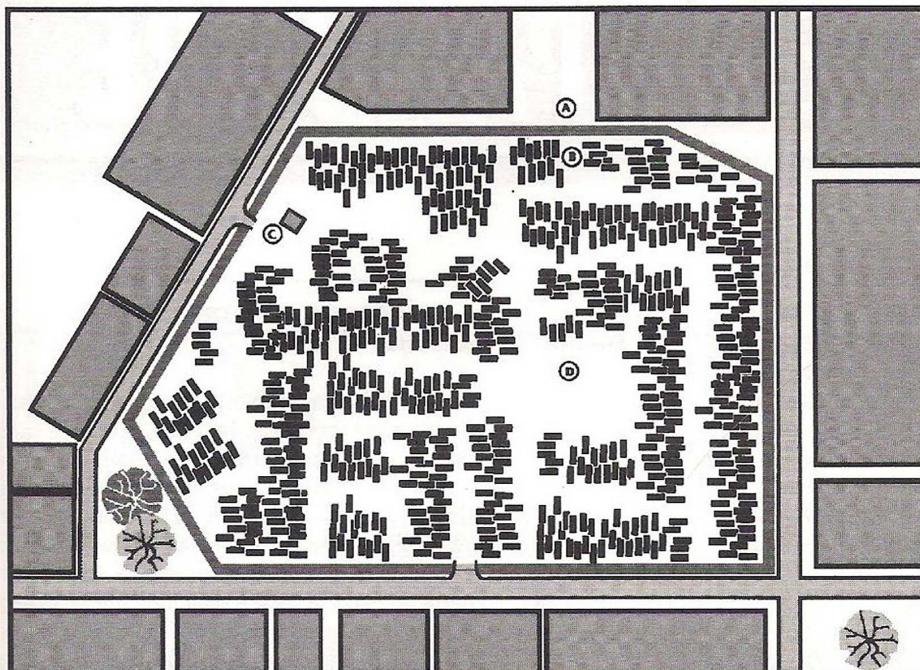
Il n'est guère probable qu'ils se cognent à Blackwing ou ses partenaires en prenant la fuite. Mais si c'est le cas, leurs statistiques ainsi que celles du capitaine Grissim se trouvent au chapitre **Ombres Portées** (pages 49-50).

Une fois en sécurité, les Shadowrunners voudront probablement se faire oublier un moment. Quoi qu'ils décident, rendez-vous au chapitre suivant, **La boîte de Pandore**. (page 16)

ANTIVIRUS

Plusieurs événements doivent se dérouler au cours de cette rencontre. Les Shadowrunners doivent s'en sortir, au moins pour la plupart, et Topal doit mourir. C'est dur, mais c'est ainsi. Son heure a sonné.

LES CHIENS DANS LA DÉCHARGE



La casse Black's Junk Yard

- A = Entrée du tunnel
B = Sortie du tunnel
C = Entrée de la Citymaster
D = Lieu du rendez-vous

□ = 5 mètres
■ = Carcasses de véhicules

Si un personnage est capturé, laissez-lui une chance de fausser compagnie aux flics pendant qu'on l'entraîne vers les voitures de patrouille garées devant la porte principale. S'il n'y parvient pas, il est arrêté, inculpé et ramené au poste. Placé en détention pendant 24 heures, il est interrogé par Grissim sous l'œil vigilant d'un mage de la Lone Star utilisant un sort d'Analyse de Vérité. Grissim doit bien se rendre à l'évidence : le personnage ignore tout de Blackwing. Il est alors relâché et placé sous surveillance astrale 24 heures sur 24.

Topal peut trouver la mort de différentes manières. Il peut être abattu par les elfes, écrasé sous une avalanche de carcasses de voitures, ou simplement se perdre dans la casse, auquel cas Blackwing lui fait son affaire. En dernier recours, il peut être cueilli au moment de monter dans sa Runabout, alors qu'il pensait réussir à s'échapper.

LES FLICS DES RUES

Ces employés sous-payés de la Lone Star ont pour seul objectif de voir le soleil se lever. S'ils sont gravement blessés, ils abandonnent la partie à des collègues moins mal en point. On leur a dit de capturer Blackwing, mais sans se faire tuer. En conséquence, ils commencent par utiliser leurs matraques. Si les choses tournent mal, ils sortent la grosse artillerie. Formés à la répression des émeutes et au combat rapproché, ils sont un peu mieux entraînés que les flics ordinaires.

Attributs

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

Réerves de Dés

Combat : 5

Compétences

Armes à Feu : 3

Combat Armé : 4

Combat à Mains Nues : 4

Étiquette (la Rue) : 3

Compétence spéciale

Procédure de Police : 4

Équipement

Ares Predator |15 (chargeur), plus 2 chargeurs, 9M]

Casque avec émetteur (1/1)

Électro-matraque (+1 Allonge, 6G Étourdissement + Spécial)

Lunettes amplificatrices de lumière

Veste Pare-Balles (5/3)

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étourdissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Moyen
Blessure Grave	Etourd. Grave
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

LA BOÎTE DE PANDORE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous parvenez à votre destination, la poitrine en feu et les mains tremblantes d'excitation. Pour reprendre le contrôle de vos nerfs, vous concentrez votre attention sur les différents problèmes qui se posent à vous. L'ex-Mr Topal va avoir du mal à vous payer le reste de votre salaire, mais il vous a laissé un cadeau d'adieu : la mallette d'acier et son mystérieux contenu. Il est temps de reprendre l'initiative. Vous devriez peut-être chercher à savoir qui a prévenu la Lone Star, qui étaient ces elfes et que contient cette fichue mallette.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadowrunners doivent prendre le temps de se reposer et de récupérer. Donnez-leur jusqu'à 18 heures pour se préparer à la suite de l'aventure. Au besoin, ils peuvent faire une rapide visite à une clinique discrète. Ils peuvent également s'informer dans la rue ou examiner le contenu de la mallette. De toute façon, à 18 heures, le cours des événements se met de nouveau en branle.

Si les personnages décident de se renseigner un peu, allez au chapitre **Contacts** (page 43).

LE CONTENU DE LA MALLETTÉ

La mallette n'est pas piégée et s'ouvre sans difficulté. Sa fonction est simplement de protéger son contenu. Elle est toute cabossée et a dû encaisser de nombreux chocs. Il s'agit d'un modèle courant, disponible dans n'importe quelle boutique de matériel de sécurité. Une analyse astrale ne révèle rien de particulier, à l'exception d'une légère trace de pouvoir émanant de l'intérieur.

La mallette contient un coffret en bois sculpté de dimension presque équivalente. Un test de Théorie Magique (6) permet d'identifier certains des symboles gravés sur le coffret comme étant d'origine cabaliste. Malgré leur similitude, ils ne peuvent être déchiffrés directement. Le coffret lui-même est en relativement bon état et ne comporte pas trop d'éraflures.

En revanche, le couvercle est fendu et peut facilement être ôté. On découvre alors une pièce de soie noire recouvrant le contenu. C'est Topal qui l'a mise en place. Sous la soie se trouve l'idole.

Comme indiquée précédemment, l'idole est enfoncée dans un coussin de tissu noir brodé d'anciens symboles et motifs qui n'ont aucun rapport avec ceux du coffret. Une analyse astrale révèle la présence de magie à l'intérieur du tissu, ainsi qu'une sphère noire impénétrable, tout à fait similaire à celle formée par un cercle hermétique, autour de l'idole.

Un examen plus attentif permet de découvrir que la sphère est issue des broderies du coussin. Si un personnage tente d'analyser astralement ces symboles, il doit réussir un test de Sorcellerie (6).

PERCEPTION ASTRALE

Succès

1-2

Résultat

Les symboles et les motifs brodés sur le tissu forment apparemment la base d'une structure magique de type hermétique, mais dotée d'une intensité stupéfiante pour une zone de cette taille. Une chose est certaine, la méthode qui sous-tend cette structure est d'une puissance considérable. Cette structure magique ressemble à un genre de barrière, mais sa nature est différente de celle produite par un cercle hermétique. Quoique complexe et bien au-delà de la compréhension du personnage, la structure magique part de toute évidence en lambeaux. Bizarrement, le pouvoir du sort semble orienté vers l'intérieur, conçu pour contenir la force de l'objet plutôt que pour le protéger des agressions extérieures.

3-4

5-6

7 +

Pour examiner l'idole avec tout le soin nécessaire, il faut la retirer du coffret. Ceci n'entraîne pas de conséquences immédiates.

L'idole est taillée dans une pierre rouge sang, froide au toucher. Sa forme possède quelque chose de démoniaque, avec des yeux luisants et un globe rose serré sur sa poitrine. Les motifs et les symboles qui la recouvrent ne présentent aucune similitude avec ceux du coffret ni du coussin. Elle est patinée par l'usage ou par le temps, et les gravures sont à peine discernables.

Pour davantage de détails concernant l'idole, voir **Les forces des ténèbres** (page 40).

A 18 heures, l'un des Shadowrunners reçoit un coup de téléphone. Il reconnaît la voix d'un de ses contacts ; le gars n'avait jamais été aussi sérieux.

"Hé, bonhomme ! Faut qu'tu t'pires, et fissa ! Les bleus sont en route pour te faire une p'tite visite. Dégage, mais n'te ramène pas chez moi. Y'a trop d'monde après toi, j'ai pas b'soin d'ça pour le moment. Pigé ? On s'appelle dans quelques jours. Si t'es toujours en vie."

En jetant un œil par la fenêtre, les Shadowrunners aperçoivent plusieurs voitures de patrouilles de la Lone Star converger en silence vers eux. Les flics sont là, et pas avec des lance-pierres ! Les personnages parviennent à leur échapper d'extrême justesse.

Reportez-vous ensuite au chapitre suivant, **Dans la rue, sur la brèche** (page 18).

ANTIVIRUS

Seuls quelques points doivent retenir votre attention ici. Au cas où les personnages choisissent de ne pas toucher à l'idole ni de s'en servir, que ce soit maintenant ou plus tard dans le scénario,

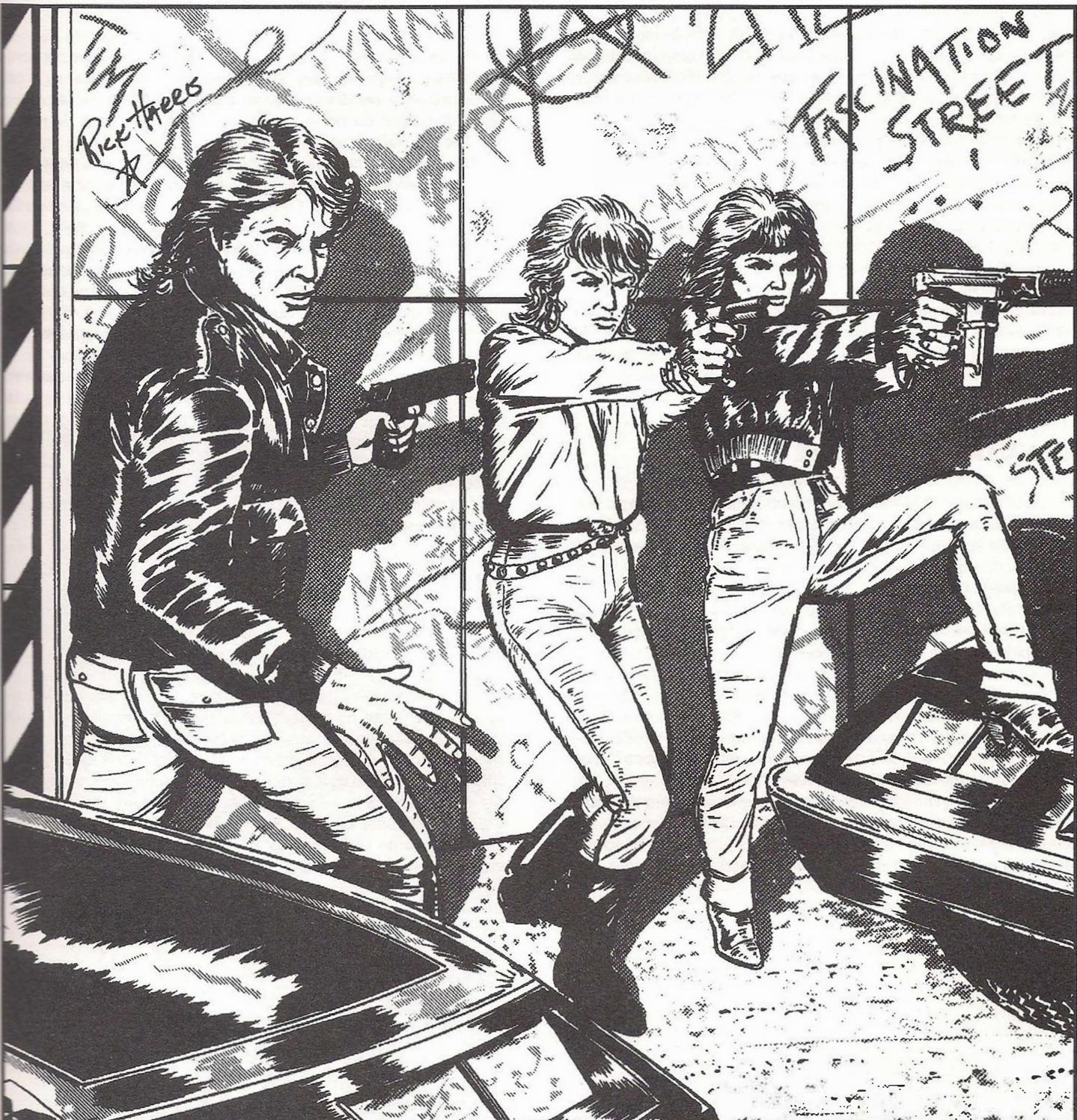
LA BOÎTE DE PANDORE

très bien. L'aventure continue, même si aucun d'entre eux ne tombe sous l'influence de l'objet. Évidemment, c'est un peu moins intéressant... Faites de l'idole une tentation aussi irrésistible que possible, au besoin placez les personnages dans une situation qui les force à utiliser l'idole pour sauver leur peau.

Si l'équipe se sépare durant la journée, faites-leur prévoir un lieu de rendez-vous pour plus tard. S'ils ne sont pas ensemble à

18 heures, ils apprennent la nouvelle chacun de leur côté. Ils doivent se rendre compte que l'union fait la force. Dans le cas contraire, arrangez-vous pour les réunir aussi rapidement que possible.

Allez au chapitre **Les forces des ténèbres** (page 40), pour voir comment faire monter la tension une fois qu'un des Shadowrunner a posé la main sur l'idole.



DANS LA RUE, SUR LA BRÈCHE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous décidez de descendre dans la rue, où des petits malins dans votre genre peuvent facilement se fondre dans la foule. Vous êtes en train de réfléchir à ce que vous allez faire quand la vitrine d'une boutique de tridéo accroche votre regard. Vous connaissez cette tronche qui passe au journal du soir. En fait, on dirait bien que c'est la vôtre...

Vous traversez la rue pour vous planter devant la vitrine. La vieille photo se dissout et laisse la place à d'autres clichés représentant vos compagnons d'infortune. Une voix off avertit la population de la menace que vous représentez.

"Attention. Ces individus sont armés et extrêmement dangereux. Ils ont déjà affrontés les forces de la Lone Star, blessant plusieurs agents. Considérez-les comme des malfaiteurs de Classe A. Si vous les apercevez, n'essayez pas de..."

Oh, oh ! Finalement, la présence de la foule n'est plus aussi sécurisante. En fait, vous avez la funeste impression que tout le monde vous regarde. Vous vous jetez dans une ruelle sombre pour examiner la situation. Il semble que vous ayez besoin d'un plan de rechange.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les Shadowrunners sont traqués, entre autres, par le capitaine Grissim, qui ne comprend plus rien à rien. Ses supérieurs lui ont ordonné de les ramener, si possible vivants. Il a vainement tenté de faire valoir qu'il ne s'agissait que de menu fretin, sans relation aucune avec Blackwing. Malgré ses réticences, il a alerté les médias dès qu'il a été en mesure d'identifier Topal et de retracer ses activités des trois derniers jours. Son patron attend des résultats rapides, et il ne veut pas le décevoir.

A ce stade, les Shadowrunners ont plusieurs solutions, mais aucune vraiment enthousiasmante. S'ils rentrent chez eux, ils sont attendus par un comité d'accueil de la Lone Star. Les flics ne prennent pas de risques et commencent avant toute chose par demander des renforts. Pour jouer ces rencontres, reportez-vous au chapitre **La Lone Star est votre amie**, page 22.

Si les Shadowrunners se rendent à un de leurs points de chute habituels, ils se voient probablement refuser l'entrée. Personne ne veut du genre d'ennuis qu'ils traînent après eux ces temps-ci. Si les personnages entrent en force, ils s'attirent l'inimitié de tous.

S'ils continuent à déambuler dans les rues, ils finissent par être reconnus par un squatter qui brûle son dernier nuyen pour alerter les flics.

En se déplaçant sans arrêt, ils peuvent échapper un certain temps aux recherches de la police. Mais même en voiture, ils sont serrés de plus en plus près par la Lone Star. Une bonne solution consiste à se cacher dans un immeuble abandonné, ou s'introduire dans un endroit où personne ne les connaît. A moins de rester bien cachés, ils finissent par être arrêtés.

S'ils effectuent quelques recherches, allez au chapitre **Contacts**.

Si les Shadowrunners trouvent partout porte close, c'est en partie à cause de Blackwing. En effet, l'elfe fait courir le bruit qu'ils ont assassiné Topal pour lui prendre l'idole. Même en 2053, il y a encore des choses qui ne se font pas, et doubler son employeur est l'une d'entre elles. Un tel forfait place un homme quelque part en dessous d'un squatter vérolé sur la chaîne alimentaire. Malheureusement pour l'équipe, Caw Caw, un ami de Topal, croit ces rumeurs. Il a rassemblé les Enfants de Sophocle pour traquer les Shadowrunners et venger la mort du marchand de talismans.

Les personnages doivent laver leur réputation, mais ils peuvent aussi s'interroger plus avant sur l'étrange artefact trouvé dans la mallette. S'ils portent le talisman chez un chaman, un mage ou un marchand de talismans, ils peuvent peut-être en apprendre davantage. Voyez **L'idole**, au chapitre **Contacts**, page 45.

Selon ce que les joueurs (ou le Maître de Jeu) décident, l'aventure se poursuit au chapitre **Questions pour un vieux chien, La Lone Star est votre amie**, ou même **Enfants trouvés**.

ANTIVIRUS

Les Shadowrunners se trouvent dans une situation très inconfortable. Les personnes qui ne leur témoignent pas d'hostilité ne songent qu'à les livrer à la police. Ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes. Le mieux qu'ils puissent faire consiste à éviter la police et les gens qui ne veulent pas d'eux. S'ils ne saisissent pas toute la sagesse de cette attitude, faites-les courir un peu. Empoisonnez-leur la vie. Saisissez leurs véhicules, faites garder leurs appartements, envoyez-leur toute sorte de tueurs. Ils finiront bien par comprendre. S'ils se montrent particulièrement obtus, usez et abusez du chapitre **La Lone Star est votre amie**. Tachez d'éviter malgré tout que l'aventure ne tourne au règlement de comptes avec les flics.

QUESTIONS POUR UN VIEUX CHIEN

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous observez la petite boutique de l'autre côté de la rue. Sa tenture élimée flotte lamentablement au-dessus du trottoir comme un linceul. Les vitres opaques portent des symboles astrologiques rudimentaires et ne laissent rien transparaître de ce qui se déroule à l'intérieur. Vous avez sûrement dû vous tromper.

Si un personnage examine la boutique sur le plan astral :

De l'extérieur, la boutique apparaît inerte. Banale.

Vous glissez de l'autre côté de la rue, passez à travers un bus et pénétrez à l'intérieur de la boutique. Vous voyez qu'elle a été transformée en appartement, avec un genre de salon encombré de meubles, de livres et d'une douzaine de petits formes qui doivent être des chiens. Une vieille femme est assise devant la cheminée, se balançant doucement dans son fauteuil. Elle semble être en train de tricoter. Quelques breloques sans grand pouvoir sont accrochées à ses vêtements.

Au moment de partir, vous remarquez que les chiens vous contemplent en silence.

Quand l'équipe entre dans la boutique :

Gardant un œil sur la rue (à tout hasard), vous gagnez la porte de la boutique. Un panneau de bois sculpté indique : "Trixie, Voyante Extralucide, Diseuse de Bonne Aventure. Tous les jours 10h30-18h. Fermé dimanche et fêtes." Au moins, Trixie a l'esprit pratique. C'est déjà quelque chose.

A cet instant, une vieille main toute ridée sort de l'ombre à l'intérieur de la boutique et retourne le panneau. Il indique désormais : "Ouvert". Un dernier regard circulaire et vous entrez dans un petit vestibule obscur. Alors que la porte se referme derrière vous et que le loquet retombe en place, une petite femme s'encadre dans la porte opposée. Dans l'obscurité, vous avez peine à distinguer son visage, mais vous vous rendez compte qu'elle est très âgée. Elle examine calmement votre équipe pour le moins contrastée.

"Ah, déjà des clients. Les affaires marcheront bien, aujourd'hui." Elle sourit au plus proche d'entre vous et marque une légère hésitation. "Vous feriez mieux d'entrer et de tout me raconter, mon garçon. Je lis dans vos yeux que vous êtes dans de drôles de draps."

L'ENVERS DU DÉCOR

Trixie est l'une des plus vieilles chamanes de Seattle. Elle a été voyante pratiquement toute sa vie. Cependant, elle a conservé une certaine distance avec les formes ordinaires de la divination, et se fie davantage à son bon sens et à son interprétation des signes de la nature.

Elle n'est pas surprise de voir les Shadowrunners. Bien qu'elle n'ait pas su exactement à quoi s'attendre, ses rêves l'avaient préparée à cette visite. Tandis que les personnages s'installent confortablement, Trixie passe dans la cuisine. Elle en sort peu de temps après avec une assiette de pâtisseries et une théière.

Une fois les rafraîchissements servis, Trixie s'assied dans un fauteuil croulant sous les coussins pour écouter les Shadowrunners. Elle prête attention à leur histoire sans les interrompre, pose ensuite quelques questions et réfléchit un moment. Quand elle demande à voir la mallette, tout Shadowrunner affecté par l'idole devient nerveux sans raison apparente. S'il se montre hostile, Trixie bat en retraite et tente une nouvelle approche. S'il parvient à se calmer et à se reprendre, elle redemande à voir l'idole. Elle ne la garde qu'un bref instant, durant lequel les trois douzaines de chiens qui l'entourent font preuve d'une inexplicable nervosité. Elle la rend ensuite aux Shadowrunners sans prononcer un mot.

Trixie hoche lentement la tête et annonce aux personnages qu'elle a besoin de quelques heures de réflexion. Ils peuvent rester dans la boutique s'ils le désirent. Quelle que soit leur décision, elle enfile son manteau et son chapeau et sort se promener en compagnie de ses deux plus gros chiens.

En fouillant sa maison en son absence, les Shadowrunners découvrent suffisamment d'éléments pour deviner qu'elle est une chamane Chien. Ils ne trouvent rien d'autre qui les intéresse. Ils peuvent profiter de quelques heures de répit en attendant le





retour de Trixy : il y a à boire et à manger dans la cuisine, et la maison est littéralement envahie par les livres. Mais s'ils préfèrent retourner dans la rue, c'est le moment idéal pour faire intervenir le chapitre **Enfants trouvés** (page 24) ou **La Lone Star est votre amie** (page 22). A moins que vous ne décidiez de laisser vos joueurs souffler un peu.

Quand Trixy revient, elle est accompagnée d'un nouveau chien qui s'installe au milieu du salon en habitué des lieux. Elle attend que les Shadowrunners soient tous présents pour parler. Son air est sombre. Elle se redresse bien droit sur son fauteuil et prend la parole d'une voix profonde et grave. "J'ai réfléchi à votre problème, et je crois que vous avez raison de craindre pour votre sécurité et celle de votre entourage. L'objet que vous détenez est dangereux. Je ne suis pas certaine de savoir exactement ce que c'est, mais je distingue en lui les signes d'une intelligence maligne. C'est un instrument de corruption. Tous ceux qu'il approche sont menacés.

"Autant que je sache, il existe différents moyens de le détruire, mais un seul qui soit vraiment certain : vous devez l'apporter à un Dragon. D'autres personnes sauraient certainement comment procéder, mais elles risqueraient d'être tentées par le pouvoir de l'objet. C'est peut-être déjà le cas. Seul un Dragon possède la sagesse et la compréhension nécessaires pour se contenter de le détruire.

"Vous devez aller trouver un Dragon et lui remettre l'idole, seulement attention ! Ce n'est pas un marché que vous passerez. Vous lui demanderez un service. N'imaginez pas que vous pourrez vendre l'idole. Je regrette sincèrement que cet artefact soit

parvenu entre vos mains, mais tel est votre destin. Donnez-le à un Dragon et vous pourrez peut-être vous en sortir sains et saufs."

A ce stade, les Shadowrunners risquent de lever les yeux au ciel en poussant de gros soupirs. C'est comme ça. Ils ont sans doute compris maintenant que la possession de l'idole ne peut leur attirer que des ennuis. La seule bonne nouvelle dans toute cette histoire, c'est qu'ils ont désormais une ligne d'action clairement tracée.

S'ils pensent à le lui demander, Trixy peut leur conseiller un Dragon. Son nom est Geyswain et il dirige une corporation de promotion immobilière appelée Lochlann Investments, située sur le front de mer de Tacoma. En dépit de sa jeunesse, il pourra probablement aider les Shadowrunners. Trixy le connaît personnellement et peut arranger un rendez-vous pour le soir même. Le seul autre Dragon qu'elle connaisse dans la région se nomme Haesslich : il est chef de la sécurité chez United Oil. Mais Trixy a entendu dire qu'il n'était pas en ville actuellement. Un simple coup de téléphone (sans même un test de Compétence) apprend aux personnages que Haesslich est actuellement en voyage d'affaires à Tokyo.

Pour éviter toute complication, considérez simplement qu'aucun autre Dragon de Seattle n'est disposé à aider les personnages pour l'instant. S'ils contactent Geyswain sans passer par Trixy, le Dragon accepte de les recevoir dans la soirée. La chamane l'a déjà appelé de toute façon.

Trixy voudrait se montrer plus utile, mais son âge avancé lui interdit de continuer à courir les ombres. Elle ne peut pas accompagner les personnages, et refuse de les débarrasser de l'idole.

A ce stade, si les personnages n'ont pas encore rencontré les Enfants de Sophocle, ils sont mûrs pour le chapitre **Enfants trouvés** (page 24). Sinon, et à condition qu'ils n'aient pas la police aux fesses, ils peuvent se rendre à **Suite en terrasse** pour rencontrer Geyswain (page 30). Si les flics sont sur leur piste, reportez-vous à **La Lone Star est votre amie** (page 24). Bien sûr, ils peuvent préférer se renseigner un peu avant d'aller trouver le Dragon ; dans ce cas, voyez le chapitre **Contacts** (page 45).

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners ne comprennent pas que leur prochaine étape doit les conduire à Geyswain, la situation risque de s'enlisir. Pendant ce temps, Blackwing, Grissim et une mystérieuse jeune femme remontent leur piste, hâtant le moment de la confrontation finale.

Une autre erreur possible consiste à se fâcher avec Trixy. Fort heureusement, c'est plutôt difficile, considérant la patience de la vieille dame. Rappelez-leur qu'elle seule peut les aider à laver leur réputation. Et sans réputation, plus de boulot. S'ils haussent les épaules, faites de même. Tous les chemins mènent à la chamane. S'ils s'en prennent à elle pour quelque raison que ce soit, leurs jours sont comptés. Tâchez d'éviter que la situation en arrive là.

QUESTIONS POUR UN VIEUX CHIEN

TRIXY

Trixie a grandi dans ce qui forme aujourd'hui les Redmond Barrens. Elle habite le même immeuble depuis 60 ans et fait pratiquement partie du décor. C'est une ancienne diseuse de bonne aventure. Elle conserve sa boutique dans son appartement, mais davantage par habitude que dans l'attente d'un éventuel client. Elle est appréciée et respectée dans le quartier, quoique rares soient ceux qui soupçonnent son véritable pouvoir. Elle ne se plaint jamais ; pourtant, sa vie difficile a réduit son Essence et sa Magie jusqu'à un indice de 4.

Attributs

Constitution : 2

Rapidité : 1

Force : 1

Charisme : 5

Intelligence : 6

Volonté : 5

Essence : 4

Magie : 4

Réaction : 3

Réserves de Dés

Astrale : 8

Combat : 6

Magie : 6

Compétences

Biotech : 2

Combat Armé : 3

Étiquette (la Rue) : 6

Invocation : 7

Psychologie : 2

Sorcellerie : 6

Théorie Magique : 6

Équipement

Couteau d'orichalque (3)

Dodge Scoot

Fétiches réutilisables pour tous ses sorts

Manteau renforcé (4/2)

Matériaux pour loge médecine (8)

Matériaux pour Sorcellerie Rituelle : Détection (6)

Matériaux pour Sorcellerie Rituelle : Santé (6)

Pansements Dernière Chance (2)

Vêtements ordinaires

Totem

Chien

Sorts

Combat

Dard de Force : 5

Poing Mana : 6

Sommeil : 8

Détection

Analyse de Vérité : 6

Analyse Psychique : 8

Clairvoyance : 8

Détection des Ennemis : 6

Santé

Antidotes aux Toxines G : 4

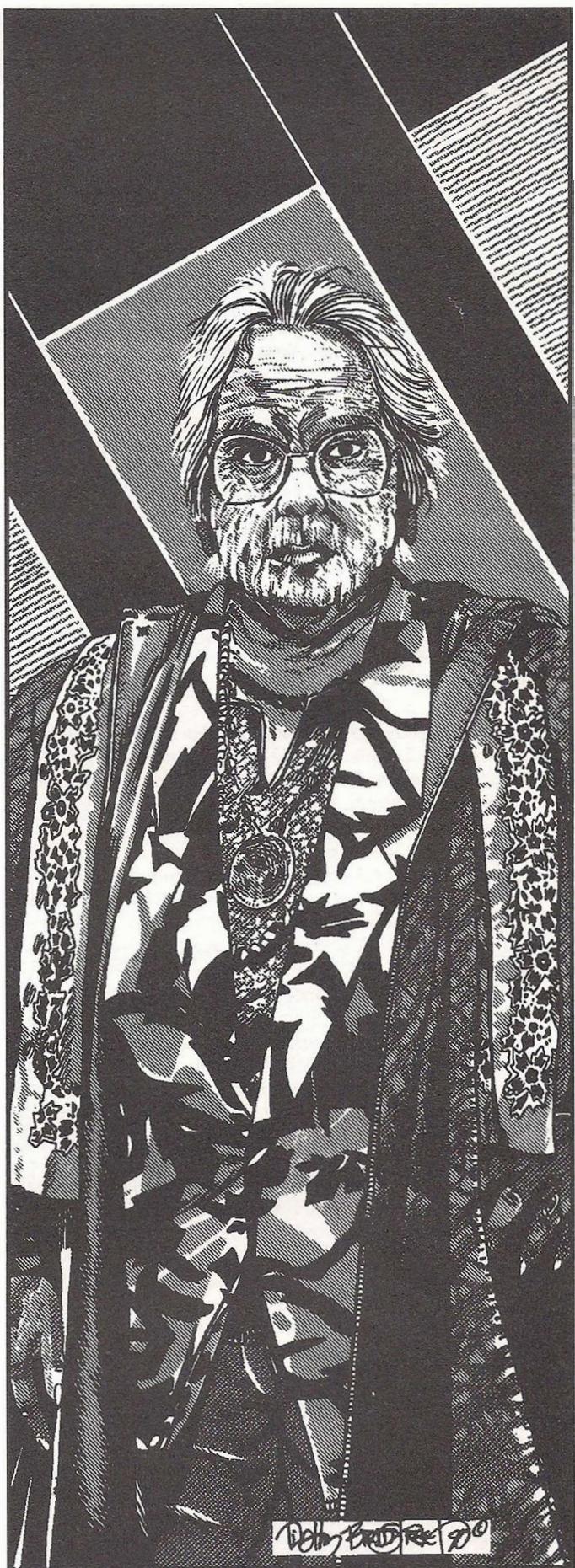
Soins : 5

Manipulation

Hibernation : 5

Lévitation de Crature : 5

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



LA LONE STAR EST VOTRE AMIE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous longez le trottoir, tête basse, les yeux fixés sur vos chaussures, sans chercher les ennuis. Vous en avez bien assez comme ça. Malgré tout, les squatters et les esclaves corporatistes s'écartent de votre chemin tandis que vous avancez parmi la lie de la société.

Soudain, vous entendez des crissements de pneus et des bruits de portières de véhicules lourds. Vous savez déjà de quoi il s'agit avant même de vous retourner. La Lone Star vous a retrouvés. Pivotant sur vos talons, vous faites face à plusieurs flics des rues dans tout le rayonnement de leur gloire. Leur chef, sans doute un officier, reste en arrière et lance ses ordres en gesticulant dans votre direction. Les flics sortent leurs matraques et s'avancent vers vous. Les squatters font cercle autour de vous. On dirait bien que c'est à vous d'assurer le spectacle...

L'ENVERS DU DÉCOR

Utilisez ce chapitre à chaque rencontre des Shadowrunners avec le bras armé de la loi, quand vous estimatez par exemple qu'ils n'ont pas été suffisamment discrets et qu'ils ont, d'une manière ou d'une autre, attiré l'attention de la Lone Star.

La rencontre proprement dite intervient au moment que vous jugez opportun, par hasard ou suite à une erreur des personnages. Au cas où les flics ont été avertis par un informateur ou s'ils ont eu le temps d'appeler des renforts, ils viennent à bord de plusieurs voitures de patrouilles ou bien dans une Citymaster. Ils sont deux fois plus nombreux que les Shadowrunners et comptent un lieutenant pour quatre flics.

Ils commencent par s'avancer prudemment, pour jauger les intentions des personnages. Si un lieutenant est présent, il mène la discussion. En cas d'affrontement, c'est aux Shadowrunners de donner le ton. S'ils sortent l'artillerie, les flics plongent à l'abri et ouvrent le feu. En cas de menace vraiment sérieuse, la Lone Star peut déployer une véritable petite armée. Si les Shadowrunners les affrontent d'homme à homme, les flics n'utilisent que leurs matraques.

Cependant, si par malheur un agent de la Lone Star a été gravement blessé ou même tué durant la fusillade de la Black's Junk Yard, les flics sont fâchés et traitent les Shadowrunners en individus meurtriers, dangereux et toujours armés.

Si les Shadowrunners tentent de prendre la fuite, les conducteurs et le lieutenant retournent aux voitures et leur donnent la chasse. Les autres flics les poursuivent à pied. Ils peuvent se rendre s'ils le désirent, mais ils sont alors abreuves de quolibets par les squatters, et c'en est fini de leur réputation.

En cas d'arrestation, les personnages sont ramenés à Downtown sous bonne escorte. La police confisque tout leur matériel : armes, armures, idole, etc., et les laisse moisir un peu dans leur cellule. A vous de décider la suite des événements. Si vos joueurs ont fait le maximum, laissez-les souffler un peu. Sinon, vous pouvez les martyriser sans remord. Ils devraient s'en tirer avec une bonne amende et la perte de leur matériel. Naturellement, s'ils ont commis un meurtre, c'est une autre histoire.

Grissim veut connaître la vérité concernant leurs relations avec Blackwing. Il les interroge donc, comme indiqué au chapitre **Les chiens dans la décharge**, page 15. S'il accepte de croire à leur innocence toute relative, il peut leur proposer un marché pour tendre un piège à Blackwing. Bien sûr, il reste la question de l'idole...

ANTIVIRUS

Bien qu'il s'agisse d'un combat, ne laissez pas vos joueurs céder à l'enthousiasme. Les balles perdues et les grenades risquent de faucher plus de passants que de policiers, et les renforts se multiplieront... Le salut des Shadowrunners est dans la fuite. En étant suffisamment rapides, ils peuvent espérer s'échapper.

La Lone Star est votre amie doit vous permettre d'augmenter la pression sur les Shadowrunners. Faites-les se démener, faites-les trembler, mais ne les faites pas mourir.



LA LONE STAR EST VOTRE AMIE



LE LIEUTENANT DE LA LONE STAR

Le lieutenant est un vétéran de la rue. On l'appelle chaque fois que les choses tournent mal. Il possède la force et l'expérience indispensables à l'arrestation des criminels dangereux.

Il veut protéger les innocents et mettre les méchants derrière les barreaux. C'est chez lui une vocation ferme et bien arrêtée. En cas de doute, il privilégie la prudence et la sécurité.

Attributs

Constitution : 5
Rapidité : 5
Force : 4
Charisme : 4
Intelligence : 5
Volonté : 4
Essence : 4,95
Réaction : 5

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 5
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 4
Étiquette (la Rue) : 4
Négociation : 3
Voitures : 4

Compétence spéciale

Procédure de Police : 5

Cyberware

Radio
Yeux cybernétiques avec vision nocturne et caméra

Équipement

Ares Predator |15 (chargeur), plus 2 chargeurs, 9M|
Électro-matraque (+1 Allonge, 6G Étourdissement + Spécial)
Gilet à Plaques (4/3)
Médiikit
Menottes en plastique
Micro-Enregistreur
Pansements Dernière Chance (4)

LES FLICS DES RUES

Pour une description plus complète des flics des rues, voyez **Les chiens dans la décharge**, page 15.

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

Réserves de Dés

Combat 5

Compétences

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

Compétence spéciale

Procédure de Police 4

Équipement

Ares Predator |15 (chargeur), plus 2 chargeurs, 9M| Casque avec émetteur (1/1)
Électro-matraque (+1 Allonge, 6G Étourdissement + Spécial)
Lunettes amplificatrices de lumière
Veste Pare-Balles (5/3)

MONITEUR DE CONDITION

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

MONITEUR DE CONDITION

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

MONITEUR DE CONDITION

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

MONITEUR DE CONDITION

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

MONITEUR DE CONDITION

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

MONITEUR DE CONDITION

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

ENFANTS TROUVÉS

DITES-LE AVEC DES MOTS

La nuit est glaciale, mais pas davantage que les regards de vos soi-disant amis. Heureusement, il semble que vous ayez semé les flics. Pour le moment... Le trottoir est quasiment désert et personne ne vient gêner votre progression. Il vous est donc facile de repérer d'éventuels suivrs.

L'ENVERS DU DÉCOR

Demandez à chaque personnage un test d'Étiquette (la Rue) (4) pour remarquer les Enfants de Sophocle.

LES ENFANTS DE SOPHOCLE

Résultat

- | | |
|---------------|--|
| Succès | 0
Un homme vient à votre rencontre. Son regard fuyant est posé sur votre groupe. Sa main gauche est visible, mais la droite est dissimulée sous son poncho. Il ralentit le pas en s'approchant (le personnage est surpris). |
| 1-2 | Tu entends un bruit de course dans ton dos. En te retournant, tu as tout juste le temps d'apercevoir une femme se cacher derrière une Jackrabbit rangée le long du trottoir (le personnage est surpris). |
| 3-4 | Un homme s'arrête net à quelques mètres devant vous et se tient immobile, une main cachée sous son poncho, comme s'il attendait quelque chose (le personnage n'est pas surpris). |
| 5 + | Tu remarques sur le trottoir d'en face un homme qui se tenait jusqu'ici négligemment adossé au mur. Il jette un regard circulaire puis commence à faire des passes avec ses mains. On dirait qu'il se prépare à lancer un sort (le personnage n'est pas surpris et peut agir normalement). |

Les Shadowrunners sont tombés sur les Enfants de Sophocle ou, pour être plus exact, ce sont les Enfants qui leur tombent dessus. Amis de Topal, ces magiciens en chambre ont décidé de venger la mort de leur chef et peut-être aussi celle de Simon Templeman. Sous la conduite de Caw Caw, chaman Corbeau, abusé par les rumeurs que fait circuler Blackwing, ils ont remonté la piste jusqu'aux personnages.

Leur plan, très simple, prévoit d'acculer les Shadowrunners contre les immeubles de l'autre côté de la rue et de les noyer sous un déluge de sorts. Pour les empêcher de prendre la fuite, deux des Enfants se postent à chaque extrémité du trottoir. Les deux autres attaquent avec leur arme ou leur sort le plus meurtrier.

Au cours de la fusillade, Caw Caw et les Enfants profèrent à haute voix diverses malédictions et autres accusations portant sur la mort de Topal et de Templeman. Ceci devrait faire comprendre aux Shadowrunners que les Enfants ne sont pas leurs ennemis,

mais qu'ils sont simplement mal informés. En fait, si les Shadowrunners parviennent à négocier un cessez-le-feu, ils peuvent apprendre des choses très intéressantes, voire obtenir le soutien des Enfants de Sophocle.

Malheureusement pour eux, les Enfants ne sont pas de véritables combattants. Malgré leur juste colère, ils ne possèdent pas les compétences nécessaires pour réussir leur embuscade. La résistance des Shadowrunners les force rapidement à reculer. Dès qu'un Enfant est blessé ou tué, les autres jettent leurs armes et abandonnent le combat.

Les Shadowrunners l'emportent vraisemblablement sur les Enfants de Sophocle ; ils peuvent ensuite entamer une longue, longue conversation avec eux. Les pseudo-érudits n'ont vraiment pas les pieds sur terre. Selon le cours pris par la discussion, le nom de Trixy peut éventuellement être prononcé (voir **Questions pour un vieux chien**, page 19). Les Enfants ignorent tout de l'idole. La soif de pouvoir a empêché Topal de leur parler de sa merveilleuse trouvaille. Il leur a simplement annoncé le décès de Templeman. Et le voilà mort à son tour. Les Enfants de Sophocle sont aussi intrigués par l'idole que l'étaient Topal et Templeman.



ENFANTS TROUVÉS

C'est peut-être la première fois que les Shadowrunners entendent le nom de Simon Templeman. Les Enfants leur révèlent qu'il s'agissait d'un collègue chercheur, revenu récemment d'une expédition archéologique et anthropologique dans le Pacifique Sud. Ils ignoraient son retour jusqu'à ce que Topal les informe de sa mort. Ils attribuent le décès à des causes naturelles, non sans avouer une certaine perplexité : Templeman avait semblé en parfaite condition avant son voyage dans le Pacifique.

Pour introduire le personnage de Trixy, utilisez un des Enfants. Il connaît la vieille chamane et se rappelle qu'elle a posé récemment des questions à propos d'un petit objet sculpté dans une pierre rouge. Il ne sait rien d'autre mais peut fournir l'adresse de Trixy si on la lui demande.

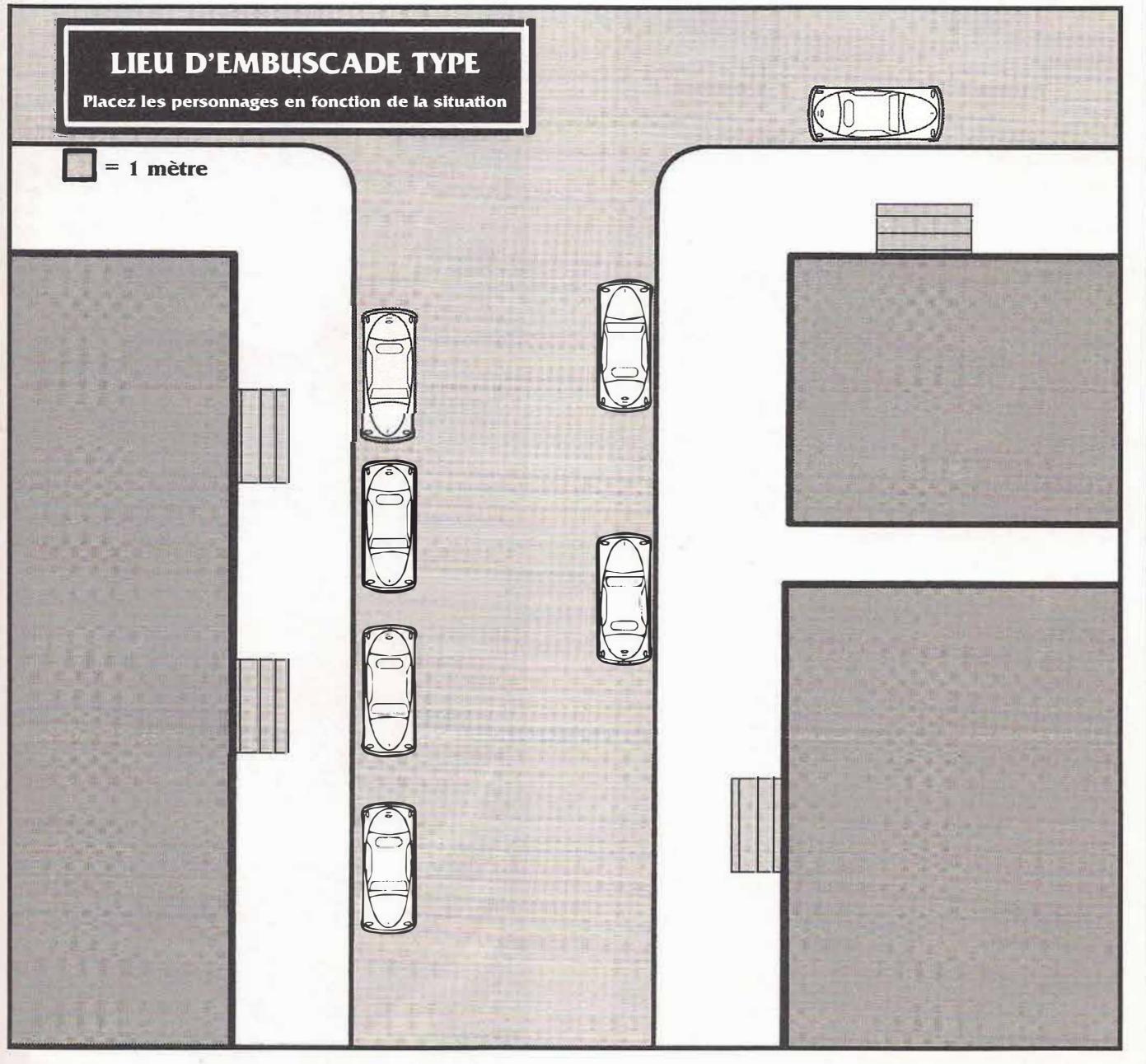
ANTIVIRUS

L'issue de cette rencontre repose entièrement entre les mains des Shadowrunners. S'ils s'interrogent sans cesse pour tenter de savoir pourquoi et comment les informations leur parviennent de cette manière, tant pis. Selon toute probabilité, ils peuvent s'occuper sans difficulté des Enfants de Sophocle, mais là n'est pas le problème. En faisant suffisamment attention, ils peuvent même s'en sortir sans effusion de sang.

LIEU D'EMBUSCADE TYPE

Placez les personnages en fonction de la situation

 = 1 mètre



LES ENFANTS DE SOPHOCLE

CAW CAW

Caw Caw est un homme d'une maigre cadavérique qui n'a que la peau sur les os. Arrogant sans être stupide, il dirige les Enfants de Sophocle grâce à son éloquence et ses discours passionnés. Il était le plus proche de Topal, et c'est lui qui sera le plus difficile à convaincre de l'innocence des Shadowrunners. S'en prendre à eux n'est que justice, selon lui.

Comme tous les chamans Corbeau, Caw Caw s'alimente sans arrêt, mais s'approvisionne uniquement dans les meilleurs restaurants de la ville. Il possède une belle voix et sait moduler chaque mot pour en tirer le meilleur effet. Il peut facilement manipuler les foules.

Attributs

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

Réserves de Dés

Astrale : 4
Combat : 4
Magie : 3

Compétences

Armes à Feu : 2
Étiquette (la Rue) : 3
Invocation : 4
Leadership : 2
Négociation : 3
Sorcellerie : 3
Théorie Magique : 6

Équipement

Browning Max-Power |10 (chargeur), plus 1 chargeur, 9M1
Chrysler-Nissan Jackrabbit
Fétiche d'Illusion réutilisable
Fétiche de Détection réutilisable
Gilet Pare-Balles (2/1)
Vêtements très chic

Totem

Corbeau

Sorts

Combat

Poing de Force : 5

Détection

Analyse Technique : 4

Illusion

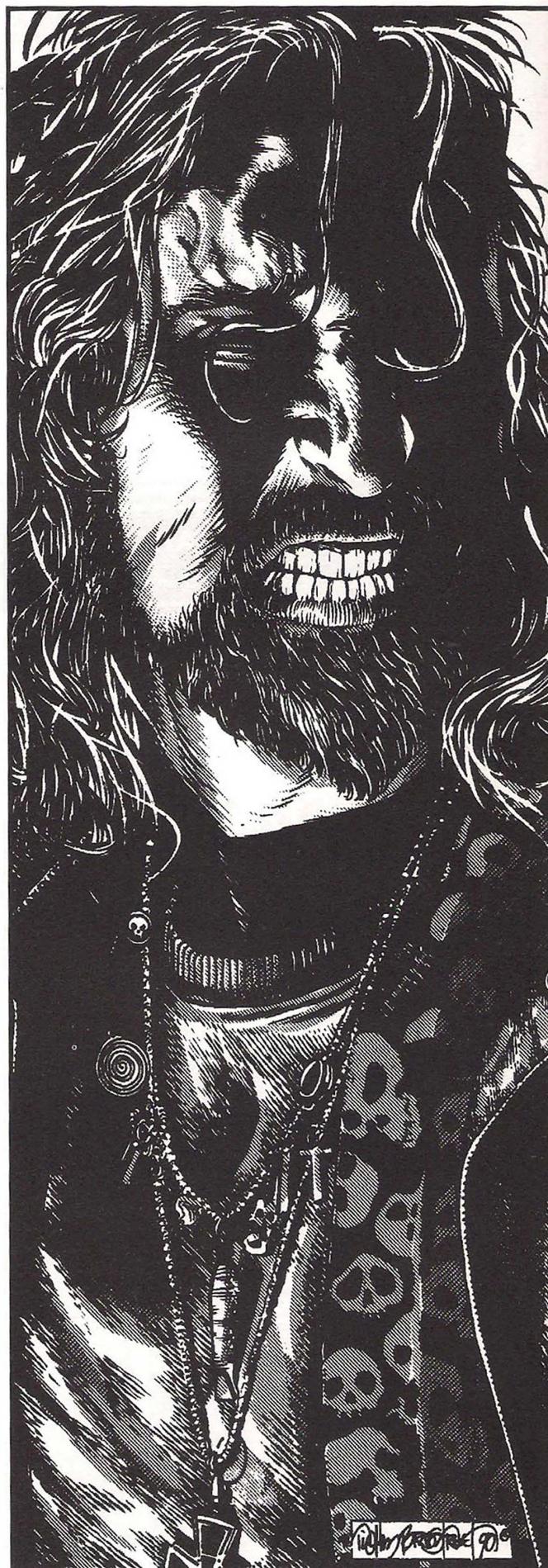
Monde Chaotique : 4

Spectacle : 3

Manipulation

Contrôle des Émotions : 3

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



ENFANTS TROUVÉS

GUNDERSON GREY KNIFE

Grey Knife est à moitié amérindien. C'est un mage hermétique qui s'intéresse à la détermination des causes et des effets. Analytique jusqu'à l'obsession, il montre une aversion prononcée pour toute espèce de coïncidence. Il cherche avidement la cause qui se cache derrière la magie.

ATTRIBUTS

Constitution : 3

Rapidité : 4

Force : 3

Charisme : 2

Intelligence : 4

Volonté : 4

Essence : 6

Magie : 6

Réaction : 4

Réerves de Dés

Astrale : 5

Combat : 6

Magie : 7

Compétences

Armes à Feu : 3

Combat Armé : 4

Étiquette (la Rue) : 4

Invocation : 4

Sorcellerie : 7

Théorie Magique : 6

Équipement

Couteau (3L)

Fétiche de Combat non-réutilisable

Poncho Pare-Balles (idem Manteau Renforcé, 4/2)

Shotgun Enfield AS-7 |10 (chargeur), 8G|

Sorts

Combat

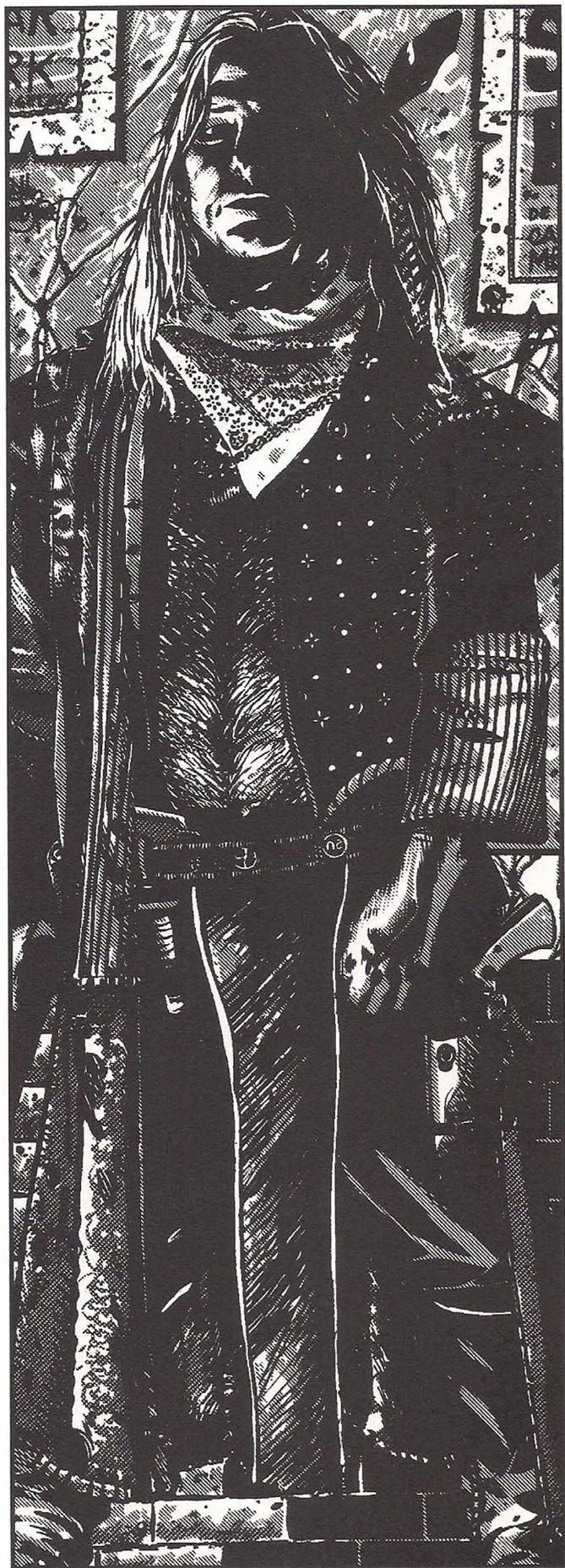
Éclair Mana : 4

Manipulation

Armure : 6

Doigts Télékinésiques : 4

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



ORION YOSSARIAN

Ayant servi autrefois de garde du corps magique à un patron du crime, Yossarian est certainement le plus expérimenté des Enfants de Sophocle en ce qui concerne le combat urbain. Il ne saurait malgré tout rivaliser avec les Shadowrunners dans ce domaine.

Attributs

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

Réserves de Dés

Astrale : 6
 Combat : 6
 Magie : 6 (9)

Compétences

Armes à Feu : 4
 Étiquette (la Rue) : 4
 Invocation : 6
 Sorcellerie : 6
 Théorie Magique : 4
 Voitures : 4

Équipement

Ares Viper Slivergun [30 (chargeur), Visée Laser, 9G (f)]
 Fétiche de Pouvoir (3)
 Veste Pare-Balles (5/3)

Sorts

Combat
 Éclair de Force : 4

Détection
 Détection des Ennemis : 4

Illusion

Masque : 3

Manipulation
 Hibernation : 3
 Lévitation d'Objet : 4

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



ENFANTS TROUVÉS

AEWYN CALEH

Née Adrienne, Caleh a changé son prénom à la puberté pour mieux refléter son "héritage elfique". Elle a toujours vécu à Seattle.

Ayant intégré les Enfants de Sophocle depuis peu, elle était moins liée émotionnellement à Topal et Templeman. Elle prête une oreille plus attentive que ses collègues à la version des Shadowrunners.

Attributs

Constitution : 3

Rapidité : 5

Force : 2

Charisme : 6

Intelligence : 6

Volonté : 4

Essence : 6

Magie : 6

Réaction : 5

Réserves de Dés

Astrale : 8

Combat : 7

Magie : 6

Compétences

Armes à Feu : 3

Combat à Mains Nues : 5

Étiquette (la Rue) : 4

Invocation : 5

Sorcellerie : 6

Théorie Magique : 3

Équipement

Fétiche de Détection réutilisable

Fétiche de Santé réutilisable

Grenade fumigène

Lunettes Thermographiques

Manteau Renforcé (4/2)

Ruger Super Warhawk |6 (barillet), Visée Laser, 10M|

Sorts

Détection

Analyse de Véracité : 4

Détection de la Vie : 4

Santé

Soins : 5

Manipulation

Poltergeist : 4

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



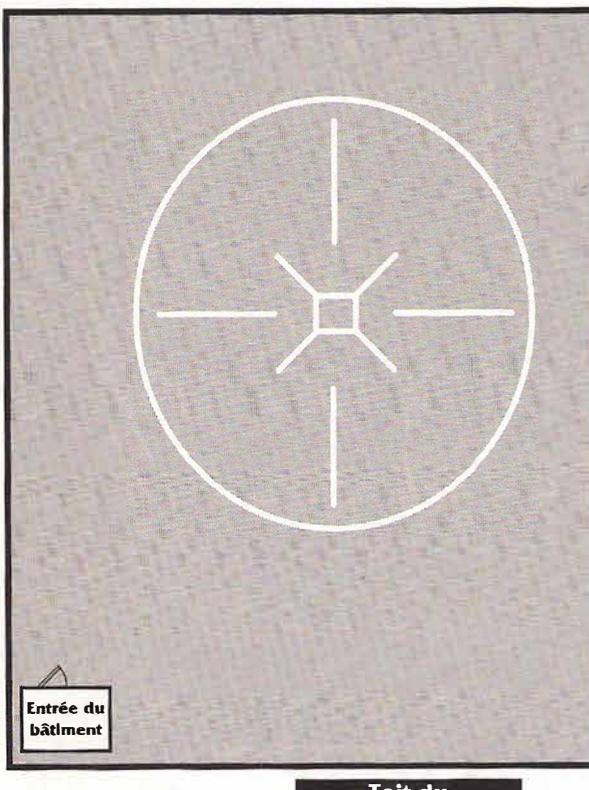
SUITE EN TERRASSE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Il existe entre les Redmond Barrens et cette partie de Tacoma le même contraste qu'entre le jour et la nuit. En quelques kilomètres, la misère la plus sordide cède le pas à la richesse et à l'opulence. C'est ici, juste au nord des quais du lac Washington, que s'élève le métal scintillant, argent et noir, du Lochlann Center.

Vous approchez du bâtiment sans voir aucun vigile, et personne ne vous empêche de pénétrer dans le hall d'accueil. Un soin particulier a été porté à la décoration avec une profusion de verre, de marbre et de plantes véritables. A votre gauche, une cascade tombe du deuxième étage dans un bassin au centre d'un atrium. Les esclaves et les costards que vous croisez fixent vos vêtements d'un air curieux. De toute évidence, ils ne sont pas accoutumés à voir des clients tels que vous.

La réception se trouve au fond du hall, surmontée d'une pancarte indiquant : "Information". Vous franchissez le hall et saluez la réceptionniste au sourire syndical derrière son écran de plexiglas. Elle est charmante, mais manque de perdre connaissance quand vous demandez à voir Geyswain. Son teint devient cendreux et elle appelle l'étage. A défaut de pouvoir saisir la conversation, vous en voyez bientôt le résultat : elle vous indique un ascenseur à moitié dissimulé par la verdure, gardé par un unique vigile.



En vous voyant approcher, le vigile appuie la main contre son oreille et parle dans son col. Le temps de l'atteindre et les portes de l'ascenseur s'ouvrent devant vous. La cabine est entièrement lambrisée de teck, un luxe criminel et somptueux. Vous passez à l'intérieur. Le vigile étend le bras et presse un bouton sans indication, puis se recule prestement pour éviter la fermeture des portes. Vous éprouvez une sensation de montée tandis que l'ascenseur accélère jusqu'aux étages supérieurs. Le trajet est bref et il est difficile d'estimer la hauteur atteinte, mais il est raisonnable de penser que vous êtes rendus au dernier étage.

Si un membre de l'équipe effectue une reconnaissance astrale :

Tu t'attends à rencontrer une résistance, une forme quelconque de protection, mais tu ne trouves rien. Le bâtiment et les environs sont inertes. En filant à travers les étages, tu aperçois une multitude d'esclaves en plein travail malgré l'heure tardive, et même quelques rares vigiles, mais pas le moindre signe de magie. Tu continues à monter.

D'autres étages. D'autres bureaux. Toujours rien. Et finalement, le sommet.

C'est comme pénétrer dans un autre univers. Les trois derniers niveaux du Lochlann Center ont visiblement été convertis en un seul et unique espace, aménagé de façon à ressembler à un petit coin de désert. Tu jettes un regard circulaire qui embrasse toute la scène quand une toux discrète te fait sursauter. En te retournant lentement, tu découvres le Dragon.

"Bon, ne reste pas ici à roulez des yeux pareils !" dit-il. "Retourne dans ton corps et ramène tes petits copains. Je n'ai pas toute la nuit devant moi, tu sais !"

Quand les personnages débouchent dans l'antre de Geyswain :

Les portes de la cabine s'écartent. Vous êtes aussitôt assaillis par une forte odeur de camphre. A votre grande stupéfaction, vous respirez un air sec et brûlant. Au-delà de l'ascenseur s'étend un écocentre, un lieu conçu à l'image d'un environnement naturel. Geyswain semble apprécier un climat chaud et sec. Vous commencer à respirer abondamment.

L'endroit est construit à l'image d'une grande grotte s'étendant facilement sur 2 000 mètres carrés. Vous avez l'impression de pénétrer dans le désert du Mojave. Des blocs de grès sortent du sable et de grands cactus en fleur apportent une touche de couleur au tableau. S'il existe des fenêtres, elles sont masquées par les rochers. En avançant dans la salle, vous sentez le sable compressé crisser sous vos semelles. Les portes de l'ascenseur se referment derrière vous.

"Bonsoir, humains. Je suis Geyswain." Votre hôte apparaît au détour d'un rocher. Il mesure largement 20 mètres du museau au train arrière, avec une queue de longueur équivalente. Des épines courrent à l'arrière de sa tête et tout au long de son dos. Ses écailles brun-rouge sont couvertes de plaques rouge sombre. Il piétine plusieurs cactus en s'approchant, plaçant chaque patte avec autant d'indifférence que de vitesse. Il darde nerveusement sa langue entre ses crocs, et sa tête oscille de droite et de gauche. En

quelques secondes, il a traversé la salle et vous a rejoints, vous dominant de deux bon mètres. "Alors, humains, de quoi voulez-vous que nous parlions ?"

L'ENVERS DU DECOR

Avant de pouvoir accéder à l'antre du Dragon, les Shadowrunners doivent laisser la grosse artillerie à la réception. Ils ne sont pas autorisés à monter avec quelque chose de plus gros qu'un pistolet lourd.

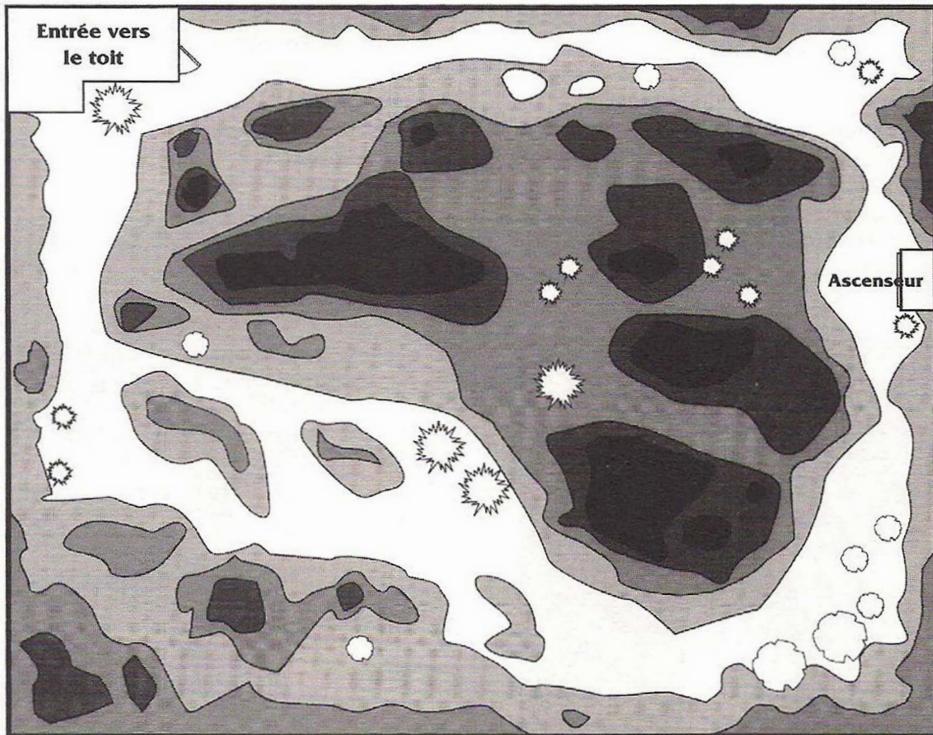
Geyswain les écoute avec beaucoup d'attention. Il n'a jamais vu ni examiné quoi que ce soit qui ressemble à l'idole, mais il a entendu parler de tels artefacts. Pour l'étudier avec tout le soin nécessaire, il doit retirer l'idole de son coffret et donc la soustraire à la barrière magique. Il ne la touche pas directement mais l'amène au niveau de son regard au moyen d'un sort de Lévitation d'Objet. Il l'observe quelques instants ; ses yeux se réduisent lentement à des fentes, puis il laisse retomber l'objet dans le coffret.

Si les Shadowrunners lui demandent de détruire l'idole, le Dragon fait valoir qu'un tel procédé réclame un rituel long et difficile. En fait, il convoite désormais l'idole pour son usage personnel, mais il n'en montre rien.

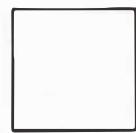
Après que les Shadowrunners ont fini de plaider leur cause le Dragon feint de réfléchir pendant quelques instants, puis il accepte de tenter la destruction. Mais il ajoute qu'il lui faut un peu de temps et qu'il a besoin d'examiner l'objet plus avant afin de mieux diriger sa magie. Son principal objectif est d'entrer en possession de l'idole. Il est prêt à prétendre tout ce qu'on voudra pour y parvenir. Si un Shadowrunner magicien demande à assister au rituel, Geyswain le congédie avec un reniflement hautain, arguant qu'il compte user de "magie draconique, qu'aucun mortel n'est autorisé à contempler."

Pour sauvegarder les apparences, il se lamente à propos de la difficulté du rituel et insiste pour être payé de sa peine. Si les personnages n'ont rien à lui offrir, il considère qu'ils lui doivent désormais une faveur. Cette perspective ne devrait pas sourire outre mesure aux personnages, mais c'est la loi du milieu et le Dragon n'accepte pas moins.

Si les Shadowrunners refusent de lui confier l'idole, Geyswain leur demande de patienter un instant et quitte la salle. Il compte les laisser mariner dans ce four qu'il appelle son antre jusqu'à ce que la déshydratation ait raison de leur résistance. Ensuite, il enverra ses médics les chercher sur des brancards et les fera jeter dehors. Sans l'idole. Chaque personnage peut rester dans la salle pendant une quinzaine de minutes avant de risquer l'évanouissement. C'est à peu près le temps que dure la conversation avec le Dragon.



L'antre de Geyswain



= 75 mètres



= 6 mètres de haut



= 2 mètres de haut



= 4 mètres de haut



= 8 mètres de haut



= 10 mètres de haut

Chaque minute qui suit le départ de Geyswain, les Shadowrunners font un test de Constitution pour résister à des dégâts 8G. Étourdissement dus à la déshydratation. Vous pouvez éventuellement lancer les dés vous-même, pour éviter que les joueurs ne se doutent trop vite de quelque chose. Une fois gravement fatigués, toutefois, ils ne peuvent plus ignorer la situation et se trouvent face à un dilemme. Les dégâts peuvent être réduits comme des dégâts ordinaires. L'indice de protection d'Impact des armures S'AJOUTE à la Puissance des dégâts. L'armure dermale n'offre aucune protection.

Comme indiqué sur le plan, la salle n'a que deux issues : l'ascenseur qui amène les personnages et la grande porte à deux battants par où sort Geyswain. Toutes deux sont faites de plastique renforcé avec un indice de barrière de 20. Elles sont également verrouillées. Si les Shadowrunners parviennent à ouvrir les portes de l'ascenseur, ils ont accès à la cage d'ascenseur et à la bonne vingtaine de gardes qui les attendent tout en bas. S'ils choisissent la porte empruntée par Geyswain, ils découvrent le Dragon lové au pied d'une rampe incurvée qui doit mener sur le toit. Dans ce cas, Geyswain leur lance à tous un sort de Sommeil. Si cela ne suffit pas, il envoie l'équipe de onze vigiles qui patiente sur le toit.

Quelle que soit l'issue du combat, les Shadowrunners se réveillent plusieurs heures plus tard au Tacoma Charity Hospital, un établissement de réputation douteuse. Reportez-vous au chapitre **Un Dragon différent**, page suivante.

ANTIVIRUS

Ce chapitre peut connaître plusieurs développements. L'hypothèse la plus vraisemblable est que les Shadowrunners remettent l'idole au Dragon. Si un membre du groupe s'est incidemment "attaché" à l'idole, les autres sont probablement forcés de le maîtriser, mais on ne joue pas avec le pouvoir sans prendre de risques. Si les Shadowrunners confient l'idole à Geyswain, le Dragon les remercie, leur rappelle qu'ils lui doivent une faveur et les laisse partir sans dommage.



S'ils prétendent conserver l'idole ou faire monter les enchères, le Dragon a recours à la déshydratation. Au cas où les vigiles de Lochlann interviennent, ils n'utilisent que des balles gel, se conformant en cela aux ordres de Geyswain. Leur unique objectif consiste à s'emparer de l'idole.

Si les Shadowrunners réussissent l'impossible et semblent sur le point de triompher de Geyswain, laissez-les s'enfuir avec l'idole. Arleesh les trouvera bien assez tôt.

VIGILES DU LOCHLANN CENTER

Les vigiles tentent de capturer les Shadowrunners si ces derniers parviennent à quitter l'antre de Geyswain. Sur ordre du Dragon, ils se contentent de les prendre vivants. Une fois vainqueurs, ils récupèrent l'idole et laissent les Shadowrunners à l'hôpital.

Attributs

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

Réserves de Dés

Combat : 3

Compétences

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

Équipement

Casque (1/1)
Électro-matraque (+1 Allonge, 6G Étourdissement + Spécial)
Gilet à Plaques (4/3)
Menottes en plastique
Radio
Remington Roomsweeper |8 (magasin), plus 12 balles, Visée Laser, 9G (f) balles normales ou 7G Étourdissement balles gel

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Etourdissement
Blessure Légère	Etourd Léger
Blessure Modérée	Etourd Modéré
Blessure Gravie	Etourd Gravé
Blessure Fatale	Etourd Fatal

UN DRAGON DIFFÉRENT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les Shadowrunners ont été malmenés par Geyswain :

Ça fait bien 24 heures que vous êtes ici, ce qui veut dire que votre créditube est probablement à sec. Ajoutez à ça que votre voisine de chambrée semble sur le point de mourir d'une maladie hautement contagieuse et qu'il y a un type un peu plus bas dans le couloir qui n'arrête pas de hurler des trucs à propos de cafards, quelle que soit la quantité de tranquillisants qu'ils injectent dans ses veines.

Le sourire plastifié des médecins va très bien avec leurs vêtements. Ils vous félicitent pour votre prompt rétablissement et insistent pour que vous transmettiez leurs compliments au magicien qui s'est occupé de vous. Vous n'y comprenez plus rien. Les éventuels magiciens du groupe confirment que la guérison n'est pas de leur fait.

Quoi qu'il en soit, à part votre langue pâteuse comme du vieux chewing-gum, vous êtes parfaitement rétablis ; par ailleurs, l'hôpital a besoin de vos lits pour accueillir d'autres Shadowrunners qui ont connu quelques frictions avec Aztechnology. Le personnel vous remet votre équipement dans des sacs

hermétiquement scellés. Vous en examinez rapidement le contenu. Aucune trace de l'idole. Sans blague...

Vous sortez sur le perron pour découvrir un rare spectacle : une journée ensoleillée et une très belle femme. Appuyée contre une longue Mitsubishi Nightsky blanche aux formes profilées, elle accroche votre reflet dans ses verres-miroir. Elle hoche la tête avec un fin sourire désabusé.

"Vous savez", dit-elle, "il est grand temps qu'on vous apprenne à faire la distinction entre les différents Dragons."

Si les Shadowrunners quittent le Lochlann debout dans leurs bottes :

Bon, vous voilà débarrassés de l'idole, mais vos ennuis ne sont pas terminés pour autant. Vos amis et contacts continuent de vous traiter en lépreux, on raconte partout que vous n'êtes qu'une bande de cowards qui ont assassiné leur employeur pour 50 nuyen, et n'importe quel squatter qui vous reconnaîtrait se ferait toujours un plaisir de sauter sur le vidphone le plus proche. Et puis, il y a la Lone Star.

Quand on parle du loup... Vous apercevez soudain une paire de véhicules de patrouille s'approcher au ralenti. Mauvais signe.



Vous passez dans la première ruelle rencontrée, mais un troisième véhicule de la Lone Star s'encadre à l'autre bout. Alors que vous envisagez de passer par les toits, une voiture s'engouffre dans la ruelle.

Vous pivotez, l'arme prête, mais il s'agit d'une longue Mitsubishi Nightsky blanche aux lignes profilées. La portière du conducteur s'ouvre sur une très belle femme portant une coiffe de plumes. Elle vous examine des pieds à la tête, retire ses verres-miroir et fronce les sourcils. "Bon, vous allez vous décider à monter où vous préferez attendre les flics ?" demande-t-elle.

Vous vous bousculez à l'intérieur de la voiture. Elle démarre et s'éloigne rapidement de la ruelle et des véhicules de patrouille. Elle se retourne ensuite vers vous. "Parfait, maintenant que vous êtes tous là, je crois qu'il est temps qu'on vous apprenne à faire la distinction entre les différents Dragons."

L'ENVERS DU DÉCOR

Même après son bref séjour à l'hôpital, tout personnage se trouvant sous l'influence de l'idole (voir **Les forces des ténèbres**, page 40) continue à souffrir des dégâts physiques, mentaux ou mystiques consécutifs à sa séparation d'avec l'idole.

La femme se présente sous le nom d'Arleesh. Elle examine d'un œil critique le ou les Shadowrunners en mauvaise forme. "Vous ne devriez pas jouer avec des choses qui vous dépassent", dit-elle. "Je ne peux rien faire pour vous, mais vous devriez vous rétablir d'ici quelques jours. Vous avez eu de la chance."

Elle fait une brève escale par un drive-through Stuffer Shack, passe les commandes de chaque personnage et gare la Nightsky à proximité. Si un Shadowrunner magicien examine Arleesh sur le plan astral, il découvre qu'il s'agit d'un Grand Serpent à Plumes. Elle propose elle-même cet examen une fois la Nightsky à l'arrêt.

Son identité confirmée, elle explique :

"Mon nom est Arleesh. Je suis un Grand Serpent à Plumes d'une ancienne et honorable lignée. Jusqu'à la nuit dernière, vous déteniez un objet de grand pouvoir, un instrument de corruption. La chamane Chien à qui vous avez parlé était dans le vrai en prétendant que seul un Dragon aurait la sagesse de le détruire. Malheureusement, sa connaissance des Dragons semble tout aussi restreinte que la vôtre. Oui, j'ai discuté avec elle.

"Geyswain est ce que vous appelez dans votre langue un dracromorphe. Un terme plus approprié serait, pourtant, *Dragon Inférieur*, par opposition avec les *Grands Dragons* tels que moi. Mais c'est sans importance. Ce qui compte, c'est que vous ayez remis l'objet au mauvais Dragon. En ce moment précis, Geyswain tente de percer les secrets de l'idole et de domestiquer sa puissance. Cela ne doit pas se produire.

"Tout ceci est en partie de votre faute, aussi je vous demande de m'aider à arrêter Geyswain. S'il parvenait à maîtriser les secrets de cet objet, il pourrait provoquer un déséquilibre irrémédiable de l'ordre naturel. J'ai l'intention de l'attaquer dans son antre, et vous allez venir avec moi."

Arleesh n'accepte aucune dérobade des Shadowrunners. Il serait malsain pour eux que cette histoire circule parmi les Grands Dragons... Elle leur fixe un rendez-vous à 1 heure du matin sur les quais de Tacoma. Ils se rendront ensuite au Lochlann Center. Arleesh suggère aux personnages de se reposer, d'élaborer un plan d'attaque et de rassembler toute la puissance de feu dont ils auront besoin. Elle les dépose ensuite à l'endroit de leur choix.

ANTIVIRUS

Les Shadowrunners peuvent refuser d'aider Arleesh. Ou bien décider de ne pas se montrer au rendez-vous sur les quais. Dans ce

cas, elle se rend seule au Lochlann. Le lendemain, les Shadowrunners apprennent aux infos qu'un terrible incendie a ravagé le bâtiment et qu'on y a découvert le corps d'un Dragon. A vous de déterminer s'il s'agit de Geyswain ou d'Arleesh.

Si c'est Geyswain, cela signifie qu'Arleesh a été victorieuse et qu'elle a probablement détruit l'idole. Les Shadowrunners n'ont plus qu'une chose à craindre : la vengeance du Serpent à Plumes.

Si c'est Arleesh, la situation se complique encore. Arleesh avait-elle raison de redouter les terribles conséquences d'une maîtrise de l'idole par Geyswain ? Qu'adviendra-t-il si le Dragon se rend compte que les Shadowrunners sont les seuls à savoir ce qui se passe exactement ?

Comme l'a dit Arleesh, les personnages doivent se reposer, dresser des plans et rassembler une puissance de feu maximale. Ce soir, ça va chauffer dans les rues de la vieille cité.



BECS ET ONGLES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Heureusement, la Nightsky blanche garée devant l'entrepôt désert ne semble pas trop attirer l'attention. Vous rencontrez Arleesh à l'intérieur. Elle est moulée dans une longue robe de cuir blanc, audacieusement décolleté dans le dos et sur la poitrine et fendue pratiquement de haut en bas sur le côté. Elle vous adresse un fin sourire. "Rassurez-vous, nous n'allons pas à une soirée," dit-elle. "Ça fait simplement partie du plan."

Si un personnage decker est présent :

Arleesh t'indique le mur le plus proche dont un panneau a été arraché, découvrant les câbles télécom. C'est l'endroit idéal pour connecter ta console et lancer ta passe. Le construct du Lochlann se dresse à proximité, au bord du vide de néon qui symbolise la berge du lac Washington. Tu observes l'entrelacs de formes géodésiques qui le compose avant de t'approcher.

Une fois à portée de senseurs, tu charges les programmes appropriés. Le résultat s'affiche à l'intérieur de ta conscience, mais tu ne parviens pas à le croire. Tu relances les programmes et tu obtiens le même résultat. Rien. Nada. Le construct est là, l'accès est pleinement visible, mais il n'y a aucun dispositif de sécurité. Rien pour bloquer le NA. C'est, soit bon signe, soit très, très mauvais signe. Ton pouls se précipite tandis que tu t'avances. Après tout, tu es dans l'antre d'un Dragon.

Tu glisses à l'intérieur du système, le long d'un tunnel ambré qui t'introduit au cœur de la matrice du Lochlann. Tu accèdes bientôt à l'unité centrale, sans avoir rencontré de résistance. Au premier regard posé sur le processeur central, tu sais tout ce que tu as besoin de savoir : le système a grillé.

Si le decker est un PNJ :

Le decker vous adresse un bref signe de tête, passe ses doigts à travers ses cheveux roux coupés courts, et se connecte. Il siffle doucement quand ses doigts volent sur le clavier de commande de son deck, améliorant son contrôle cybernétique.

"Hmm," fait-il après un moment. "J'ai le 'struct du Lochlann, un quadri-géodésique passant de l'émeraude au saphir selon un motif sinusoïdal. Taille moyenne. Symbolisme plutôt élémentaire. A priori, je glisse et j'passe ou j'me frotte et j'me grille. Je vais... Tiens ? Ça, c'est plutôt bizarre."

"Quoi ?" demande Arleesh en se penchant en avant.

"Le NA est vide. Complètement plat."

"Il est verrouillé ?"

"Naon. L'est tout ce qu'il y a d'ouvert. Aucun signe de CI nulle part."

"C'est bizarre, non ?"

"C'est ce j'ai dit il y a deux secondes, frangine."

"Mmm."

"De toute façon, j'veais quand même vérifier un coup..." Ses doigts volent à nouveau sur le clavier. "Ouaip. Doux comme un cadavre. Je lance ma passe."

Vous le regardez siffloter et marmonner occasionnellement, son regard vide fixé sur un point du mur opposé. "Foutu, complètement cramé, les frères. L'unité centrale est allée rejoindre ses

ancêtres," annonce-t-il brusquement. "Quelqu'un a fait griller le bébé."

Arleesh fronce les sourcils. "Quelqu'un est passé avant toi ?"

Il répond par une grimace. "Naon. C'est du boulot interne. Quand je dis cramé, c'est cramé. J'te parle de dommages physiques à l'unité centrale."

"Je n'aime pas ça," dit Arleesh. "Nous ferions mieux de nous rendre compte par nous-mêmes." Elle confie un petit sac de sport à l'un d'entre vous le temps de pénétrer dans le Lochlann Center et murmure entre ses dents : "Il semblerait que nous allions à une soirée, finalement." Vous sortez tous dans la nuit noire.

En arrivant devant le Lochlann :

Tout est tranquille, d'un calme mortel. Il n'y a aucun signe d'activité dans l'immeuble ou aux alentours. Bizarrement, la plupart des lumières sont restées allumées.

Tandis que vous observez le bâtiment, un vent froid commence à souffler au-dessus du lac, suivi quelques instants après des premières gouttes de pluie. Le temps se couvre.

Si un personnage explore le bâtiment dans l'espace astral :

En contraste aigu avec le spectacle précédent, l'espace astral autour du Lochlann est bouillonnant d'activité. Vous apercevez plusieurs dizaines d'élémentaires et d'esprits tournoyant follement près des étages supérieurs, protégeant un périmètre ou orbitant autour d'un point central invisible.

En vous approchant, vous comprenez qu'il serait suicidaire de tenter de forcer le passage. Ces esprits présentent quelque chose d'anormal. Ils semblent surtout occupés à s'entre-déchirer.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si le decker est un PNJ, son travail est terminé et il quitte le groupe immédiatement, après avoir été payé par Arleesh. Si c'est un personnage, il reste évidemment avec ses compagnons.

Le plan établi par Arleesh est le suivant : les Shadowrunners commenceront par se poster à proximité de l'entrée principale ; ensuite, le decker brouillera le système du Lochlann ; enfin Arleesh, dans sa robe moulante au décolleté ravageur, se présentera à l'accueil, jouant les pauvres-femmes-sans-défense-incroyablement-belles-et-trempees-par-la-pluie-avec-un-problème-de-démarreur pour se faire accompagner par les vigiles jusqu'à sa voiture. Tout devrait fonctionner comme sur des roulettes.

Les Shadowrunners se mettent en place, Arleesh s'approche en voiture et cale devant l'immeuble, sort sous la pluie battante, court jusqu'à la hall d'entrée du Lochlann et s'arrête net. Il est vide. Elle fait signe au groupe d'approcher et leur désigne les caméras de surveillance, visiblement éteintes.

Un rapide examen du hall révèle deux corps. Le premier, de toute évidence celui d'un vigile, est allongé derrière le bureau de réception. On dirait qu'il est mort depuis très longtemps. Son arme se trouve à moins d'un mètre. Elle a servi tout récemment.

L'autre corps, probablement la cible du vigile, est couché devant les ascenseurs. Il est dans le même état que le premier, excepté qu'il a reçu cinq balles.

Arleesh insiste pour se rendre au sous-sol, où (d'après ses informations) doit se trouver le contrôle central. Si les Shadowrunners s'y opposent, elle fait valoir l'inconvénient d'une horde de vigiles débarquant dans leur dos au moment de la confrontation avec Geyswain. Elle ajoute qu'une visite au contrôle central leur apprendra peut-être ce qui se passe dans le reste du bâtiment. Elle demande aux personnages de la rejoindre ensuite dans l'antre de Geyswain, puis elle récupère son sac de sport et se dirige vers les étages supérieurs.

Si un Shadowrunner décide de la suivre, il la rejoint au détour d'un couloir où elle l'attend en fronçant les sourcils. Elle ne se rend à aucun argument et insiste pour qu'on la laisse se préparer seule à la confrontation avec Geyswain. Elle se montre absolument inflexible.

Pour se rendre au sous-sol, les Shadowrunners peuvent emprunter l'escalier ou l'ascenseur. La cabine d'ascenseur leur réserve une macabre surprise : elle regorge de cadavres enchevêtrés, visiblement des employés de la compagnie qui semblent s'être massacrés les uns les autres. Mis à part la présence des corps, qui donnent tous l'impression d'être dans cet état depuis longtemps, l'ascenseur fonctionne normalement.

Il n'y a pas de cadavres dans l'escalier, mais le dernier palier avant le sous-sol montre des traces de sang.

Au premier abord, le sous-sol semble parfaitement en ordre. Mais cette impression ne dure pas.



PLAN DU CONTRÔLE CENTRAL

Les couloirs

Les couloirs du sous-sol sont surveillés par des caméras qui envoient leurs images directement dans le sous-processeur. Le travail de l'opérateur consiste à observer sur l'écran les images choisies par l'ordinateur. Au besoin, il peut intervenir manuellement pour modifier ce choix. Pour l'instant, les caméras semblent en panne.

Les vestiaires

Pendant leur service, les vigiles entreposent leurs effets personnels dans cette salle. En dehors des heures de service, les casiers contiennent leur uniforme et leur équipement. La pièce comporte également des douches. Aucune des deux issues n'est jamais fermée à clef. La salle est actuellement dans le désordre le plus complet. Une fouille rapide permet aux Shadowrunners de découvrir un corps mutilé appuyé contre le mur. Les marques effrayantes qu'il porte n'ont pas été causées par un animal, mais par un humain.

La salle de briefing

Elle est arrangée comme une salle de classe, avec un petit bureau sur une estrade. Un tableau mural pour feutres effaçables indique le nom et le poste de chaque vigile en service, ainsi que diverses notes et rapports spéciaux. D'après ce tableau, il y aurait quatre hommes dans le sous-sol, plus six autres répartis dans le bâtiment, sans compter la résidence de Geyswain au dernier étage. Cette salle n'est jamais fermée à clef.

La salle de repos

Chester, le responsable du service de nuit, se trouve dans la salle de repos à l'arrivée des Shadowrunners. Il y reste jusqu'à ce qu'il soit découvert, après quoi il attaque avec ses mains nues. Chester est devenu fou, saisi d'une fureur homicide. Il n'y a plus rien à faire pour lui. Utilisez les statistiques des **Vigiles de Lochlann** fournies au chapitre **Suite en terrasse** (page 32).

Bureau du responsable de service

Les trois responsables de service se succèdent dans cette salle. Chacun utilise ses propres bureau, casier et console informatique. Des tableaux muraux pour feutres effaçables couvrent les murs de messages sibyllins et autres pense-bêtes. Deux des bureaux disparaissent sous la paperasse, mais le troisième est d'une propreté impeccable. D'ordinaire il y a toujours quelqu'un, mais Chester est sorti chercher un sandwich au distributeur. La porte donnant sur le couloir n'est jamais verrouillée. Celle qui donne sur la salle des ordinateurs est fermée par un verrou magnétique d'indice 6, activé par un système d'identification palmaire encastré dans le mur.

Bureau de l'administration

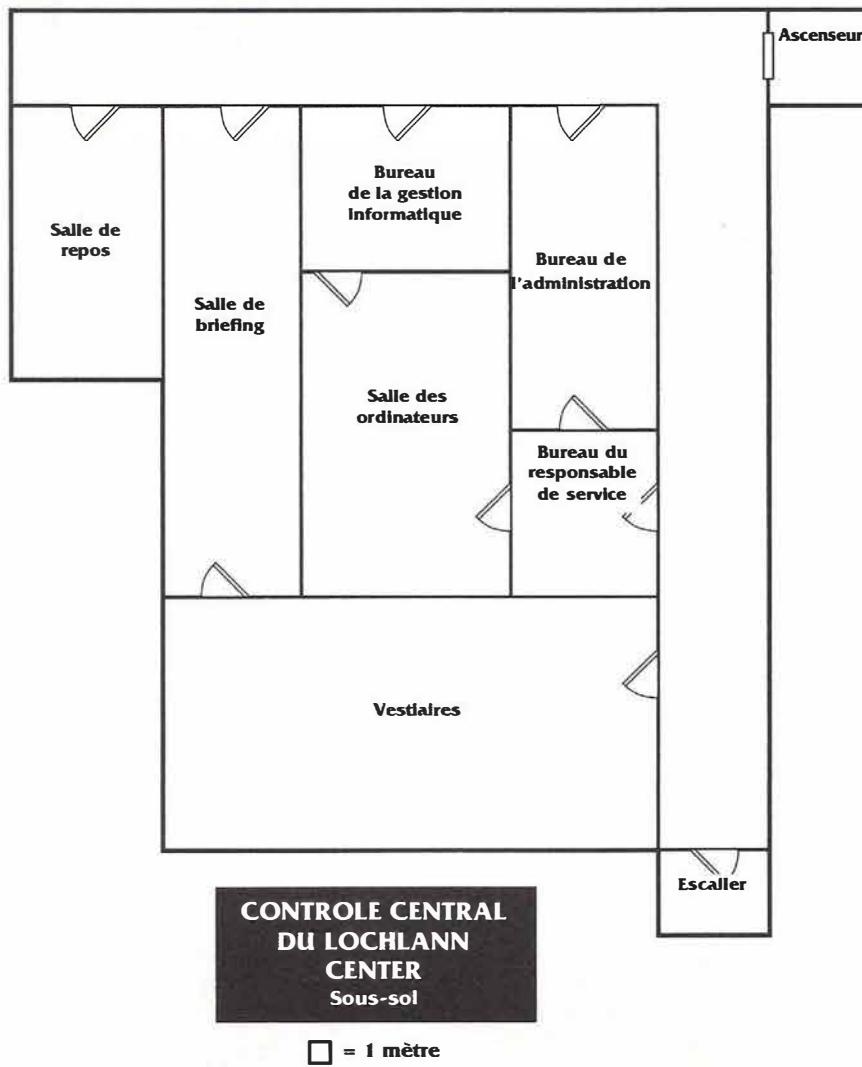
Quatre secrétaires travaillent dans ce bureau durant la première veille. La nuit, la porte est fermée par un verrou magnétique d'indice 5 avec identificateur palmaire.

Bureau de la gestion informatique

Un cadre et une secrétaire se partagent ce bureau pendant la journée. Ils supervisent le travail des quinze hommes qui s'occupent du sous-processeur de la sécurité. La pièce contient deux bureaux comportant chacun une console. Pendant la nuit, elle est protégée par un verrou magnétique d'indice 5 avec identificateur palmaire.

Salle des ordinateurs

Cette salle est le centre nerveux du système de sécurité automatisé du Lochlann. Trois techniciens sont censés veiller sur les



machines 24 heures sur 24. L'un d'eux est connecté avec la Matrice, un autre s'occupe du système d'alarme externe et le dernier surveille les caméras. Chaque poste de travail est relié au système PANICBUTTON™, qui verrouille les portes et déclenche les sirènes dès son activation. Une plaque sensible à la pression est installée juste devant la porte principale. Elle se met en route automatiquement à partir de 17 heures, après le départ de l'administrateur. Si les techniciens éprouvent le besoin de sortir durant la nuit, ils passent par le bureau du responsable de service. Les deux portes sont fermées en permanence par un verrou magnétique d'indice 6 avec identificateur palmaire.

Pour le moment, il n'y a qu'un seul technicien en vie dans cette pièce. Tranquillement assis dans un coin, il dévore les restes sanguinolents de ses petits camarades. C'est à peine s'il remarque l'entrée des Shadowrunners.

Les ordinateurs ne sont plus en état de fonctionner, ayant été gravement endommagés au cours du combat qui s'est déroulé ici.

Les Shadowrunners finissent par quitter le sous-sol et se rendent au dernier étage pour y retrouver Arleesh et Geyswain. S'ils prennent le temps d'explorer les autres étages de l'immeuble, ils découvrent les marques d'un affrontement violent, mais pas de cadavres.

Parvenus au dernier étage, ils ne sont pas accueillis par la chaleur artificielle à laquelle ils s'attendaient. Au contraire, une brise

humide et fraîche leur caresse le visage. Peut-être provient-elle d'une ouverture quelque part dans la grotte ?

Les lumières ont été baissées pour la nuit, mais les Shadowrunners distinguent malgré tout un monceau de cadavres dressé au milieu du sable. Il s'en dégage une puanteur de putréfaction insoutenable, comme si les corps étaient restés là pendant des jours.

Juste après les corps, tapi dans la pénombre, se trouve Geyswain. En voyant entrer les Shadowrunners, il pousse un grondement sourd et rejette la poupée de chair avec laquelle il jouait. "Ah," dit-il, "peut-être votre sang sera-t-il assez fort." A la grande stupéfaction des Shadowrunners, la "poupée de chair" roule sur ses pieds et s'approche d'eux en trébuchant. Son visage apparaît quand elle passe sous la lumière d'un spot. C'est Blackwing. Lui et son équipe ont suivi les personnages jusqu'au Lochlann, et ont deviné que l'idole était restée dans le bâtiment. Ils se sont introduits à l'intérieur quelques heures auparavant, espérant récupérer l'objet. Mais ils n'ont réussi qu'à se jeter dans la gueule du Dragon.

Sans autre avertissement, Geyswain s'élançait sur les Shadowrunners. Ils ont à peine le temps de remarquer la terrible détérioration qui frappe le Dragon, quand ce dernier se découpe en pleine lumière. Son corps est couvert de longues plaies purulentes, ses écailles desquamant et glissant dans le sable, et ses ailes sont lacérées sur toute leur longueur. Mais Geyswain n'y

BECS ET ONGLES

accorde aucune attention et bondit sur les Shadowrunners de toute la puissance de sa musculature.

Blackwing ne demande qu'à prêter main-forte aux personnages, pourvu qu'on veuille bien lui donner une arme.

Arleesh n'est visible nulle part. En fait, elle est bien présente mais reste sous couvert d'un sort d'Invisibilité le temps que les Shadowrunners fatiguent le Dragon. Elle a décidé de les sacrifier et de conserver tout son pouvoir pour la neutralisation de l'idole. Elle ne peut pas se permettre de sortir blessée ou épuisée d'un combat avec Geyswain.

Une fois gravement atteint, le Dragon bat précipitamment en retraite et tente de gagner le toit. S'il peut l'atteindre, il lui sera possible de se réfugier à l'abri des nuages bas qui recouvrent la ville. Mais ce plan néglige, pourtant, un point important : l'intervention de la Lone Star.

Au cours des dernières 24 heures, les événements centrés sur le Lochlann Center ont pris une proportion trop importante pour être encore ignorée. Quand on a rapporté à Grissim la présence des Shadowrunners dans le secteur, il a aussitôt posté une équipe de surveillance. Il sait également que plus de la moitié des employés du Lochlann ne sont pas retournés dans leur foyer ce soir. Enfin, il a été informé de la confusion inexplicable qui règne dans l'espace astral à proximité du bâtiment. En tenant compte des rumeurs concernant une satanée idole de pierre et l'implications de certaines personnalités de Tir Tairngire, le capitaine a compris où se déroulerait le dernier acte. Il a fait encercler l'immeuble par un cordon de policiers, et il a posté des hommes de troupe sur le toit, pour être prêt à toute éventualité.

Quand Geyswain atteint le toit, il découvre une douzaine d'agents de la Lone Star lourdement armés ainsi qu'une poignée d'hélicoptères Wasp et Yellowjacket. Un appareil de transport Ares Dragon, converti par Grissim en poste de commandement, décrit des cercles à distance. Geyswain évalue rapidement la puissance de feu de la police et replonge dans l'escalier avec un hurlement de rage, décidé à emporter avec lui un maximum de Shadowrunners.

Il ignore que la Lone Star n'interviendra pas. Le Lochlann Center, après tout, est une propriété privée. A moins que le combat ne se déplace hors du bâtiment, les hommes de Grissim ne brûlent



pas une seule cartouche pour ou contre les Shadowrunners. Le capitaine reste dans son hélicoptère et se contente d'observer le déroulement des événements.

Geyswain finit par être réduit à l'impuissance. C'est le moment que choisit Arleesh pour se manifester sous la forme d'un Grand Serpent à Plumes. Elle arrache l'idole des griffes de Geyswain. Les Shadowrunners et la Lone Star voient l'idole léviter devant ses yeux, commencer à tourbillonner sur ses deux axes, se changer en une boule de lumière et d'énergie violette qui s'assombrit brusquement en une gigantesque implosion silencieuse.

Dans le long silence qui s'ensuit, Arleesh, son corps puissant visiblement marqué par l'effort accompli, lance l'idole désormais inerte à l'un des personnages. "Tenez," dit-elle. "Amusez-vous bien. Et merci." Sur ces mots, elle prend son vol au-dessus de Seattle, passant à quelques mètres de l'appareil de Grissim.

Dès que le Serpent à Plumes a disparu dans la couche nuageuse, Grissim ordonne à ses hélicoptères de se poser sur le toit. Il en descend d'un bond et fonce droit sur les personnages.

Si Blackwing est toujours vivant, il leur réclame l'idole en faisant valoir qu'elle a été volée à Tir Tairngire. N'étant pas lui-même magicien, il ignore tout de l'objet et ne comprend pas ce qu'Arleesh lui a fait subir. Mais ses instructions lui commandent de rapporter l'idole à Tir Tairngire.

Il est vraisemblable que les Shadowrunners la lui remettront sans faire de difficultés. Ils n'ont aucune raison de vouloir la conserver, et l'elfe leur en offre tout de même 50 000 nuyen (chiffre non-négociable).

Alors que les Shadowrunners et Blackwing sont en train de passer leur petit arrangement, Grissim fait irruption à la tête de ses hommes. Il braque son Predator contre le front de Blackwing et l'arrête au nom de la Lone Star et des citoyens de Seattle. Blackwing, sourire aux lèvres, porte la main à sa poche sans geste brusque et en sort une carte magnétique. La carte l'identifie comme un attaché d'ambassade de Tir Tairngire, bénéficiant à ce titre de l'immunité diplomatique.

Grissim n'est pas du tout, mais alors pas du tout content.

ANTIVIRUS

L'aspect le plus important et le plus délicat de ce chapitre est le combat entre Geyswain et les Shadowrunners. Il doit être aisé et laborieux, à moins que les événements précédents n'en décident autrement. Gardez plusieurs points présents à l'esprit :

- Si Geyswain perd trop facilement, faites intervenir les nombreux esprits et élémentaires qui flottent autour de son antre. Ils sont tous disposés à sacrifier leur existence en sa faveur. Considérez qu'ils sont tous de Puissance 3 et que Geyswain peut disposer d'un ou d'eux d'entre eux à n'importe quel moment.

- Si les personnages ont besoin de renfort, utilisez Blackwing ou même Harper et Tundra, restés jusqu'ici cachés derrière les rochers pour échapper aux griffes du Dragon. Si les choses tournent vraiment mal, des membres des Enfants de Sophocle peuvent faire une apparition inopinée pour rétablir l'équilibre des forces.

La résolution de l'aventure est laissée à votre appréciation. Grissim, ayant assisté au combat final contre Geyswain, se laisse aisément convaincre que les personnages n'ont pas partie liée avec Blackwing. Toutefois, l'immunité diplomatique de ce dernier provoque inévitablement la fureur du capitaine.

Si Blackwing obtient l'idole, il la ramène avec lui à Tir Tairngire. A charge pour lui d'expliquer à ses maîtres pourquoi l'objet a perdu tous ses pouvoirs magiques...

Si l'idole ne retourne pas à Tir Tairngire, c'est donc qu'elle échoue entre les mains de quelqu'un d'autre. Mais qui ? Et combien de temps se passera-t-il avant que d'autres importuns ne viennent la réclamer ?

RASSEMBLER LES MORCEAUX

APRÈS L'AVENTURE

Il faut compter une bonne semaine pour que les choses se tassent et que les amis des Shadowrunners acceptent à nouveau de leur adresser la parole. Bien sûr, personne n'ira mentionner cette période difficile. Tout ça n'avait rien de personnel. Juste le business...

Une fois le calme revenu dans les esprits, Grissim put devenir un Contact ou, au moins, une relation des Shadowrunners. Il peut tout aussi bien devenir leur ennemi juré. Tout dépend des rapports qu'ils ont entretenus au cours de l'aventure avec Grissim et les forces de police. S'ils ont envoyé les agents de la Lone Star à la morgue par paquets de six, ne comptez pas trop sur la cordialité de Grissim.

Blackwing est rappelé impérativement à Tir Tairngire. Qui peut dire quand il reviendra et dans quelles dispositions envers les Shadowrunners ?

Le destin d'Arleesh est laissé à votre appréciation. Peut-être les Shadowrunners n'entendront-ils plus jamais parler d'elle, à moins qu'elle ne revienne pour les entraîner dans de nouvelles aventures. Avec une amie pareille, qui a encore besoin d'une arrangeuse ?

ATTRIBUER LE KARMA

Les opportunités de retirer un profit matériel de cette aventure existent, mais elles ne sont pas nombreuses. Le Karma, en revanche, est distribué comme s'il en pleuvait.

KARMA D'ÉQUIPE

Divisez les points suivants entre les Shadowrunners survivants. Notez que si l'idole n'est pas détruite, le gain en Karma est au minimum égal à 0.

Aucun membre de l'équipe n'a été affecté par l'idole	3
Geyswain n'a pas obtenu l'idole	5
L'idole a été détruite	8
L'idole n'a pas été détruite	10

KARMA INDIVIDUEL

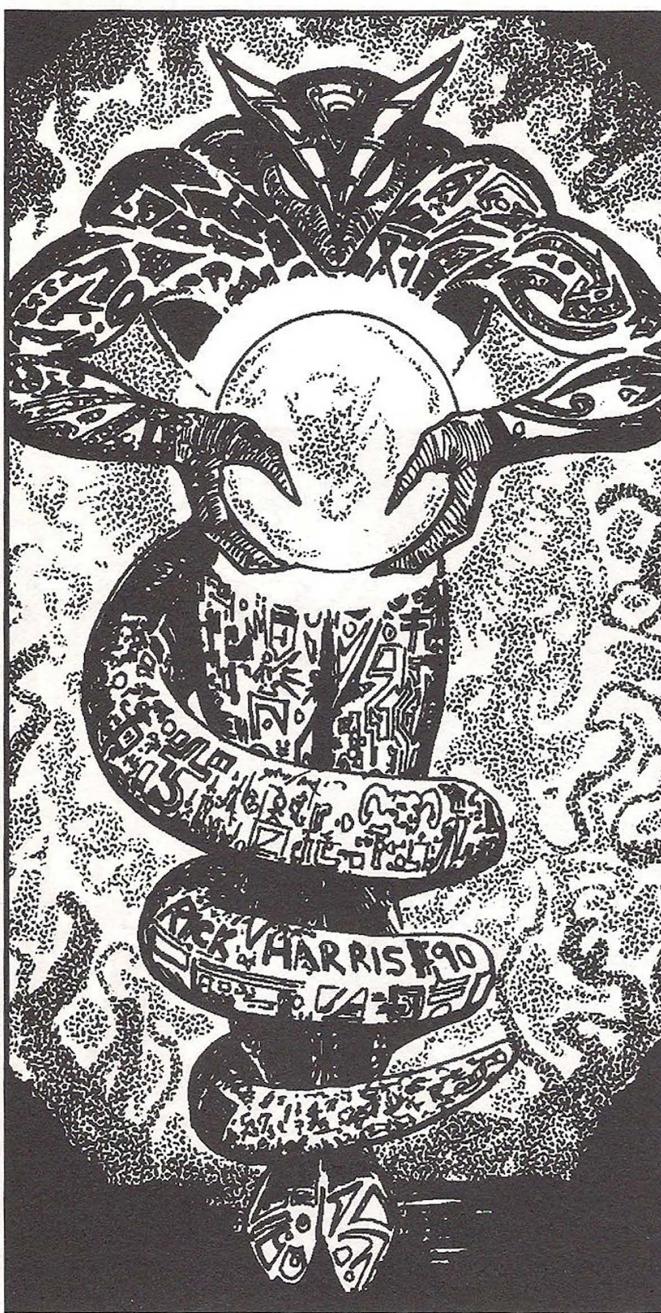
Reportez-vous à la page 199 des règles de **Shadowrun**.



LES FORCES DES TÉNÈBRES

EXAMINER L'IDOLE

N'importe quel magicien est capable de voir que l'idole est un objet d'une grande puissance, aussi mystérieuse ou inexplicable soit-elle. Utilisez cette constatation pour convaincre les Shadowrunners de ne pas jeter l'idole dans la première bouche d'égout aussitôt qu'elle commence à s'avérer encombrante.



EXAMEN PHYSIQUE

L'idole mesure exactement 30 centimètres de longueur. Elle est sculptée dans une pierre rouge sang. Ses yeux sont brillants et elle tient une sorte de globe rose contre sa poitrine. Sa forme a quelque chose de vaguement démoniaque et elle est couverte de gravures presque complètement effacées, symboles et motifs patinés par le temps ou par l'usage. Elle pèse un peu plus de deux kilos.

Il est impossible d'endommager l'idole de quelque manière que ce soit. La pierre ne peut pas être râpée, entaillée ni broyée. Toute analyse nécessitant un échantillon, éclat ou même une simple poussière est donc rendue impossible. Toute autre méthode d'analyse ne produit que des résultats partiels et contradictoires.

Au diable la science. C'est de magie qu'il s'agit !

EXAMEN MAGIQUE

L'examen astral mis à part, la seule forme de recherche magique possible est une enquête sur les symboles érodés qui recouvrent l'idole. Cette recherche nécessite la Compétence de Théorie Magique ou l'accès à une bibliothèque hermétique. Elle ne produit aucun résultat probant. Quelques-unes des inscriptions peuvent être rapprochées de certains symboles magiques, mais sans autres précisions.

EXAMEN ASTRAL

L'examen de l'idole au moyen de la perception astrale fournit quelques précieux renseignements. Un test de Sorcellerie (12) permet d'en apprendre davantage.

Succès

- | | Résultat |
|-----|--|
| 0 | L'idole est magique. |
| 1 | Toute personne dotée de capacités magiques peut employer l'idole comme un Focus de Pouvoir. |
| 2 | En tant que Focus de Pouvoir, l'idole a un indice égal à 12. |
| 3 | L'objet tire son pouvoir de l'espace astral, comme un focus ordinaire, mais il y a quelque chose d'étrange dans sa façon d'opérer. |
| 4 | Le pouvoir de l'idole emprunte des chemins bizarrement détournés. Ces chemins semblent s'entrelacer normalement avec l'espace astral, mais divergent à un angle de 90 degrés vers un autre niveau d'existence inconnu... |
| 5 + | C'est de ce mystérieux niveau d'existence que l'objet tire son pouvoir. |

Si le magicien obtient 4 succès ou plus à son test d'examen astral, effectuez secrètement pour lui un test de Magie (6) et reportez-vous au paragraphe **Utiliser l'idole** pour en déterminer les conséquences.

UTILISER L'IDOLE

Il est vraisemblable qu'à un moment ou à un autre, un personnage voudra utiliser l'idole comme Focus de Pouvoir. Laissez-le faire ; il creuse sa tombe avec ses propres mains.

EN TANT QUE FOCUS DE POUVOIR

L'idole a un indice de 12 comme Focus de Pouvoir. Tout personnage possédant des capacités magiques (ayant donc un Attribut de Magie au moins égal à 1) peut s'en servir, qu'il ait ou non dépensé du Karma pour lier l'objet. Quoique, d'ordinaire, les Focus de Pouvoir doivent être liés à un utilisateur spécifique, l'idole peut être utilisée par n'importe quel magicien.

Un chaman employant l'idole subit les mêmes conséquences qu'un mage hermétique, mais s'attire en plus les foudres de son totem. Son sommeil est rapidement hanté par des cauchemars terrifiants où rôdent la mort, la destruction et la ruine. Ces terribles images l'assaillent de plus belle dans la journée, où qu'il tourne son regard. La femme recroquevillée sur le palier n'est plus une simple clochard mais une victime corrompue, ravagée par les maladies physiques et morales de la Conurb. Le chaman ne peut échapper à ces visions qui le tourmentent nuit et jour.

Si son Attribut de Magie descend en dessous de sa valeur originale, le chaman perd le bénéfice de ses modificateurs totémiques (peut-être sans s'en apercevoir). Voir plus loin, **Effets de l'idole**. Quand bien même le chaman serait libéré de l'influence de l'idole, suite à sa perte ou sa destruction, il lui faudrait encore entreprendre un rituel de purification dans sa loge médecine. La purification réclame un nombre de jours égal au double des points de Magie perdus. Ces points sont regagnés à l'issue du rituel, à condition que celui-ci ait été effectué en une seule fois. Là encore, reportez-vous aux **Effets de l'idole**.

L'idole se comporte exactement comme un Focus de Pouvoir ordinaire, excepté qu'elle ne peut, en aucune manière, faciliter une Invocation. Toute tentative en ce sens est vouée à l'échec, quoique le personnage soit bien en peine de comprendre pourquoi. De son point de vue, il aura l'impression que le rituel d'invocation se déroule de façon régulière, mais vous ne tiendrez aucun compte des dés supplémentaires normalement procurés par l'idole en tant que Focus de Pouvoir. Si le personnage n'obtient aucun succès, l'esprit invoqué se matérialise sous une forme hideusement corrompue qui échappe rapidement à tout contrôle et part en maraude à travers la nuit. S'il obtient un ou plusieurs succès, l'Invocation échoue inexplicablement et aucun esprit ne se manifeste.

L'idole joue son rôle de Focus de Pouvoir pour le bannissement d'un esprit.

Si elle est utilisée en Sorcellerie Rituelle, tous les participants doivent faire un test de Magie et se reporter aux **Effets de l'idole**.

EFFETS DE L'IDOLE

Toute personne qui tente d'employer le pouvoir de l'idole s'expose à de graves dangers. L'usage de cet objet peut sembler profitable au premier abord, mais la source de sa puissance est d'une grande voracité. En échange des avantages qu'elle confère, elle exige une contrepartie de l'utilisateur.

Quand un personnage se sert de l'idole comme d'un Focus de Pouvoir, il fait un test de Magie avec un seuil égal à l'indice employé. Si, par exemple, il décide d'utiliser seulement 6 des 12 points de l'idole, son seuil de réussite au test de Magie sera de 6.

Faites ce test vous-même car le personnage reste aveugle aux conséquences que l'idole peut avoir sur lui, et ce même lorsque ses amis lui en parlent en termes brutaux.

Pour connaître les résultats du test, reportez-vous à la Table suivante.

Succès	Résultat
0	Le personnage subit une Perte de Magie et une Conséquence Physique Majeure.
1	Le personnage peut subir une Perte de Magie et une Conséquence Physique Mineure.
2	Le personnage subit une Conséquence Physique Majeure.
3	Le personnage subit une Conséquence Physique Mineure.
4	Le personnage ne subit aucune conséquence particulière mais ressent une impression étrange à propos du pouvoir de l'idole.
5 +	La sensation expérimentée par le personnage est si étrange qu'elle révèle un pouvoir fondamentalement maléfique.

Perte de Magie

Si la Table précédente indique une Perte de Magie, l'Attribut de Magie du personnage diminue aussitôt de 1 point. Le personnage n'est pas conscient de cette perte, qui n'entraîne aucune conséquence immédiate. Tenez simplement un compte précis du nombre de points perdus.

Si le résultat indique la possibilité d'une Perte de Magie, effectuez secrètement un test de Volonté pour le personnage, avec le même seuil de réussite que pour le test de Magie. En cas de succès, le personnage ne perd pas de points de Magie mais subit une Conséquence Physique Mineure. En cas d'échec, il subit à la fois une Perte de Magie et une Conséquence Physique Mineure.

Conséquence Physique Majeure

Une Conséquence Physique Majeure affecte un des Attributs du personnage. Lancez un dé pour déterminer lequel en vous reportant à la Table suivante. L'Attribut en question diminue de 1 point, jusqu'à un indice minimum de 1.

ID6	Attribut
1-2	Constitution
3-4	Rapidité
5-6	Force

A ce stade, prenez le joueur à part pour l'informer de la diminution d'Attribut qui frappe son personnage. Dites-lui également que son *personnage* considère cette dégradation physique comme parfaitement *normale* et que rien de ce que pourront dire les autres Shadowrunners ne parviendra à le convaincre du contraire. Le joueur doit jouer cette dégradation, mais sans se focaliser uniquement dessus. Tant mieux si les autres personnages la remarquent.

La diminution de l'Attribut doit se manifester d'une façon similaire aux Conséquences Physiques Mineures décrites plus bas. Ce peut être une soudaine perte de poids pour la Constitution, un léger tremblement des mains pour la Rapidité ou un état général de faiblesse pour la Force. En cas d'utilisation prolongée de l'idole, les diminutions successives accentueront ces signes extérieurs.

LES FORCES DES TÉNÈBRES

Conséquence Physique Mineure

A la différence d'une Conséquence Physique Majeure, la Conséquence Mineure n'a d'effet que sur le *roleplaying* du personnage. Vous pouvez décider de sa nature à condition qu'elle soit appropriée au personnage. Voici quelques suggestions :

- Une mèche de cheveux vire au blanc.
- Les yeux changent de couleur.
- Développement d'un tic nerveux.
- Les animaux prennent peur devant le personnage.
- Brusque changement de personnalité.
- Changement dans la façon de lancer un sort.
- Transformation de la voix ou du ton de la voix.
- Accélération ou ralentissement du métabolisme, impliquant un bouleversement des habitudes alimentaires.
- Changement dans la durée de sommeil nécessaire.
- Développement d'une allergie similaire à celles des métahumains.

Là encore, il vous appartient d'informer le joueur concerné, mais en lui précisant que son personnage se considère comme parfaitement normal. Cette conséquence doit apparaître dans sa façon de le jouer, sans devenir pour autant un trait dominant de sa personnalité.

ROMPRE L'INFLUENCE

Il existe trois façons de briser l'influence de l'idole. Les deux premières nécessitent une altération de l'idole et sont plutôt déplaisantes pour le personnage affecté. La troisième nécessite de sa part un effort de volonté herculéen.

Un personnage influencé par l'idole souffre d'effets dévastateurs aussitôt qu'il s'en éloigne d'une distance, en mètres, supérieure à son indice de Volonté. Tout d'abord, son Attribut de Magie descend à sa valeur réajustée. Ses dés de Réserve de Magie en sont naturellement affectés. Il subit également 1D6 Conséquences Physiques Majeures ; un test de Volonté (12) permet toutefois d'en neutraliser les effets. Il encaisse enfin des dégâts Étourdissants de code 7F qui peuvent être réduits grâce à un test de Constitution (12). Restituer l'idole au personnage lui permet seulement de retrouver l'indice d'origine de son Attribut de Magie.

Si l'idole est détruite, le personnage subit exactement les mêmes conséquences.

Que le personnage ait souffert de Conséquences Physiques à cause de la destruction de l'idole ou de sa séparation d'avec elle, tous ses Attributs retrouvent graduellement leur indice d'origine au rythme de 1 point par jour. Aucun soin magique ni attention médicale ne peut accélérer ce processus, au cours duquel le personnage souffre de cauchemars et d'hallucinations similaires à ceux qui provoque une cure de désintoxication sévère. Ces visions de mort et de délabrement physique finissent par s'estomper petit à petit.

Si le joueur le désire, il peut conserver certaines des Conséquences Mineures subies par son personnage.



La troisième opportunité d'échapper à l'influence de l'idole se présente alors que l'Attribut de Magie du personnage est sur le point de tomber à 0. A ce stade, le personnage peut tenter un test de Volonté (24). En cas de succès, il se rend brusquement compte de ce qui lui arrive et rejette la funeste influence. Comme indiqué plus haut, il regagne graduellement les points perdus, aussi longtemps qu'il ne fait plus appel au pouvoir de l'idole. Sinon, il a droit à un ultime test de Volonté pour le salut de son âme.

En cas d'échec, le destin du personnage lui échappe et passe entre d'autres mains. Il a peu à peu l'impression de sombrer comme dans les eaux d'un lac obscur et insondable au-delà d'une berge bourbeuse. Ce sentiment se précise en un nombre de jours égal à son indice de Volonté. Si l'idole lui est arrachée ou si elle est détruite durant ce laps de temps, il peut encore être sauvé par les deux premières méthodes. Dans le cas contraire, il perd définitivement la raison à la fin de cette période. Dans ses derniers instants de lucidité, il éprouve une horreur sans nom tandis que les secrets du pouvoir de l'idole lui sont enfin révélés.

L'ATTRAIT DE L'IDOLE

Une fois son Attribut de Magie tombé en dessous de la moitié de son indice d'origine, le personnage commence à éprouver la nécessité violente de conserver et d'utiliser l'idole. Il ne se résout certainement pas à l'abandonner, encore moins à la voir détruite.

N'hésitez pas à discuter avec le joueur concerné de cette influence de l'idole sur le jeu de son personnage.

CONTACTS

À un certain stade de l'aventure, les Shadowrunners voudront vraisemblablement s'adresser à leurs contacts pour essayer de débrouiller toute cette histoire. Reportez-vous alors à ce chapitre.

LA LONE STAR

Les flics font un tel foin que tout le monde sait bientôt qu'ils cherchent les personnages et qu'ils ne font pas semblant. La Lone Star s'est rendu à peu près partout où l'on connaît les Shadowrunners, bousculant amis et connaissances, et même leurs plus lointaines relations. Il y a tout de même des limites à l'amitié.

Contacts appropriés (seuil 5)

Toute personne qui n'est ni affiliée à une corporation ni à la Lone Star.



Succès

- 0 "Eh, mec, t'es pas un peu cinglé ? T'as déconné, mec, t'as salement déconné. Tire-toi de là !" (S'il s'agit d'une entrevue directe, le contact risque même de balancer le personnage aux flics, en fonction de ses relations avec lui).
- 1-2 "Bon sang, fils, qu'est-ce qui t'a pris ? Les flics sont partout, ils tombent sur le dos de tout le monde. Un de leurs capitaines, un certain Grissim, il en fait une affaire personnelle."
- 3-4 "Mec, t'es tellement brûlant que j'pourrais faire cuire des beignets rien qu'en les posant sur ton ombre. Tu veux mon avis ? T'étais au mauvais endroit au mauvais moment et, maintenant, la Lone Star s'imagine que t'es de mèche avec quelqu'un d'autre."
- 5+ "Bon sang, t'es pas un peu cinglé de m'appeler ici ? Si ma ligne est sur écoute, j'te jure que j'te fais la peau. Écoute, je ne sais pas comment t'as pu être mêlé à une histoire avec ce Blackwing, mais t'es gentil, t'oublies mon numéro, O.K. ?"

Résultat

Les informations suivantes ne sont accessibles que si le personnage possède un contact au sein de la Lone Star (seuil 7)

Succès

- 0 Le contact refuse de parler au Shadowrunner.
- 1-2 "Écoute, toi et tes potes, il faut que vous vous rendez. Vous êtes mouillés dans un truc qui vous dépasse. Les grands patrons veulent Blackwing, et ça signifie qu'ils vous veulent, vous !"
- 3-4 "Tu n'aurais pas dû m'appeler. Dieu sait qui peut être en train de nous écouter ! Écoute, il y a des pressions exercées en haut lieu. Je ne sais pas d'où ça vient, mais ça veut dire qu'on va mettre la pression sur vous, tu peux me croire !"
- 5+ "Bon sang, tu ne fais jamais les choses à moitié, hein ? Tu sais qui on a dans le bureau du patron, en ce moment ? L'ambassadeur de Tir Tairngire. Tu comprends ce que ça veut dire ?"

CONTACTS

LE CAPITAINE GRISIM

Grissim est l'archétype du flic obstiné et incorruptible, et il le sait. C'est l'un des agents les plus réguliers de la Lone Star. Sûr, il a son caractère et il n'oublie jamais un affront, mais il n'est pas stupide.

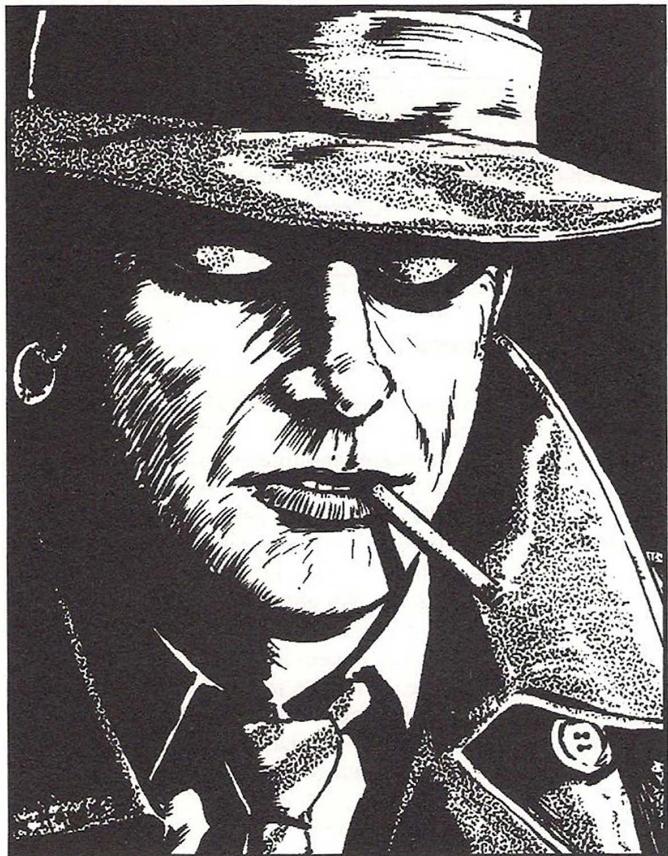
Il court après Blackwing depuis une vague de crimes politiques à Los Angeles, qu'on a attribués à l'assassin elfe. A l'époque, Grissim dirigeait l'enquête et il a été incapable de rassembler la moindre preuve contre Blackwing. C'est suite à cette affaire qu'il a été transféré à Seattle.

Contacts appropriés seuil 6

Tous les gars de la Rue et les contacts en relation avec les forces de police.

Succès Résultat

0	Aucun résultat.
1-2	"Grissim ? Bon sang, le mec est après toi et tu viens m'interroger sur <i>lui</i> ? Pourquoi tu lui passes pas un p'tit coup de fil ? J'suis sûr qu'au standard, y s'front un plaisir de te l'passer. Avec les mecs que tu fréquentes, pas étonnant qu'il te colle aux basques."
3-4	"J'veais t'dire, ce mec, c'est un dur. Mais y a un truc qu'y faut r'connaître. Il est régulier. Quand y te donne sa parole, tu peux lui faire confiance."
5+	"Grissim ? Mais enfin, il se fout complètement de vous. Tout ce qui l'intéresse, c'est Blackwing, et que ça te plaise ou non, vous êtes mouillés dans cette histoire. La seule façon de vous débarrasser de Grissim, c'est de lui donner ce satané elfe."



BLACKWING

Blackwing. Dans certains milieux, ce nom provoque une réaction de crainte ou de respect. A l'époque où il faisait partie du tristement célèbre duo d'assassins elfes Blackwing-Nightprince, il aurait décroché le record absolu de 37 contrats menés à terme. Ce tueur froid et calculateur n'a sans doute pas la spontanéité de son ancien partenaire, mais son professionnalisme compense largement cette lacune.

Engagé par un noble de Tir Tairngire, Blackwing est chargé de récupérer l'idole mais sans attirer l'attention. Malheureusement pour lui, les événements en ont décidé autrement.

Il garde ses yeux et ses oreilles grands ouverts, guettant un signe des Shadowrunners.

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout membre d'une force de police et tout contact elfe, assassin ou mercenaire.

Succès Résultat

0	Aucune résultat.
1-2	"Blackwing ? Ouais, j'en ai entendu parler. T'as quelque chose à voir avec lui ? Quel genre de fleurs tu voudrais ?"
3-4	"S'il a passé un contrat, il l'exécutera. C'est pas le genre de type à renoncer. J'ai entendu dire qu'il était en ville, mais de là à savoir pourquoi..."
5+	"Jure que tu n'iras dire à personne que c'est moi qui t'ai renardié. Je veux dire, si tu parles, j'suis mort, tu vois ? C'est une de ces grosses légumes d'Elfland qui l'a engagé. Je ne sais pas ce qu'elle veut, mais elle le veut salement."

TOPAL

Tout ce qui peut être appris au sujet de Topal consiste en renseignements aussi divers qu'inutiles. Mais les Shadowrunners auront peut-être de la chance.

Contacts appropriés (seuil 10)

Tout magicien.

Succès Résultat

0	Aucun résultat.
1-2	"Ouais, le nom me dit quelque chose. Y tientrait pas une boutique de talismans appelée The Guiding Hand ? Elle a cramé il y a quelques jours."
3-4	"Un chaman Corbeau, c'est ça ? Un genre de gros porc, si c'est bien le mec à qui je pense. Il traîne avec une espèce de club, des minables. Les Enfants de... Je sais plus. Un nom de philosophe ou quelque chose dans ce goût-là."
5+	"Oui, il est membre des Enfants de Sophocle, je crois. Des magiciens à la petite semaine. Il me semble qu'il y en a un qui est mort, il n'y a pas longtemps. Templeman. C'est ça. Simon Templeman."

CONTACTS

LES ENFANTS DE SOPHOCLE

Les Enfants de Sophocle ne sont pas pris très au sérieux. Dans la rue on les appelle magiciens en chambre, parce qu'ils n'ont pas de véritable organisation, ni d'ailleurs de but bien défini. Fondés à l'origine par Simon Templeman pour être un cercle de savants, les Enfants ne sont plus qu'une sorte de club où l'on se réunit pour discuter entre amis.

Contacts appropriés (seuil 6)

Tout magicien.

Succès Résultat

0	Aucun résultat.
1-2	"Les quoi ? Ah, tu veux dire les Gosses ? Ouais, ouais, vu. Une bande de rigolos tout juste bons à tirer les cartes, si tu veux mon avis. Seraient même pas fous d'invoquer un quasi-élémentaire de premier rang."
3-4	"Ouais, c'est le groupe que dirigeait Templeman dans le quartier de Sophocles. Pauvre type. J'ai entendu dire qu'il avait chopé une maladie rare pendant son dernier voyage dans le Pacifique Sud. Pauvre type."
5+	"C'est marrant que tu me poses la question, parce qu'en ce moment ils doivent être en train de graver ton nom sur une de leurs balles. Je te jure ! Je les ai entendu en parler. Ils veulent vous avoir pour la mort de Topal, et aussi, ils se demandent si vous ne seriez pas dans le coup pour Templeman. Comment ça, c'est pas vous qu'avez buté Topal ? Ouais, sûr. T'as raison."

SIMON TEMPLEMAN

Connu et respecté, Templeman a toujours été considéré comme un excentrique. Savant versé dans différents domaines, il pouvait changer de centre d'intérêt d'un jour à l'autre. Les Enfants de Sophocle l'ont intéressé un temps, puis il est passé à autre chose. En son absence, Topal le remplaçait à la tête du groupe.

Contacts appropriés (seuil 8)

Tout magicien.

Succès Résultat

0	Aucun résultat.
1-2	"Sûr, j'ai entendu parler d'Templeman. Un genre de mago qui dirigeait les Enfants d'Sophocle, c'est pas ça ?"
3-4	"Ah, oui, Simon Templeman. Un sacré bonhomme. Aux dernières nouvelles, il était parti étudier d'anciennes civilisations quelque part dans le Pacifique Sud."
5+	"Templeman ? Oui, on l'a incinérée la semaine dernière. Pauvre gars, on m'a raconté qu'il avait vraiment une sale gueule quand il est mort. Il a dû attraper une saloperie quelconque dans le Pacifique Sud."

L'IDOLE

Les recherches concernant l'histoire de l'idole s'arrêtent avec le nom de Simon Templeman. Personne ne sait où il l'a trouvé, excepté que c'était probablement quelque part dans le Pacifique Sud.

Pour davantage d'informations sur l'idole, voyez le chapitre **Les forces des ténèbres**, page 40.

Si les Shadowrunners montrent l'idole à un contact magicien possédant la Compétence Théorie Magique, ils peuvent malgré tout obtenir quelques informations.

Contacts appropriés (seuil 4)

Tout magicien (avec la compétence Théorie Magique).

Succès Résultat

0	Aucun résultat.
1-2	"Waouh, génial. C'est un genre de focus de pouvoir ? Cool. Hé ! Comment est-ce que je peux l'utiliser ? Tu sais t'en servir, toi ?"
3-4	"Hmm... C'est étrange. Je n'ai encore jamais rien vu de semblable. Quoique en y réfléchissant, il me semble que quelqu'un m'a déjà posé des questions sur un objet de ce genre. Il s'agit d'une diseuse de bonne aventure qui vit dans les Barrens. Une dénommée Trixy."
5+	"Ecoute mec, j'ignore ce que c'est et où tu l'as trouvé, mais je n'aime pas ça. Ça me donne froid dans le dos rien qu'à le regarder, si tu vois ce que je veux dire."

GEYSWAIN

Arrivé à Seattle voici près de 12 ans, Geyswain a surpris tout le monde en se lançant dans la spéculation immobilière dans les Barrens. Grâce au capital apporté par le Dragon, Lochlann Investments est rapidement devenue une figure clef de la promotion immobilière du district. Ceux qui s'y intéressent remarquent cependant que la plupart des acquisitions de Geyswain restent en dehors du marché et ne sont pas exploitées. Saurait-il quelque chose qu'ils ignorent ?

Contacts appropriés (seuil 5)

Toute personne travaillant dans une corporation ou dans le monde de la haute finance.

Succès Résultat

0	Aucun résultat.
1-2	"Certes, une personnalité intéressante. Remarquable sens des affaires. Malheureusement, il lui arrive de prendre certaines mesures, disons... draconiennes !"
3-4	"Une personne bien arrogante, n'est-ce pas ? Toujours plus maligne que les autres."
5+	"Vous noterez qu'il porte une grande cicatrice sur le flanc gauche. Il paraît qu'il l'aurait récoltée en Aztlan au cours d'une, heu, disons, d'une O.P.A. hostile."

CONTACTS

INFORMATIONS GÉNÉRALES

On peut apprendre beaucoup de choses en tendant l'oreille dans la rue, même si la plupart des contacts des Shadowrunners ne veulent plus leur parler. Quand un personnage sort dans la rue pour aller trouver un contact ou réunir certaines informations, demandez-lui un test d'Étiquette (la Rue) (4) et reportez-vous à la Table suivante.

Succès	Résultat
0	Aucun résultat.
1	"Bon sang, ça chauffe salement en ce moment. Peut même plus s'gratter sans voir débarquer les insignes. Qu'est-ce que ces rigolos ont bien pu faire pour les mettre dans c'état-là ?"
2	"Quelqu'un a dû tirer la sonnette d'alarme, à la Lone Star. J'avais pas vu les bleus si énervés depuis l'affaire des attentats contre le monorail."
3	"Fils, ces gars-là ne t'attireront que des ennuis. Tout le monde court après leur peau. Il y en a même une qui est venu poser des questions, une grande avec une drôle de coiffe. Je ne sais pas qui c'était, mais elle a cassé les doigts de Sammy quand il a commencé à devenir un peu trop sentimental, si tu vois ce que je veux dire."
4	"J'ai entendu dire que Tir Tairngire était impliqué dans l'histoire. Semblerait que quelqu'un en ville soit sur leur liste noire et qu'ils aient demandé à la Lone Star de se remuer un peu pour le retrouver."
5+	"Ouais, tu parles ! On m'a même raconté que les mecs de Tir avaient envoyé une bande de paladins pour s'occuper de ces Shadowrunners. Tu le crois, ça ? Des paladins ! Bon sang, les pauvres gars..."

LOCHLANN INVESTMENTS

Informations publiques

Siège de la compagnie : Tacoma, Seattle

Président : Geyswain

Branche principale : Lochlann Real Estate

Directeur : Geyswain

Principal produit/service : Acquisition et gestion de biens immobiliers. Propriétés extensives à Redmond, Puyallup et Tacoma.



Profil commercial : Cette compagnie vieille de dix ans est possédée et dirigée par le discret Geyswain, Dragon Occidental. Sortant rarement de son écocentre au sommet du Lochlann Center, au nord des quais de Tacoma, il prend toutefois une part active aux affaires de la compagnie. A la différence des autres Dragons qui dirigent une société, Geyswain semble s'intéresser au fonctionnement quotidien de sa corporation.

Bien que Lochlann possède d'immenses terrains et propriétés, elle ne semble pas en faire le moindre usage.

Sécurité/Forces militaires : Lochlann maintient son propre service de sécurité interne, de proportion modeste. Ses membres reçoivent un entraînement périodique au centre local de Knight Errant.

OMBRES PORTÉES

Les personnages suivants jouent un rôle essentiel dans **Le démon dans la bouteille**. Comme il est probable qu'ils apparaîtront à plusieurs reprises au fil de l'aventure, leur description et

leurs statistiques ont été regroupées dans ce chapitre. Les statistiques des personnages secondaires sont fournies dans le chapitre où ils se manifestent.



GEYSWAIN

Geyswain est un Dragon Occidental assez ordinaire. Il s'est éveillé dans le désert du Sud-Ouest américain voilà près de 20 ans et, depuis, il a voyagé à travers la majeure partie de l'hémisphère occidental. En visitant Seattle, il a compris que les terrains des Barrens vaudraient un jour une fortune, aussi a-t-il investi une partie de son trésor dans l'immobilier.

Geyswain souffre de deux grands défauts, il est jeune et arrogant. Cette combinaison fatale lui a attiré de nombreuses difficultés par le passé, mais cette fois, l'affaire est beaucoup plus sérieuse. Geyswain connaît certaines choses sur les forces qui animent l'idole, quoi qu'il ne s'agisse que de ouï-dire. Il est donc ignorant des dangers qu'elles présentent. S'il avait davantage de sagesse, il détruirait l'objet sur le champ. Et il pourrait le faire, s'il avait la puissance d'un Grand Dragon. Malheureusement pour lui ce n'est pas le cas, et le pouvoir de l'idole le dévorera si personne n'intervient. Geyswain n'est pas vraiment mauvais ou stupide ; mais il n'envisage pas les conséquences de ses actes à long terme.

Malgré sa taille et son âge, Geyswain est comme un petit enfant. Son arrogance dépasse celle d'un Dragon ordinaire, et il ne tire pas les leçons de ses erreurs. D'ailleurs, il a toujours une explication pour chacune d'elles. Cette suffisance fait de lui une personnalité marginale, même au sein de la gent draconique.

Il considère la cicatrice sur son flanc comme un signe de courage, la preuve qu'il est capable d'encaisser les blessures aussi bien que de les donner. La plupart des gens y verront plutôt la marque d'une erreur stupide.

Attributs

Constitution : 14/6
Rapidité : 7 x 3
Force : 40
Charisme : 3
Intelligence : 5
Volonté : 8
Essence : 8
Magie : 8
Réaction : 6

Compétences spéciales

Finance : 7
Langue (anglais) : 8

Attaques

14F, +2 d'Allonge

Réserves de Dés

Astrale : 8
Combat : 10
Magie : 9

Sorts

Combat

Dard Mana : 10
Éclair de Force : 8
Flammes Infernales : 7
Poing Mana : 12
Sommeil : 10

Détection

Clairvoyance : 8
Détection de la Vie : 8
Détection des Ennemis : 7

Santé

Antidotes aux Toxines F : 7
Soins : 8

Pouvoirs

Sens Accrus (ouïe sur de larges fréquences, vision nocturne)
Souffle Nocif

Compétences

Étiquette (Corporations) : 5
Invocation : 7
Sorcellerie : 9
Théorie Magique : 8

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

Illusion

Confusion : 6
Invisibilité : 8
Puanteur : 8

Manipulation

Armure : 8
Doigts Télélékinésiques : 10
Ignition : 8
Lévitation d'Objet : 8



GRISSIM

En près de 20 ans de service, Grissim a eu le temps de se tailler une solide réputation. Son dossier est sans tache et son influence souterraine s'exerce sur la quasi totalité des opérations de la Lone Star. Bien qu'il n'ait jamais dépassé le grade de capitaine, il est l'idole de nombreux flics des rues. Sévère, mais juste, il commande la brigade détenant le record des arrestations sur toute la ville.

C'est un roc, un homme obstiné qui ne lâche jamais prise. Ses yeux bleus et ses tempes grisonnantes lui confèrent un charme certain. Son uniforme reste propre et impeccable en toute circonstance. Quand il mène une opération, il est capable de se fondre dans la foule en imitant à la perfection les habitudes et le comportement des habitants du cru.

Il porte un jeu complet de protections dermiques indétectables. Les implants de fabrication suédoise sont placés de telle manière qu'ils apparaissent totalement naturels.

Travailler avec Grissim peut s'avérer fatigant, car il exige toujours de ses hommes qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes. Il lui arrive également de faire rentrer ses instructions à coups de poing dans le crâne d'un subordonné. Ses règles s'appliquent également à sa propre personne, et il ne confierait pas à un de ses hommes une mission que lui-même refuserait. C'est pourquoi il dirige personnellement les opérations les plus dangereuses.

Grissim respecte la loi, mais plus encore, la justice. Au cours de sa longue carrière, il a appris à se fier quelque fois à son instinct de préférence au code pénal.

Il est entièrement dévoué à la Lone Star et à ses employé(e)s. Sa loyauté va également à Seattle et à ses habitants. Il est prêt à risquer sa vie pour accomplir son devoir.

Attributs

Constitution : 6 (8)

Rapidité : 4

Force : 5

Charisme : 4

Intelligence : 5

Volonté : 6

Essence : 3,85

Réaction : 4

Réserves de Dés

Combat : 7

Compétences

Armes à Feu : 5

Athlétisme : 3

Combat Armé : 7

Combat à Mains Nues : 5

Étiquette (Corporations) : 4

Étiquette (la Rue) : 8

Interrogation : 5

Leadership : 4

Compétence spéciale

Procédure de Police : 6

Cyberware

Armure Dermale (2)

Datajack

Modification Rétinienne : Anti-Flash

Radio

Équipement

2 grenades à effet de choc (12M Étourdissement)

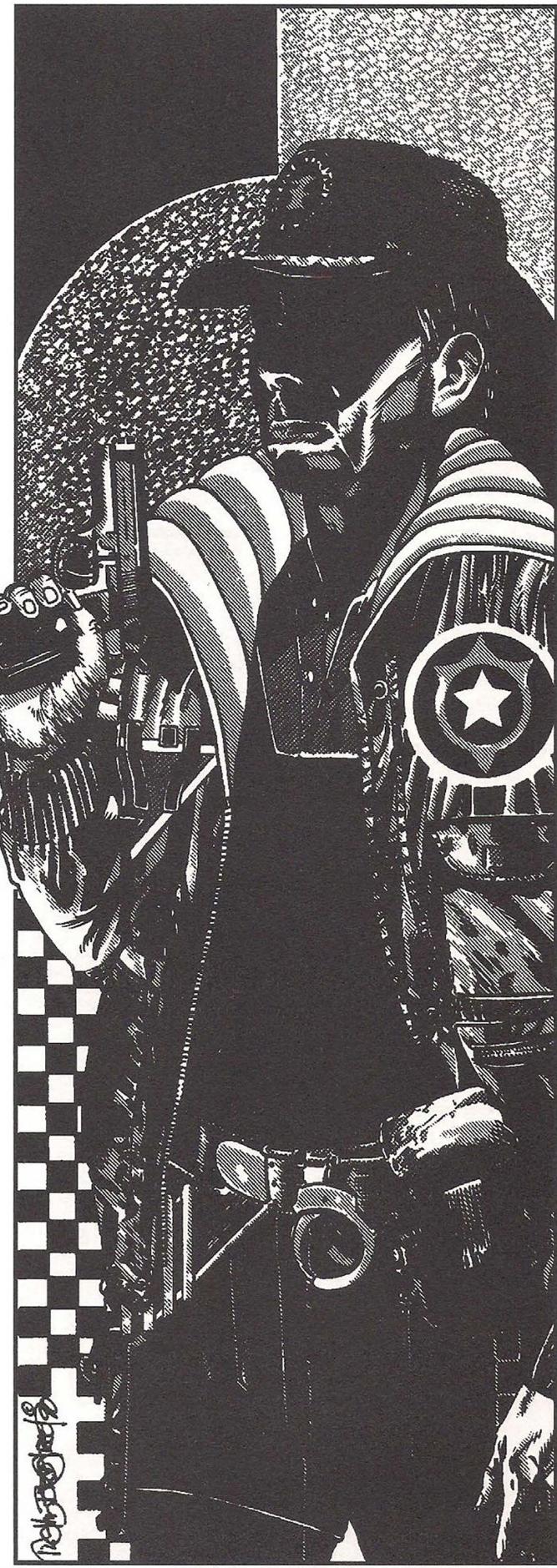
Jumelles modes Lumière Faible et Thermographique

Katana (8M, +1 d'Allonge)

Ruger Super Warhawk (6 (barillet), plus 6 balles, Visée Laser, 10M)

Veste Pare-Balles (5/3)

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



BLACKWING

Blackwing est l'essence même du style et de la grâce. Assassin depuis plus de dix ans, il continue à adorer son métier. A l'exception de Cillian Nightprince, son partenaire habituel, l'équipe qu'il a choisie pour cette mission est la meilleure qu'il ait connue. Il en est le chef, mais chacun joue un rôle important au sein du groupe. Blackwing demeure froid et imperturbable en toute circonstance.

Il ne porte que les vêtements les plus coûteux, préférant les tons sombres et les coupes sobres. Sa coiffure est toujours impeccable et son sourire semble fixé pour toujours sur son visage délicatement ciselé.

Il ne cède jamais à la panique et garde son calme dans les situations les plus dangereuses jamais rencontrées par un tueur à gages. Constamment en alerte et prêt à profiter de la moindre opportunité, il sait tirer le meilleur parti des faiblesses de ses adversaires.

Blackwing sacrifie tout à la réussite de sa mission et fait passer la sécurité de son équipe avant la sienne propre. Ne craignant pas la mort, il accomplit sans hésiter les manœuvres les plus périlleuses.

Attributs

Constitution : 5
Rapidité : 6
Force : 4
Charisme : 3
Intelligence : 5
Volonté : 5
Essence : 0,2
Réaction : 5 (11) [+3D6]

Réserves de Dés

Combat : 8

Compétences

Armes à Feu : 8
Combat Armé : 5
Combat à Mains Nues : 7
Électronique : 4
Étiquette (la Rue) : 5
Explosifs : 5
Informatique : 4
Voitures : 5

Cyberware

Implants auditifs avec amplification de l'ouïe

Interface d'arme

Réflexes câblés (3)

Équipement

Ares Predator [15 (c), plus 1 chargeur, interface d'arme intégrée, 9M]
Contrat DocWagon™ (or)
Eurocar Westwind 2000
FN HAR [35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme intégrée, compensateur de recul II, 8M]
Katana (7M, +1 d'Allonge)
Vêtements protecteurs très chics (3/0)

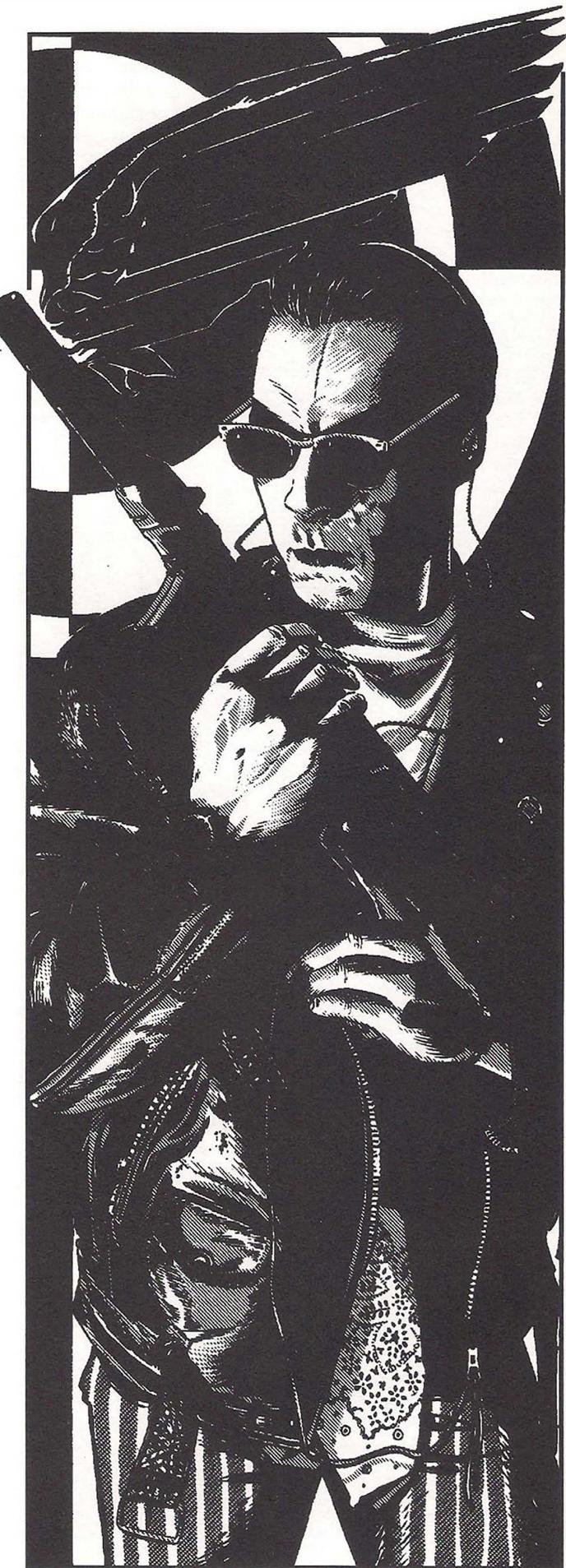
Pouvoirs

Vision nocturne

Faiblesses

Allergie (soleil, ennuyeuse)

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



OMBRES PORTÉES

TUNDRA

Tundra sent approcher la fin de sa carrière. Voilà de nombreuses années qu'il court les ombres et la pression constante l'épuise petit à petit. Les fusillades sanglantes qu'il a affrontées lui ont appris à apprécier les gros calibres. Il utilise toujours ce qu'il a de plus gros, sort ou arme. Il ne se laisse pas engager au corps à corps s'il peut l'éviter. A l'instar de Blackwing, il est conscient que cette mission pourrait être la dernière de sa carrière. Il est prêt à sacrifier sa vie pour la mener à bien.

Attributs

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

Réserves de Dés

Astrale : 6
Combat : 7
Magie : 6

Compétences

Armes à Feu : 4
Armes de Jet : 3
Combat à Mains Nues : 4
Invocation : 3
Motos : 2
Sorcellerie : 6
Théorie Magique : 6

Cyberware

Armure Dermale (I)
Griffes Rétractiles (4M)

Équipement

2 fétiches non-réutilisables d'Éclair de Force
2 grenades offensives (10G)
Focalisateur de sort (Armure/3 succès)
Focalisateur de sort (Augmentation de la Réaction +2)
Ordinateur de poche
Uzi III [24 (c), plus 1 chargeur, Visée Laser, 6M]
Veste Pare-Balles (5/3)
Yamaha Rapier

Sorts

Combat

Éclair de Force : 5
Poing Mana : 5

Détection

Détection des Ennemis : 4
Sens du Combat : 4

Santé

Augmentation de la Réaction +2 : 4
Soins : 4

Manipulation

Armure : 4

Pouvoirs

Vision nocturne.

Faiblesses

Allergie (argent, grave)

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



HARPER

Harper est la mascotte de l'équipe. Blackwing et Tundra sont les seuls partenaires qu'elle ait jamais eus, et elle les considère comme étant sa famille. Elle fait le maximum pour les protéger, mais n'est tout de même pas disposée à se faire tuer pour la mallette. Seule une situation désespérée peut l'amener à lâcher ses collègues. Dans ce cas, elle reviendra à son heure, pour les venger.

Attributs

Constitution : 1

Rapidité : 4

Force : 1

Charisme : 4

Intelligence : 5

Volonté : 5

Essence : 6

Magie : 6

Réaction : 4

Réserves de Dés

Astrale : 7

Combat : 7

Magie : 7

Compétences

Armes à Feu : 3

Combat à Mains Nues : 4

Étiquette (Tribus) : 4

Invocation : 6

Molos : 4

Sorcellerie : 7

Théorie Magique : 6

Équipement

2 pansements dermoactifs antidotes (6)

2 pansements dermoactifs stimulants (5)

3 fétiches non-réutilisables pour chaque sort connu

Enfield AS-7 |10 (c), plus 1 chargeur, Visée Laser, 8G|

Focalisateur de sort (Armure/3 succès)

Manteau Renforcé (4/2)

Ordinateur de poche

Yamaha Rapier

Sorts

Combat

Poing de Force : 4

Sommeil : 6

Détection

Analyse Psychique : 5

Clairvoyance : 4

Santé

Soins : 5

Illusion

Monde Chaotique : 5

Manipulation

Doigts Télékinésiques : 4

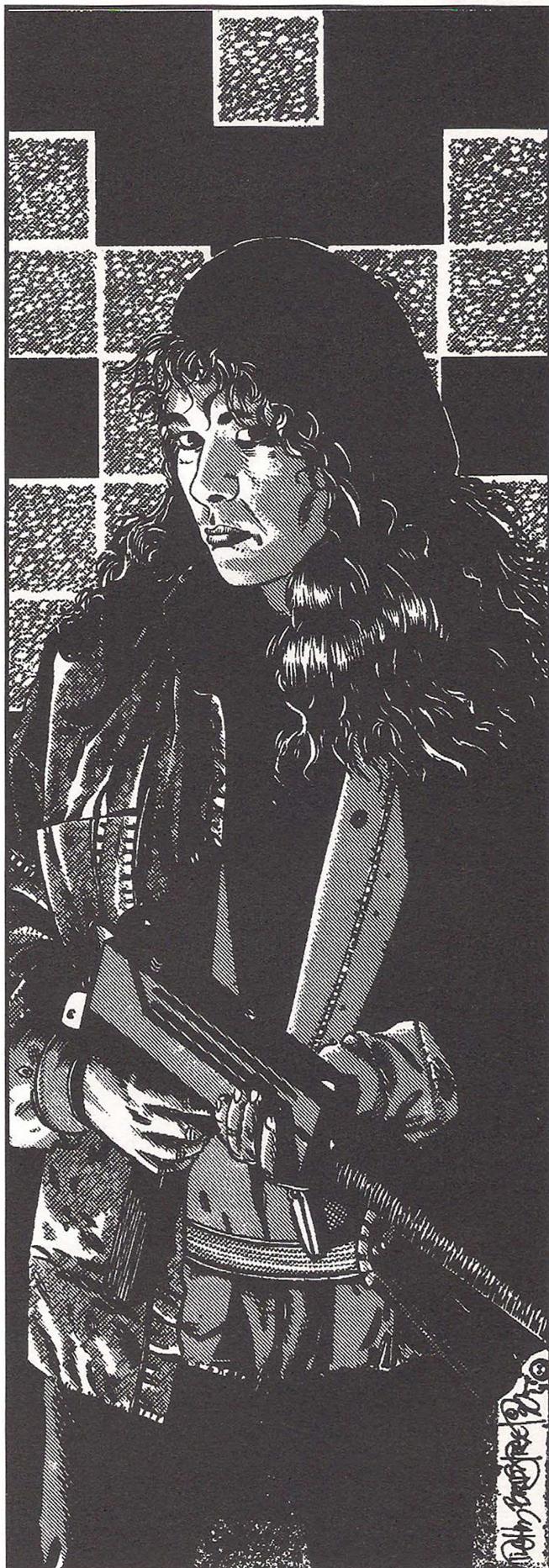
Pouvoirs

Vision nocturne

Faiblesses

Allergie (plastique, légère)

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



OMBRES PORTÉES

ARLEESH

Arleesh est un Grand Serpent à Plumes. Elle n'est éveillée que depuis dix mois et se sent encore un peu perdue. Elle est venue à Seattle dans le but de découvrir les bas-fonds et d'en apprendre davantage sur la culture du monde moderne. Peu après son arrivée, elle a senti la présence et l'activité de l'idole, et elle s'est mise à remonter sa piste. Aussi longtemps que l'idole restait à l'intérieur de sa barrière, les recherches d'Arleesh progressaient avec lenteur. Quand l'idole a été sortie de son écrin, les choses ont commencé à bouger.

Quoique jeune pour un Grand Dragon, Arleesh est ancienne en comparaison de Geyswain. Elle connaît parfaitement le danger que présentent les forces contenues dans l'idole. Elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour la détruire, fût-ce au prix de sa vie.

Arleesh ne montre aucune loyauté envers qui que ce soit et considère les humains comme de simples outils pouvant faciliter sa tâche. Intègre, elle tient sa parole mais n'hésite pas à conduire les personnages en Enfer s'il le faut.

Dans les statistiques suivantes, le nombre entre parenthèses représente l'indice qui s'applique lorsqu'Arleesh se trouve sous forme humaine.

Attributs

Constitution : 18 (8)
Rapidité : 6 x 2 (7)
Force : 40 (8)
Charisme : 8
Intelligence : 7
Volonté : 12
Essence : 12
Magie : 12
Réaction : 10 (7)

Attaques

12F, +2 d'Allonge

Réserves de Dés

Astrale : 13
Combat : 12 (13)
Magie : 15

Équipement

6 Shurikens (8L)
Épée d'orichalque [(3), 10M, +1 d'Allonge]
Médikit
Mitsubishi Nightsky
Ordinateur bracelet, mémoire 50 Mp
Pansements Dernière Chance (6)
Ruger Super Warhawk [6 (barillet), Visée Laser, 10M]
Veste Pare-Balles très chic (5/3)

Sorts

Combat

Bélier : 8
Boule de Feu : 6
Éclair de Force : 12
Poing Mana : 10
Sommeil : 10

Détection

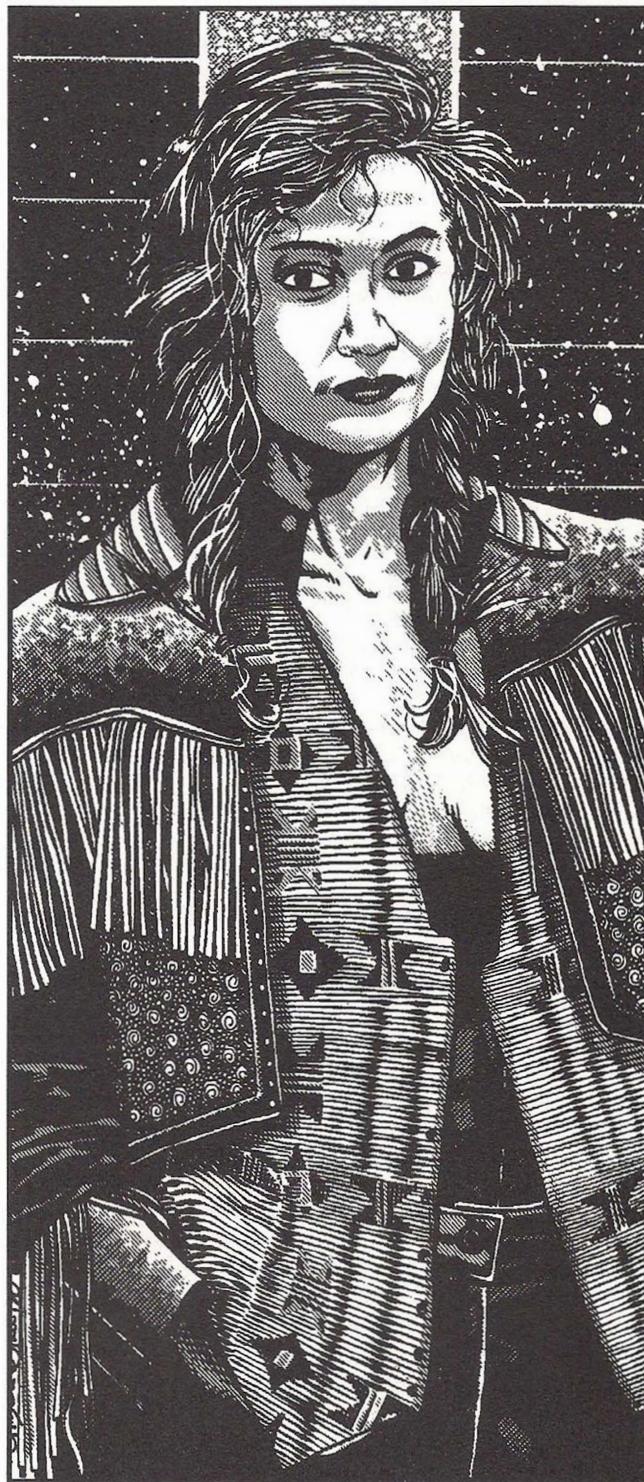
Analyse Psychique : 8
Détection des Ennemis : 8
Sens du Combat : 7

Santé

Antidote aux Toxines G : 6
Augmentation de la Rapidité +4 : 6
Augmentation de la Volonté +3 : 5
Guérir une Maladie M : 6
Soins : 8
Traitement des Blessures : 5

Compétences

Armes de Jet : 7
Athlétisme : 5
Combat à Mains Nues : 8
Combat Armé : 6
Étiquette (la Rue) : 4
Furtivité : 5
Interrogation : 8
Invocation : 12
Leadership : 6
Négociation : 5
Psychologie : 8
Sorcellerie : 15
Théorie Magique : 12
Voitures : 3



MONITEUR DE CONDITION

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

MASSACRE AU LOCHLANN CENTER LA LONE STAR RESTE PRUDENTE

TACOMA - Malgré les rapports faisant état d'un véritable carnage la nuit dernière au Lochlann Center, en plein centre-ville de Tacoma, les dirigeants de la Lone Star Security se refusent toujours à tout commentaire. D'après nos sources, au moins 150 employés de la société de promotion immobilière auraient été trouvés morts ce matin par les agents de la Lone Star, prévenus par un coup de téléphone anonyme.

Le rapport préliminaire indique que la mort aurait été "provocée magiquement". Mais d'après nos sources, les experts de l'institut magico-légal auraient été incapables d'identifier la nature exacte de la magie employée.

Jacob Bright, porte-parole de la Lone Star Security, a refusé de répondre à toutes les questions concernant le drame, parlant simplement d'un "tragique incident". Une enquête est actuellement en cours pour déterminer les causes. Bright n'a pas confirmé ni infirmé la nouvelle selon laquelle Geyswain, le Dragon Occidental fondateur et président de la Lochlann, ferait partie des victimes.

Aujourd'hui, à cinq heures du matin, des forces armées de la Lone Star occupaient encore les locaux et empêchaient quiconque de pénétrer à l'intérieur.

Comme le dit l'un des employés qui n'était pas de service hier soir, au micro de notre envoyé spécial : "Nous ne sommes qu'une petite compagnie de promotion immobilière. Ce genre de chose ne se produit pas chez nous. Du moins, c'est ce que j'ai toujours pensé jusqu'à présent."

LA CONFRÉRIE S'IMPLANTE EN VILLE

Un porte-parole de la Confrérie Universelle a réuni, aujourd'hui, une conférence de presse pour annoncer l'ouverture en automne de centres d'accueil à Tacoma et à Downtown.

Niles Patrick a indiqué que ces établissements suivraient de près le modèle des nombreux centres déjà installés dans des quartiers défavorisés. "Il n'y a pas que les gens démunis ou en quête d'accomplissement personnel qui ressentent le besoin d'un soutien émotionnel et psychologique", a déclaré Patrick. "Nos études prouvent que des cadres de tout niveau mènent une existence misérable et incomplète, sans même se rendre compte qu'ils peuvent la transformer. L'inscription à nos programmes leur montrera la voie de l'autodétermination et de la réalisation personnelle."

La Confrérie Universelle semble gagner du terrain dans la ville et particulièrement dans les quartiers. Pourtant, certains leaders politiques accusent l'organisation de servir de couverture à une propagande subversive.

"Comment peut-on prétendre une chose pareille ?" s'est indigné Patrick, interrogé à propos de ces accusations. "Notre but est uniquement de développer le jugement personnel de chaque individu, afin qu'il devienne un citoyen actif et conscient de sa position dans l'univers."

NOMINATION

On a annoncé hier le transfert du juge Evan Gooch de la cour d'appel à la Commission Spéciale de Contention de Seattle.

Le juge Gooch vient occuper l'une des deux places vacantes dans la commission formée par le gouverneur Schultz pour étudier des mesures préventives contre le crime.

Gooch, connu sous le sobriquet de "Pendez-les haut et court" à cause de la sévérité de ses sentences, a déclaré qu'il apportait à la

commission l'expérience de "trente-trois ans passés à confronter des misérables." Il a débuté sa carrière en tant que procureur avant de devenir juge adjoint voici douze ans. Il avait été promu à la cour d'appel il y a maintenant cinq ans.

Parmi ses succès les plus mémorables, citons son rôle de procureur dans l'affaire des derniers Screamin' Meemies, le premier gang ork éradiqué par la brigade anti-gangs, et sa présidence lors du procès d'un an du patron de syndicat Hano Thomas, qui a été condamné à 24 emprisonnements à perpétuité consécutifs.

TRAGIQUE ACCIDENT DE LA ROUTE LA POLICE CHERCHE DES INFORMATIONS

La police de Seattle est toujours au point mort dans son enquête sur la mort tragique d'une fillette mardi dernier.

Tamsin Douglas-Kinsal, sept ans, a été renversée par un motard mardi après midi autour de 15 heures, à l'angle de 6th Avenue South et de Main Street en quittant Kobe Terrace Park en compagnie de sa tante Madigan Kinsal.

Mme Kinsal, qui a été légèrement blessée, a déclaré que deux motards remontaient 6th Avenue à toute allure, en forçant les passants à s'écartez précipitamment. Alors qu'elle essayait de tirer Tamsin hors de leur chemin, la fillette a glissé et l'un des motards "lui a simplement roulé dessus" en criant quelque chose.

Mme Kinsal a rapporté que les deux individus portaient des vêtements similaires de couleurs criardes, ce qui a orienté les recherches sur la piste d'un gang de motards. Malheureusement, Mme Kinsal n'a pas été à même d'identifier formellement le gang en question d'après les photos de la police.

Par ailleurs, les policiers n'ont pu trouver aucun témoin de l'accident. Les personnes interrogées sur place ont déclaré n'avoir rien vu, que tout s'était déroulé trop vite.

Le lieutenant de police Avery Milkuski, qui dirige l'enquête, nous a avoué que la crainte inspirée par le gang avait probablement fermé toutes les bouches. "Il serait ridicule d'imaginer que personne n'a remarqué deux motards fonçant à toute vitesse à travers un carrefour embouteillé en plein après-midi," a-t-il déclaré.

Il a aussi annoncé que la police offrait sa protection à qui-conque apporterait un témoignage susceptible de faire avancer l'enquête.

La famille de la victime offre une récompense de 5 000 nuyen pour toute information utile. Un des membres de la famille a déclaré songer à engager des enquêteurs privés. "La police fait ce qu'elle peut, mais elle est trop occupée pour consacrer à l'affaire tout le temps qu'elle réclame. Pour elle, c'est un cas comme tant d'autres, mais pour nous, il s'agit de notre petite Tamsin."

Le service funéraire a été conduit lundi, dans la plus stricte intimité.

BRIGHTON ET EUPHORIA SORTENT UNE NOUVELLE SIM

Dans un effort évident pour réoccuper le devant de la scène, MegaMedia et Brilliant Genesis ont annoncé la sortie de nouvelles sims avec leurs mégastars respectives, Honey Brighton et Euphoria. La sim d'Euphoria, *Ultime Coup de Tête*, est la première qu'elle tourne sans son partenaire habituel Hans Vanderburg. MegaMedia continue à nier les rumeurs selon lesquelles une rupture entre Euphoria et Vanderburg serait à l'origine de sa carrière solo. La compagnie se borne à répéter qu'il s'agit simplement pour Euphoria d'une opportunité de briller par elle-même.

La sim de Brighton, *Rock Solid*, est le projet controversé que Brighton et son producteur/metteur en scène Witt Lipton ont emporté dans leurs valises en quittant MegaMedia l'année dernière. Ce départ avait secoué toute l'industrie du spectacle et déclenché une avalanche de procès qui attendent encore d'être résolus. On s'attend à ce que la sortie de *Rock Solid* soit la meilleure vente jamais enregistrée par Brilliant Genesis.

KRASNOW NOMMÉ RÉDACTEUR EN CHEF DE LA VILLE

L'éditeur Louise Berns a annoncé vendredi dernier que Bruce Krasnow II prendrait ses fonctions de rédacteur en chef du News-Intelligencer à la date du 1er février.

Krasnow remplacera George Harmon, qui part à la retraite en territoire Salish. Harmon, premier journaliste elfe du News-Intelligencer, était connu pour ses prises de position en faveur de la défense des intérêts humains et métahumains.

Krasnow travaille au News-Intelligencer depuis maintenant six ans et s'est fait connaître par le sérieux de ses enquêtes. Ses articles sur les irrégularités des permis de construire et des inspections de contrôles, "Plus Haut, Plus Vite, Plus Fragile", lui ont valu le prix North American Press en 2048.

Krasnow a déclaré que le News-Intelligencer resterait fidèle à sa ligne éditoriale et continuerait à "servir la ville et les citoyens, glorifiant les bonnes choses et dévoilant les mauvaises."

DES PUCE RETIRÉES DU MARCHÉ

MindTrips, un fabricant de puces des C.A.S., a entamé le retrait de certaines des puces simiens de sa collection "Tourisme".

Les puces concernées sont *Le Japon touristique* et *Voyage dans les collines de Thaïlande*, numéros de série respectifs BV-JR32-1897 et BV-TM34-1884. Elles se présentent dans un emballage jaune et vert.

D'après le porte-parole de MindTrips, plusieurs dizaines de consommateurs se seraient, en effet, plaints de sérieux maux de têtes consécutifs à l'usage de ces puces. Deux auraient été temporairement hospitalisés pour cause de céphalée passagère, mais seraient aujourd'hui sortis de l'hôpital pleinement rétablis.

Le porte-parole a expliqué que des erreurs de programmation se sont glissées lors de l'actualisation des puces destinées aux nouveaux modèles d'implants. Ces puces sont censées être compatibles avec les anciens systèmes, mais produisent apparemment un phénomène de rejet neuronal chez certains utilisateurs.

Les consommateurs ayant acquis les puces citées plus haut ou d'autres puces MindTrips avec lesquelles ils auraient des problèmes de compatibilité peuvent les échanger chez leur concessionnaire MindTrips ou les renvoyer au fabricant contre remboursement.

DES RUMEURS D'ÉGOUTS PERTURBENT UNE RÉUNION

Une réunion à l'hôtel de ville a été troublée par des citoyens de Des Moines en colère réclamant des réparations immédiates de leur système d'égouts.

Les manifestants sont montés sur les chaises et les tables, brandissant des pancartes et chantant "Nettoyez tout ça !" et "De l'eau, de l'eau partout, et la moindre goutte pue !"

Clayton Lucas, parlant au nom de l'Association de Défense des Habitants de Des Moines, a déclaré que le problème des égouts était repoussé depuis plus d'un mois, entraînant "d'abord une nui-

sance sournoise, aujourd'hui un problème de salubrité publique et, bientôt, un débat politique de tout premier ordre !"

Lucas, appuyé par ses voisins, a exigé des mesures rapides et efficaces, menaçant de perturber deux chantiers de construction publiques et même de venir troubler le festival de printemps, terminant son discours par ces mots : "Pas de dépenses fastueuses aussi longtemps que nous continuerons à vivre dans la [matière fécale]."

Le délégué Kenneth Keenan a déclaré que la ville était pleinement consciente de ce problème et qu'elle s'attachera à le résoudre aussitôt qu'elle disposerait de l'équipement adéquat.

INCENDIE DÉCLENCHÉ PAR DES SQUATTERS DANS UN QUARTIER CHIC : TROIS MORTS

Au moins trois personnes ont trouvé la mort mardi dernier dans l'incendie d'un bâtiment censément désert du luxueux quartier d'Alki, à Downtown.

D'après les pompiers, l'immeuble de bureaux comportant deux étages aurait accueilli, en fait, une bonne douzaine de squatters. La situation des victimes et l'irrégularité de leur statut rend difficile toute identification formelle.

Les voisins s'étaient plaints, à plusieurs reprises, de la présence des squatters auprès des forces de police et des agences locales de protection des citoyens. Ils ont appris avec surprise que les squatters occupaient toujours les lieux.

L'immeuble a été complètement ravagé. Seul un pan de mur tient encore debout. Les pompiers se sont avoués incapables de déterminer la cause de l'incendie.

Deux personnes portées manquantes n'ont pas été retrouvées. Selon nos sources, les pompiers ne vont pas poursuivre les recherches au milieu des décombres. Le mur resté debout présente un danger pour les sauveteurs et il n'existe aucune garantie que les personnes manquantes se soient trouvées dans l'immeuble au moment du drame.

Deux des corps ont pu être identifiés avec une quasi certitude. Il s'agirait de Birdie McGee, une femme d'une quarantaine d'années, et d'un nain de 30 ans connu sous le nom de Shamus. Le troisième corps appartient à un homme ou à un elfe mesurant 1 m 90, âgé de 19-35 ans. Le corps de la femme et celui qui n'a pas été identifié portent tous deux des marques de violence.

Les squatters signalés manquants sont une naine d'une trentaine d'années appelée Gemma, compagne de Shamus, et un homme d'un peu plus de vingt ans nommé Freddie, dit la Lèvre. Le nom de famille du susnommé serait Sherman ou Sheridan.



UN MYSTÉRIEUX INCENDIE RAVAGE LE LOCHLANN CENTER

TACOMA - Les agents de la Lone Star Security ont passé la matinée à fouiller les cendres du Lochlann Center, pour découvrir un indice susceptible d'expliquer l'incendie de la nuit dernière qui a ravagé le bâtiment, tuant plus de 150 employés.

Bien qu'aucune explication définitive n'ait encore été avancée pour le moment, le rapport préliminaire de la Lone Star indique que la destruction de la corporation de promotion immobilière pourrait avoir une origine magique. Différentes sources font état d'une activité astrale inhabituelle autour du Lochlann Center peu avant l'accident.

Jacob Bright, porte-parole de la Lone Star Security, a déclaré qu'une enquête était ouverte et qu'elle examinerait toutes les hypothèses. Il a également confirmé que le corps d'un Serpent à Plumes non-identifié d'une taille surprenante a été découvert au milieu des ruines.

Ce matin, il n'y a toujours pas eu de réaction officielle du fondateur et président de la Lochlann, Geyswain. En fait, le Dragon Occidental n'a pas été vu en public depuis le désastre.

Pendant ce temps, l'enquête suit son cours. Comme l'a déclaré un des employés de la Lochlann au micro de notre reporter : "Nous ne sommes qu'une petite compagnie de promotion immobilière. Ce genre de chose ne se produit pas chez nous. Du moins, c'est ce que j'ai toujours pensé jusqu'à présent."

LA CONFRÉRIE S'IMPLANTE EN VILLE

Un porte-parole de la Confrérie Universelle a réuni, aujourd'hui, une conférence de presse pour annoncer l'ouverture en automne de centres d'accueil à Tacoma et à Downtown.

Niles Patrick a indiqué que ces établissements suivraient de près le modèle des nombreux centres déjà installés dans des quartiers défavorisés. "Il n'y a pas que les gens démunis ou en quête d'accomplissement personnel qui ressentent le besoin d'un soutien émotionnel et psychologique", a déclaré Patrick. "Nos études prouvent que des cadres de tout niveau mènent une existence misérable et incomplète, sans même se rendre compte qu'ils peuvent la transformer. L'inscription à nos programmes leur montrera la voie de l'autodétermination et de la réalisation personnelle."

La Confrérie Universelle semble gagner du terrain dans la ville et particulièrement dans les quartiers. Pourtant, certains leaders politiques accusent l'organisation de servir de couverture à une propagande subversive.

"Comment peut-on prétendre une chose pareille ?" s'est indigné Patrick, interrogé à propos de ces accusations. "Notre but est uniquement de développer le jugement personnel de chaque individu, afin qu'il devienne un citoyen actif et conscient de sa position dans l'univers."

NOMINATION

On a annoncé hier le transfert du juge Evan Gooch de la cour d'appel à la Commission Spéciale de Contentions de Seattle.

Le juge Gooch vient occuper l'une des deux places vacantes dans la commission formée par le gouverneur Schultz pour étudier des mesures préventives contre le crime.

Gooch, connu sous le sobriquet de "Pendez-les haut et court" à cause de la sévérité de ses sentences, a déclaré qu'il apportait à la commission l'expérience de "trente-trois ans passés à confronter

des misérables." Il a débuté sa carrière en tant que procureur avant de devenir juge adjoint voici douze ans. Il avait été promu à la cour d'appel il y a maintenant cinq ans.

Parmi ses succès les plus mémorables, citons son rôle de procureur dans l'affaire des derniers Screamin' Meemies, le premier gang ork éradiqué par la brigade anti-gangs, et sa présidence lors du procès d'un an du patron de syndicat Hano Thomas, qui a été condamné à 24 emprisonnements à perpétuité consécutifs.

TRAGIQUE ACCIDENT DE LA ROUTE LA POLICE CHERCHE DES INFORMATIONS

La police de Seattle est toujours au point mort dans son enquête sur la mort tragique d'une fillette mardi dernier.

Tamsin Douglas-Kinsal, sept ans, a été renversée par un motard mardi après midi autour de 15 heures, à l'angle de 6th Avenue South et de Main Street en quittant Kobe Terrace Park en compagnie de sa tante Madigan Kinsal.

Mme Kinsal, qui a été légèrement blessée, a déclaré que deux motards remontaient 6th Avenue à toute allure, en forçant les passants à s'écartez précipitamment. Alors qu'elle essayait de tirer Tamsin hors de leur chemin, la fillette a glissé et l'un des motards "lui a simplement roulé dessus" en criant quelque chose.

Mme Kinsal a rapporté que les deux individus portaient des vêtements similaires de couleurs criardes, ce qui a orienté les recherches sur la piste d'un gang de motards. Malheureusement, Mme Kinsal n'a pas été à même d'identifier formellement le gang en question d'après les photos de la police.

Par ailleurs, les policiers n'ont pu trouver aucun témoin de l'accident. Les personnes interrogées sur place ont déclaré n'avoir rien vu, que tout s'était déroulé trop vite.

Le lieutenant de police Avery Milkuski, qui dirige l'enquête, nous a avoué que la crainte inspirée par le gang avait probablement fermé toutes les bouches. "Il serait ridicule d'imaginer que personne n'a remarqué deux motards fonçant à toute vitesse à travers un carrefour embouteillé en plein après-midi," a-t-il déclaré.

Il a aussi annoncé que la police offrait sa protection à qui-conque apporterait un témoignage susceptible de faire avancer l'enquête.

La famille de la victime offre une récompense de 5 000 nuyen pour toute information utile. Un des membres de la famille a déclaré songer à engager des enquêteurs privés. "La police fait ce qu'elle peut, mais elle est trop occupée pour consacrer à l'affaire tout le temps qu'elle réclame. Pour elle, c'est un cas comme tant d'autres, mais pour nous, il s'agit de notre petite Tamsin."

Le service funéraire a été conduit lundi, dans la plus stricte intimité.

BRIGHTON ET EUPHORIA SORTENT UNE NOUVELLE SIM

Dans un effort évident pour réoccuper le devant de la scène, MegaMedia et Brilliant Genesis ont annoncé la sortie de nouvelles sims avec leurs mégastars respectives, Honey Brighton et Euphoria. La sim d'Euphoria, *Ultime Coup de Tête*, est la première qu'elle tourne sans son partenaire habituel Hans Vanderburg. MegaMedia continue à nier les rumeurs selon lesquelles une rupture entre Euphoria et Vanderburg serait à l'origine de sa carrière solo. La compagnie se borne à répéter qu'il s'agit simplement pour Euphoria d'une opportunité de briller par elle-même.

La sim de Brighton, *Rock Solid*, est le projet controversé que Brighton et son producteur/metteur en scène Witt Lipton ont emporté dans leurs valises en quittant MegaMedia l'année dernière. Ce départ avait secoué toute l'industrie du spectacle et déclenché une avalanche de procès qui attendent encore d'être résolus. On s'attend à ce que la sortie de *Rock Solid* soit la meilleure vente jamais enregistrée par Brilliant Genesis.

KRASNOW NOMMÉ RÉDACTEUR EN CHEF DE LA VILLE

L'éditeur Louise Berns a annoncé vendredi dernier que Bruce Krasnow II prendrait ses fonctions de rédacteur en chef du News-Intelligencer à la date du 1er février.

Krasnow remplacera George Harmon, qui part à la retraite en territoire Salish. Harmon, premier journaliste elfe du News-Intelligencer, était connu pour ses prises de position en faveur de la défense des intérêts humains et métahumains.

Krasnow travaille au News-Intelligencer depuis maintenant six ans et s'est fait connaître par le sérieux de ses enquêtes. Ses articles sur les irrégularités des permis de construire et des inspections de contrôles, "Plus Haut, Plus Vite, Plus Fragile", lui ont valu le prix North American Press en 2048.

Krasnow a déclaré que le News-Intelligencer resterait fidèle à sa ligne éditoriale et continuerait à "servir la ville et les citoyens, glorifiant les bonnes choses et dévoilant les mauvaises."

DES PUCEES RETIRÉES DU MARCHÉ

MindTrips, un fabricant de puces des C.A.S., a entamé le retrait de certaines des puces simsens de sa collection "Tourisme".

Les puces concernées sont *Le Japon touristique* et *Voyage dans les collines de Thaïlande*, numéros de série respectifs BV-IR32-1897 et BV-TM34-1884. Elles se présentent dans un emballage jaune et vert.

D'après le porte-parole de MindTrips, plusieurs dizaines de consommateurs se seraient, en effet, plaints de sérieux maux de têtes consécutifs à l'usage de ces puces. Deux auraient été temporairement hospitalisés pour cause de cécté passagère, mais seraient aujourd'hui sortis de l'hôpital pleinement rétablis.

Le porte-parole a expliqué que des erreurs de programmation se sont glissées lors de l'actualisation des puces destinées aux nouveaux modèles d'implants. Ces puces sont censées être compatibles avec les anciens systèmes, mais produisent apparemment un phénomène de rejet neuronal chez certains utilisateurs.

Les consommateurs ayant acquis les puces citées plus haut ou d'autres puces MindTrips avec lesquelles ils auraient des problèmes de compatibilité peuvent les échanger chez leur concessionnaire MindTrips ou les renvoyer au fabricant contre remboursement.

DES RUMEURS D'ÉGOUTS PERTURBENT UNE RÉUNION

Une réunion à l'hôtel de ville a été troublée par des citoyens de Des Moines en colère réclamant des réparations immédiates de leur système d'égouts.

Les manifestants sont montés sur les chaises et les tables, brandissant des pancartes et chantant "Nettoyez tout ça !" et "De l'eau, de l'eau partout, et la moindre goutte pue !"

Clayton Lucas, parlant au nom de l'Association de Défense des Habitants de Des Moines, a déclaré que le problème des égouts était repoussé depuis plus d'un mois, entraînant "d'abord une nui-

sance sournoise, aujourd'hui un problème de salubrité publique et, bientôt, un débat politique de tout premier ordre !"

Lucas, appuyé par ses voisins, a exigé des mesures rapides et efficaces, menaçant de perturber deux chantiers de construction publiques et même de venir troubler le festival de printemps, terminant son discours par ces mots : "Pas de dépenses fastueuses aussi longtemps que nous continuerons à vivre dans la [matière fécale]."

Le délégué Kenneth Keenan a déclaré que la ville était pleinement consciente de ce problème et qu'elle s'attacherait à le résoudre aussitôt qu'elle disposerait de l'équipement adéquat.

INCENDIE DÉCLENCHÉ PAR DES SQUATTERS DANS UN QUARTIER CHIC : TROIS MORTS

Au moins trois personnes ont trouvé la mort mardi dernier dans l'incendie d'un bâtiment censément désert du luxueux quartier d'Alki, à Downtown.

D'après les pompiers, l'immeuble de bureaux comportant deux étages aurait accueilli, en fait, une bonne douzaine de squatters. La situation des victimes et l'irrégularité de leur statut rend difficile toute identification formelle.

Les voisins s'étaient plaints, à plusieurs reprises, de la présence des squatters auprès des forces de police et des agences locales de protection des citoyens. Ils ont appris avec surprise que les squatters occupaient toujours les lieux.

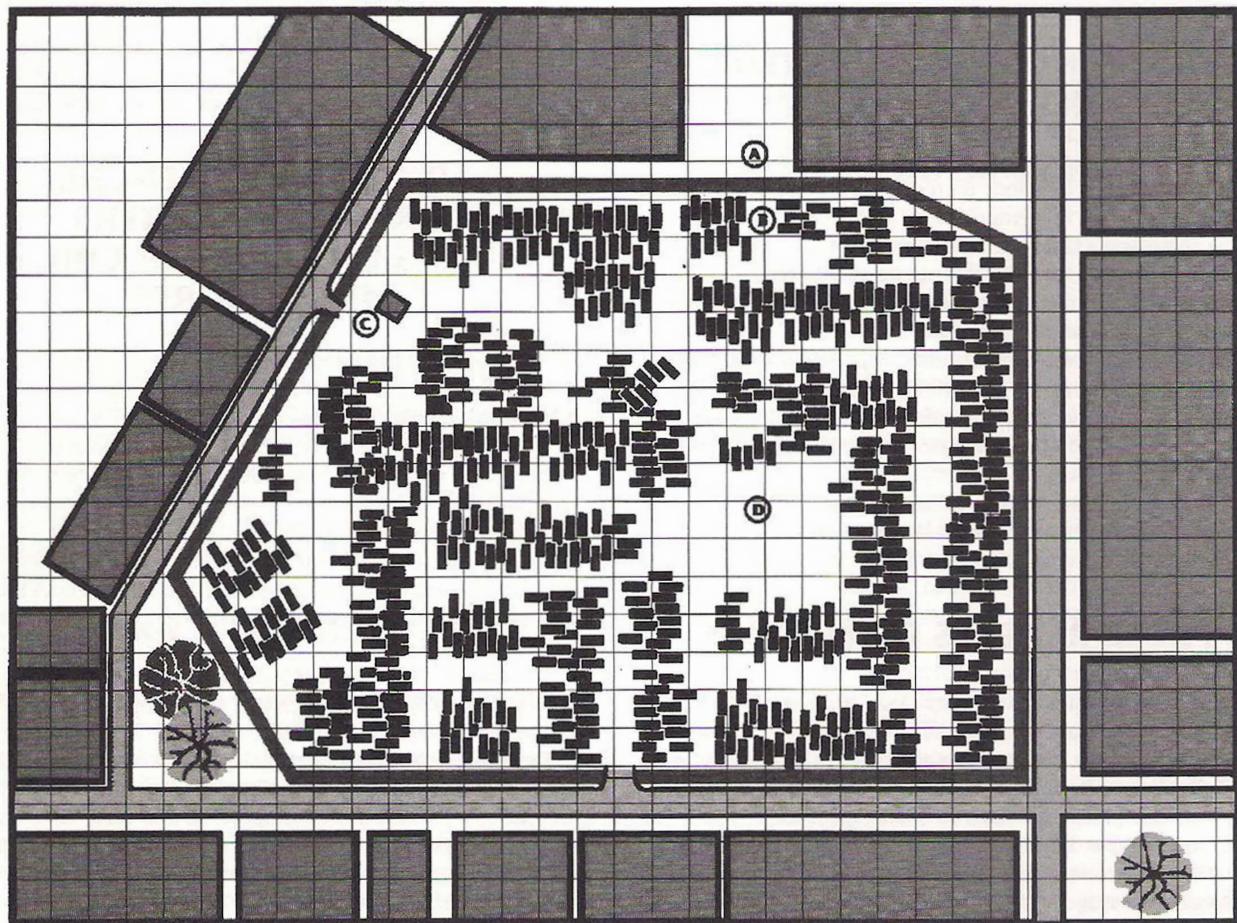
L'immeuble a été complètement ravagé. Seul un pan de mur tient encore debout. Les pompiers se sont avoués incapables de déterminer la cause de l'incendie.

Deux personnes portées manquantes n'ont pas été retrouvées. Selon nos sources, les pompiers ne vont pas poursuivre les recherches au milieu des décombres. Le mur resté debout présente un danger pour les sauveteurs et il n'existe aucune garantie que les personnes manquantes se soient trouvées dans l'immeuble au moment du drame.

Deux des corps ont pu être identifiés avec une quasi certitude. Il s'agirait de Birdie McGee, une femme d'une quarantaine d'années, et d'un nain de 30 ans connu sous le nom de Shamus. Le troisième corps appartient à un homme ou à un elfe mesurant 1 m 90, âgé de 19-35 ans. Le corps de la femme et celui qui n'a pas été identifié portent tous deux des marques de violence.

Les squatters signalés manquants sont une naine d'une trentaine d'années appelée Gemma, compagne de Shamus, et un homme d'un peu plus de vingt ans nommé Freddie, dit la Lèvre. Le nom de famille du susnommé serait Sherman ou Sheridan.





LA CASSE BLACK'S JUNK YARD

A = Entrée du tunnel

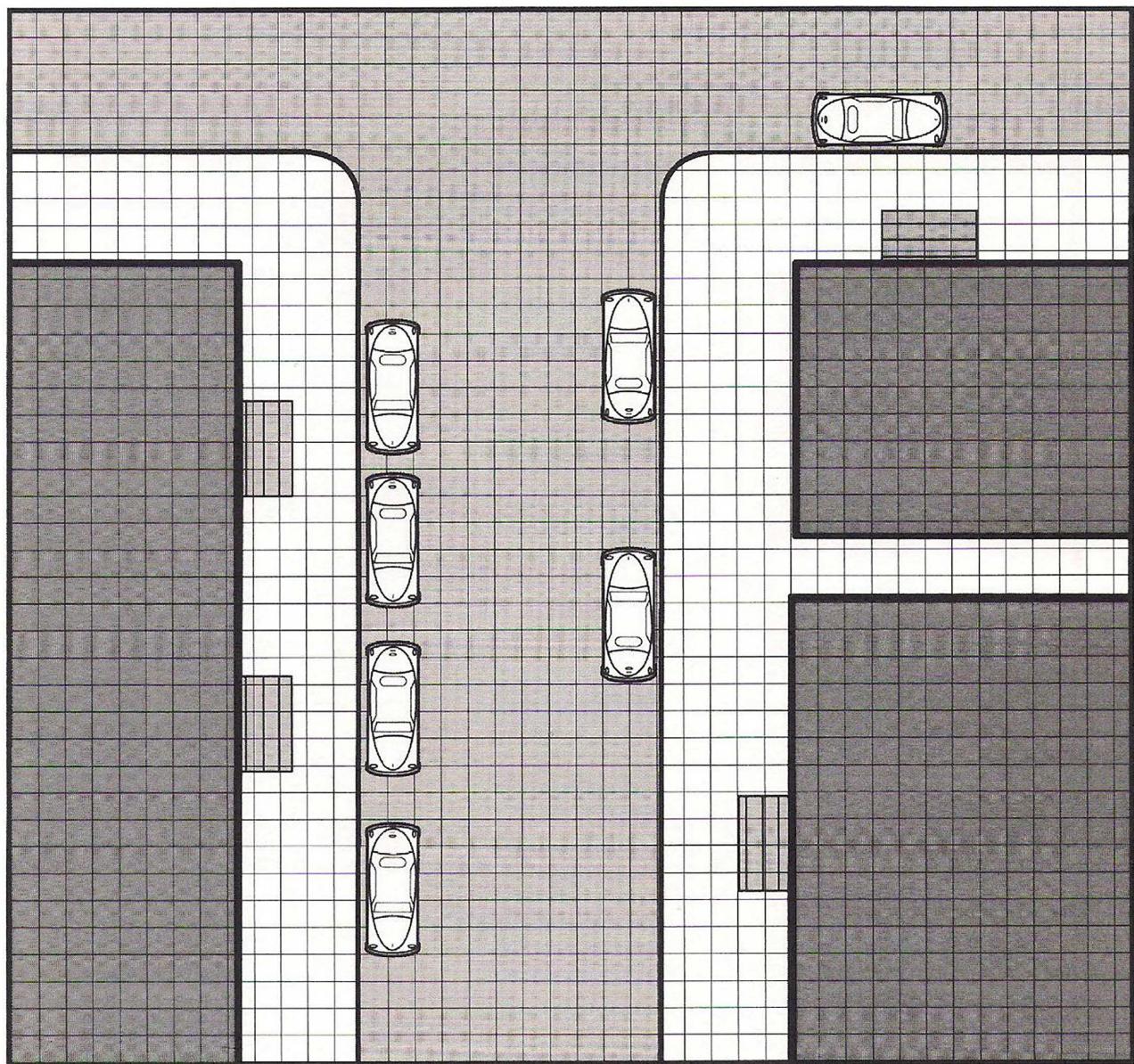
B = Sortie du tunnel

C = Entrée de la Cltymaster

D = Lieu du rendez-vous

 = 5 mètres

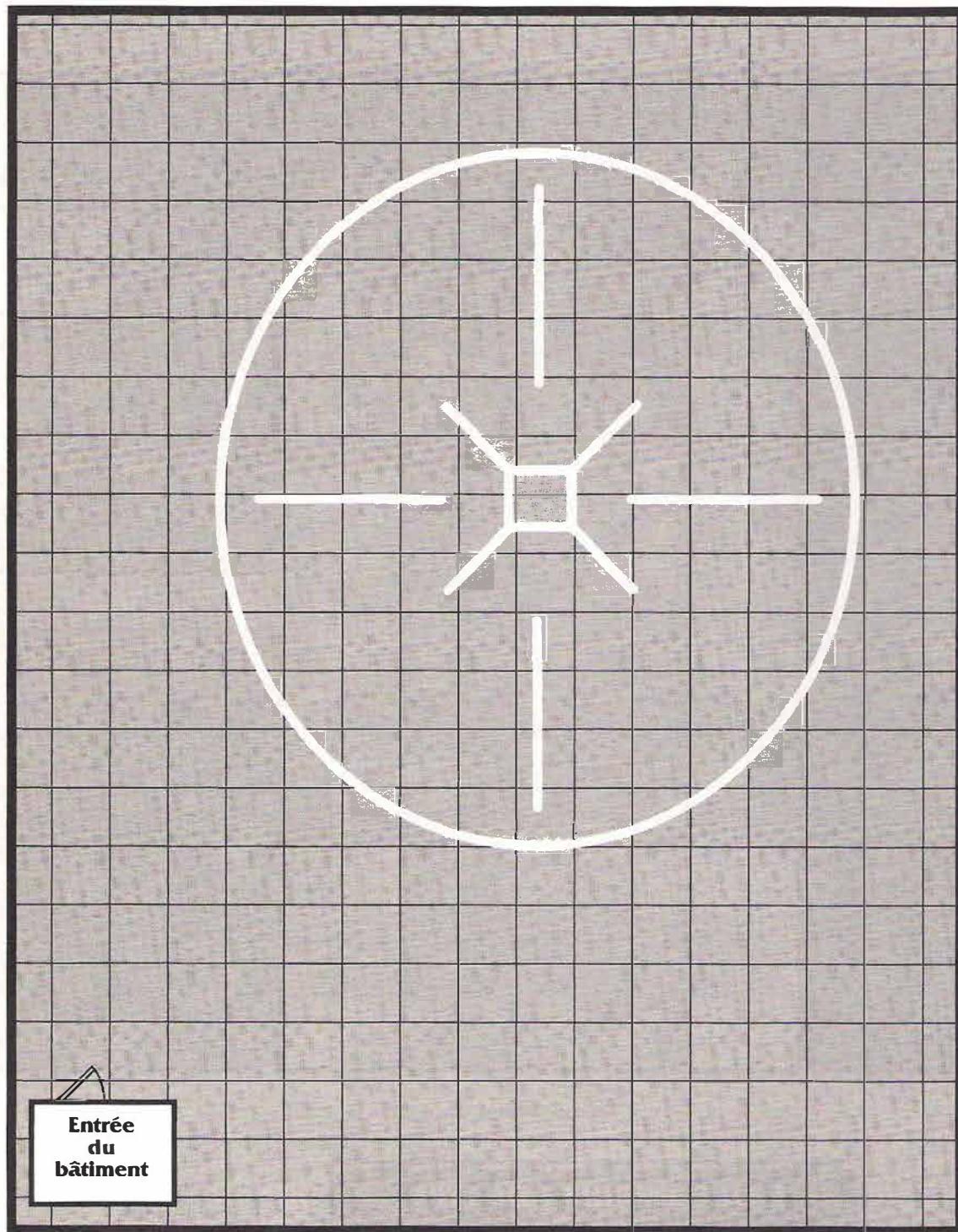
 = Carcasses de véhicules



LIEU D'EMBUSCADE TYPE

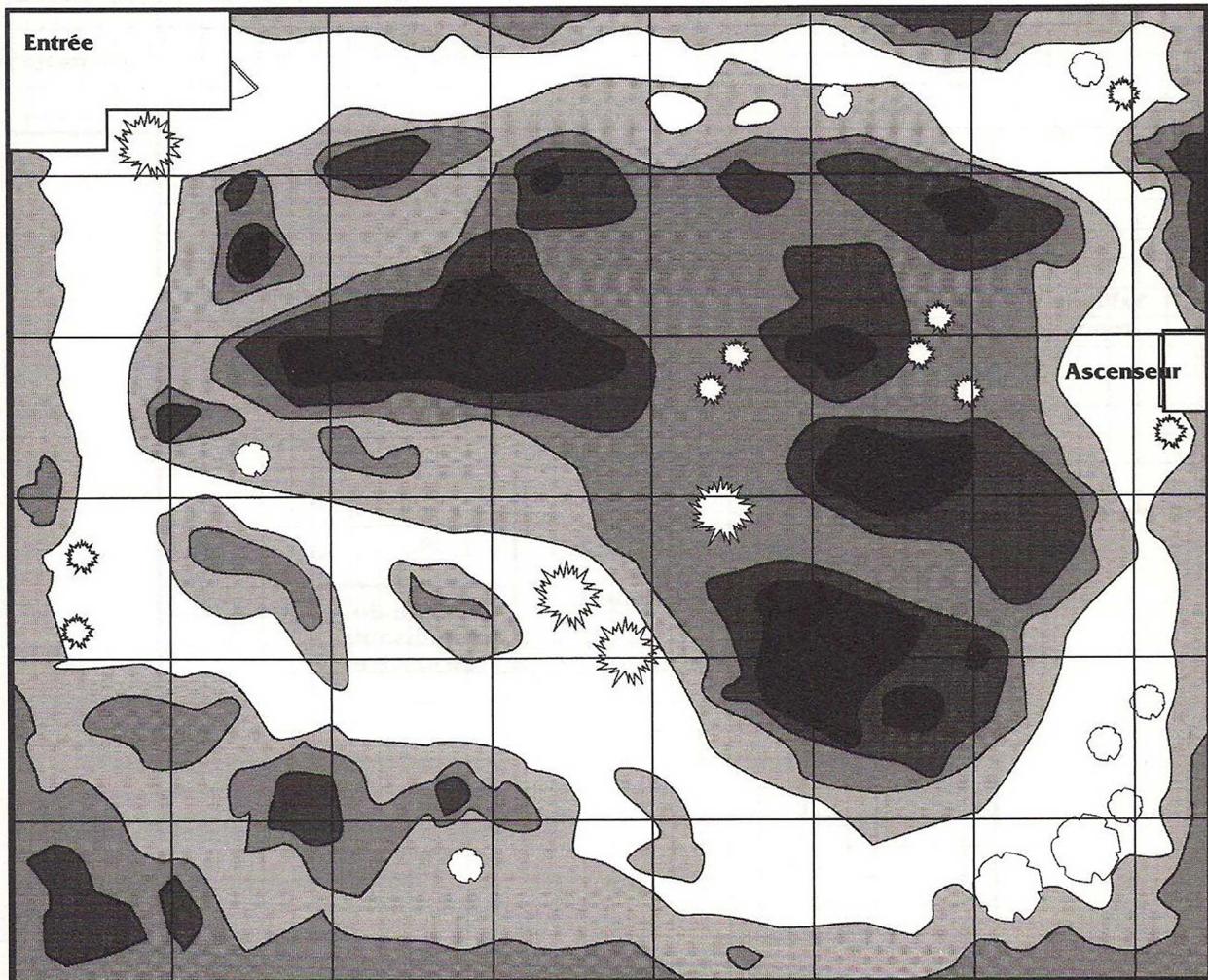
Placez les personnages en fonction de la situation

■ = 1 mètre



= 25 mètres

TOIT DU LOCHLANN CENTER



L'ANTRE DE GEYSWAIN



= 75 mètres



= 6 mètres de haut



= 2 mètres de haut



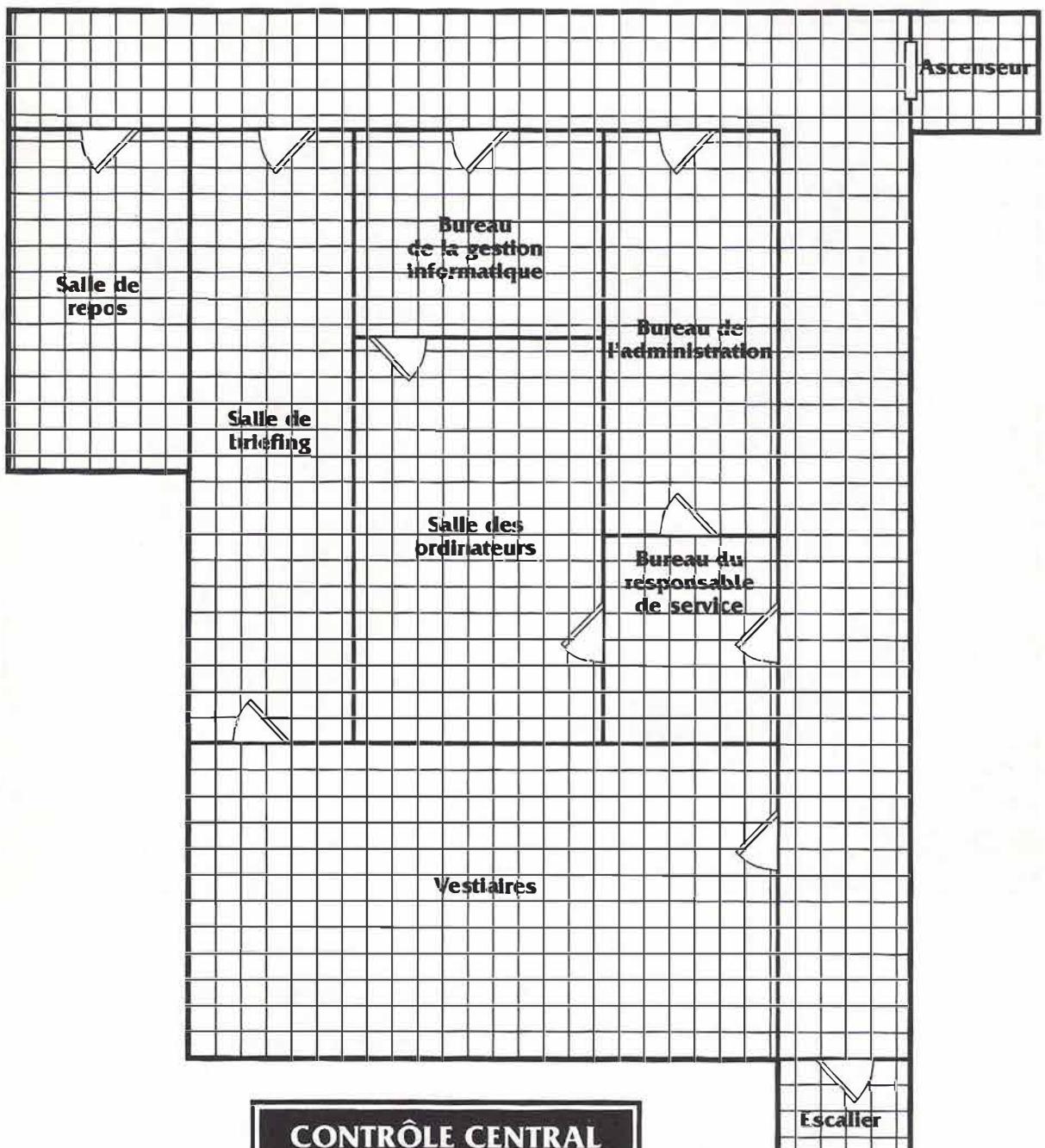
= 8 mètres de haut



= 4 mètres de haut



= 10 mètres de haut



= 1 mètre

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

40 F

Dans votre
boutique
habituelle

SPECIAL



SHADOWRUN™

VOLUME 4

BOUTEILLE, BOUTEILLE,

*Qui détient la bouteille ?
Les Shadowrunners rencontrent
un individu très perturbé qui les engage
comme gardes du corps le temps d'un rendez-
vous d'affaires.*

*Bouteille, bouteille... Qui veut la bouteille ?
Maintenant, l'homme est mort,
et ils ne savent pas pourquoi.*

*Bouteille, bouteille... Qu'y a-t-il dans la
bouteille ? Il s'agit d'un mystérieux artefact
couvert de runes indéchiffrables. Pourquoi
certaines personnes sont-elles décidées à tuer
pour lui ? Pourquoi certaines sont-elles prêtes
à mourir pour lui ? La meilleure solution pour
les Shadowrunners consiste, sans doute, à
faire la seule chose dont ils n'aient pas envie -
se débarrasser de la bouteille !*

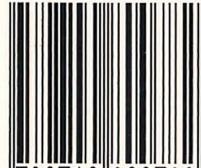
*Non consignée -
Prière de ne pas la jeter par la fenêtre.*

Le démon dans la bouteille est une aventure pour
SHADOWRUN™.



FASA
CORPORATION

89 F - S 506



9 782740 800782
ISBN : 2-7408-0078-9

SHADOWRUN®, LA MATRICE®
sont des marques déposées de
FASA Corporation.
© 1990 et 1994 FASA
Corporation. Tous droits
réservés.
Version française éditée sous
licence par :
Jeux Descartes,
1 rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

