

TM

TIREZ SUR LE

DRAGON



Une aventure de Michael Lee pour Shadowrun 2^e édition

FAQ
CORPORATION

SHADOWRUN



TIREZ SUR LE™

DRAGON



Une aventure pour
Shadowrun 2^{ème} édition

TIREZ SUR LE DRAGON

Rédaction

Michael Lee
Sam Lewis

Test

Kelly Wallace
Mark Perneta
Kenneth J. Hlavac

Edition américaine

Donna Ippolito
Sharon Turner Mulvihill

Direction artistique

Dana Knutson

Illustration de couverture

John Zelenik

Maquette de couverture

Jim Nelson
Joel Biske

Illustrations intérieures

Jim Nelson
Jeff Laubenstein
Joel Biske
Rick Harris

Plans

Dana Knutson

Edition française

Jeux Descartes

Traduction

Guillaume Fournier

Directeur de Collection

Henri Balczesak

Relecture et correction

Dominique Balczesak
Michèle Charrier

Réalisation technique, Maquette

Guillaume Rohmer
Avec la collaboration de la SARL In Edit

SOMMAIRE

LE DRAGON VOUS SALUE BIEN (Prologue)	4
INTRODUCTION	7
Notes au Maître de Jeu	7
Comment Utiliser ce Supplément	7
Synopsis	7
Suggestions de Jeu	11
Commencer l'Aventure	11
L'AVENTURE	
Des Fleurs pour M. Johnson	12
Les Invités-Surprises	15
Le Savant Fou	18
Approche Nocturne	19
Les Agents	26
Salut, Marie	31
M. Ares, je Présume ?	33
L'Entrée des Artistes	34
A Deux Doigts	40
A la Rescousse	42
Besoin d'un Coup de Main ?	45
RASSEMBLER LES MORCEAUX	52
Dites-le avec des Mots	52
L'Envers du Décor	52
Attribuer le Karma	52
Conclusion	53
CONTACTS	54
OMBRES PORTÉES	58
Coinspinner	58
David Childers	59
Eliohann	59
NOTES	60

LE DRAGON VOUS SALLUE BIEN

Le Shaikujin les conduisit à travers le vestibule bondé jusqu'aux ascenseurs, puis appela une cabine. Tournant le dos aux Shadowrunners lourdement armés, il lissait ses cheveux clairsemés en tâchant d'ignorer la scène de carnage autour de lui.

Des médics s'affairaient auprès des corps disloqués de six gardes. Du sang brillait sur le sol de marbre, traçant une piste rouge à partir des ascenseurs d'où on avait retiré les malheureux. L'un d'entre eux, un jeune elfe, poussa un gémissement lamentable au moment où un médic serra des bandes autour de sa poitrine. Le pauvre garçon était visiblement mal parti. Trois de ses collègues étaient déjà enfermés dans des sacs plastique.

Le Shaikujin se retourna vers eux. "Je, heu... Je pense que nous sommes d'accord sur le prix, donc." Il tripota sa cravate, évitant de poser les yeux sur les corps étendus par terre. "Naturellement, vous voudrez ça en nuyen ?"

Blackwing plissa les yeux. Il ne connaissait pas le nom du petit homme, qui ne s'était pas présenté. De toute évidence, le Shaikujin considérait que son salaire et son costume sur mesure le plaçaient au-dessus des gens de la rue. Et le dégageaient de toute responsabilité dans l'échec de sa compagnie.

Le samouraï elfe jeta un coup d'œil à son équipe pour en observer les réactions. Render, le troll, râvassait les yeux dans le vide. John Whitefeather coula un regard en direction de son ami difforme et gigantesque, avant de hausser ses épaules massives. Rhiannon, la compagne de Blackwing, restait un peu à l'écart, absorbée par la douleur du jeune garde.

Le samouraï fixa froidement le Shaikujin.

"Dix K chacun, plus les frais médicaux. Vous tiendrez l'argent à notre disposition dès la fin de l'opération."

Le Shaikujin sourit, écartant les mains. "Eh bien, tout dépendra de la rapidité avec laquelle vous éliminerez l'animal."

L'elfe lui retourna un regard sinistre ; le rire mourut dans la gorge de l'homme. Il y eut un bruit de sonnette et les portes de l'ascenseur s'ouvrirent. Le Shaikujin s'effaça devant Blackwing. De la cabine sortait une odeur de charnier. Render suivit, allant se placer dans le fond du réduit, puis Whitefeather. Rhiannon attendit encore un moment, puis détourna la tête et se dépêcha d'entrer.

Le Shaikujin parut soulagé ; son visage se fendit d'un large sourire artificiel. Il passa le bras dans la cabine et appuya sur le bouton du troisième étage. "Encore tous nos remerciements pour avoir accepté ce travail dans de telles..."

Blackwing attendit qu'il eût pratiquement retiré sa main de l'ascenseur. Le Shaikujin était vif comme un renard, mais l'elfe lui saisit le poignet en un geste fulgurant. Les portes commencèrent à se refermer sur le bras de l'homme.

"Je ne comprend pas," fit le samouraï sans chercher à dissimuler son dégoût. "Vous ne venez pas ? Vous ne tenez pas à superviser l'élimination de votre sujet d'études ?"

Les panneaux serraient le bras du Shaikujin. Il poussa un glapissement et tenta de se libérer. Les portes se rouvrirent et l'elfe le lâcha.

Le Shaikujin était livide. "Grimpez là-haut," siffla-t-il. "Tuez la bête comme vous le pourrez, prenez votre argent et disparaissez de ma vue."

"Pauvre imbécile," répondit froidement Blackwing, affrontant son regard méprisant. Vous êtes tellement arrogant que vous imaginez encore que c'est un simple animal qui a massacré votre équipe de sécurité ?" L'elfe sourit. "Comment un animal, enfermé dans sa cage, aurait-il monté une évasion pareille ?"

Les panneaux de métal commencèrent à se refermer. "Grandissez un peu, monsieur le Shaikujin. Il ne s'agit pas d'une bête sur laquelle vous autres pouvez mener vos petites expériences. Il s'agit d'un dragon. Ça fait une sacrée différence. Demandez à vos gardes. Si vous en trouvez un en état de répondre."

Les portes se rejoignirent. L'ouïe fine du samouraï perçut le murmure du Shaikujin : *Racaille des rues*. Le poing de Blackwing jaillit et son membre cybernétique égratigna le métal devant son visage.

Rhiannon posa une main apaisante sur l'épaule de son amant. Whitefeather éclata d'un rire de maniaque. "Yah hou, c'était super, grand chef ! Il vaudra mieux vérifier l'argent à deux fois quand on reviendra ! Ce type était aux abois. On aurait pu en tirer plus si tu ne l'avais pas rendu dingue." Render grogna son assentiment.

Le samouraï se tourna vers Rhiannon, ignorant les paroles de l'Indien. "L'imbécile ! Je les avais prévenus des risques qu'il y avait à faire des expériences avec une créature pareille. Ils auraient au moins pu maintenir le dragon sous sédatif, au lieu de le laisser observer et apprendre. Il a probablement attendu le bon moment, jusqu'à ce qu'il sache tout ce qu'il voulait. Ça a dû beaucoup l'amuser de rester dans cette cage."

Ils n'ont pas voulu m'écouter, et maintenant que l'affaire leur a éclaté en pleine figure, ils envoient les indésirables clarifier la situation."

"Chut", fit Rhiannon, posant un doigt ganté sur les lèvres de Blackwing. "Ça ne sert à rien de revenir là-dessus. Alors on fait ce boulot et on s'en va."

"Ouais, écoute ce que dit la petite elfe, mec," approuva Whitefeather. "C'est un dragon, et alors ? On a toute la puissance de feu qu'il nous faut. Aucun problème." L'Indien haussa les épaules et découvrit ses dents en un sourire féroce. "Tu n'as jamais mangé du lézard rôti, mec ? C'est super."

"Whitefeather, est-ce que tu as la moindre idée de ce qu'on va trouver en face de nous ?" Le samouraï dévisagea l'Indien, puis le troll. "Et toi, Render ?"

Le troll haussa les épaules. "Gros lézard. Gros coup."

L'ascenseur allait atteindre le troisième étage. Blackwing appuya sur le bouton d'arrêt. Une alarme se mit à résonner. "Okay, écoutez-moi et, par la Dame Blanche, réfléchissez une seconde. La compagnie a mené des expériences sur ce dragon pendant six mois. Il est encore très jeune, mais il est plus fort que Render et probablement plus intelligent que nous tous réunis. Il aurait pu s'échapper *quand il voulait*, mais il ne l'a pas fait. Au lieu de ça, il a infiltré la corpo tout en restant tranquillement dans sa cage. Il a compris la nature des expériences et il les a laissées se poursuivre sous son contrôle. Et vous savez que la seule chose qui intéresse un dragon, c'est d'acquérir toujours plus de puissance."

"Quelqu'un de la corpo a découvert ce qui se passait, presque trop tard," ajouta Rhiannon. "Ils ont immédiatement tenté

LE DRAGON VOUS SALUE BIEN

d'exécuter le dragon, mais il leur a brutalement rappelé pourquoi il est le plus redouté de tous les Eveillés."

"Qu'est-ce qui te fait croire qu'il n'est pas déjà trop tard ?" demanda Whitefeather.

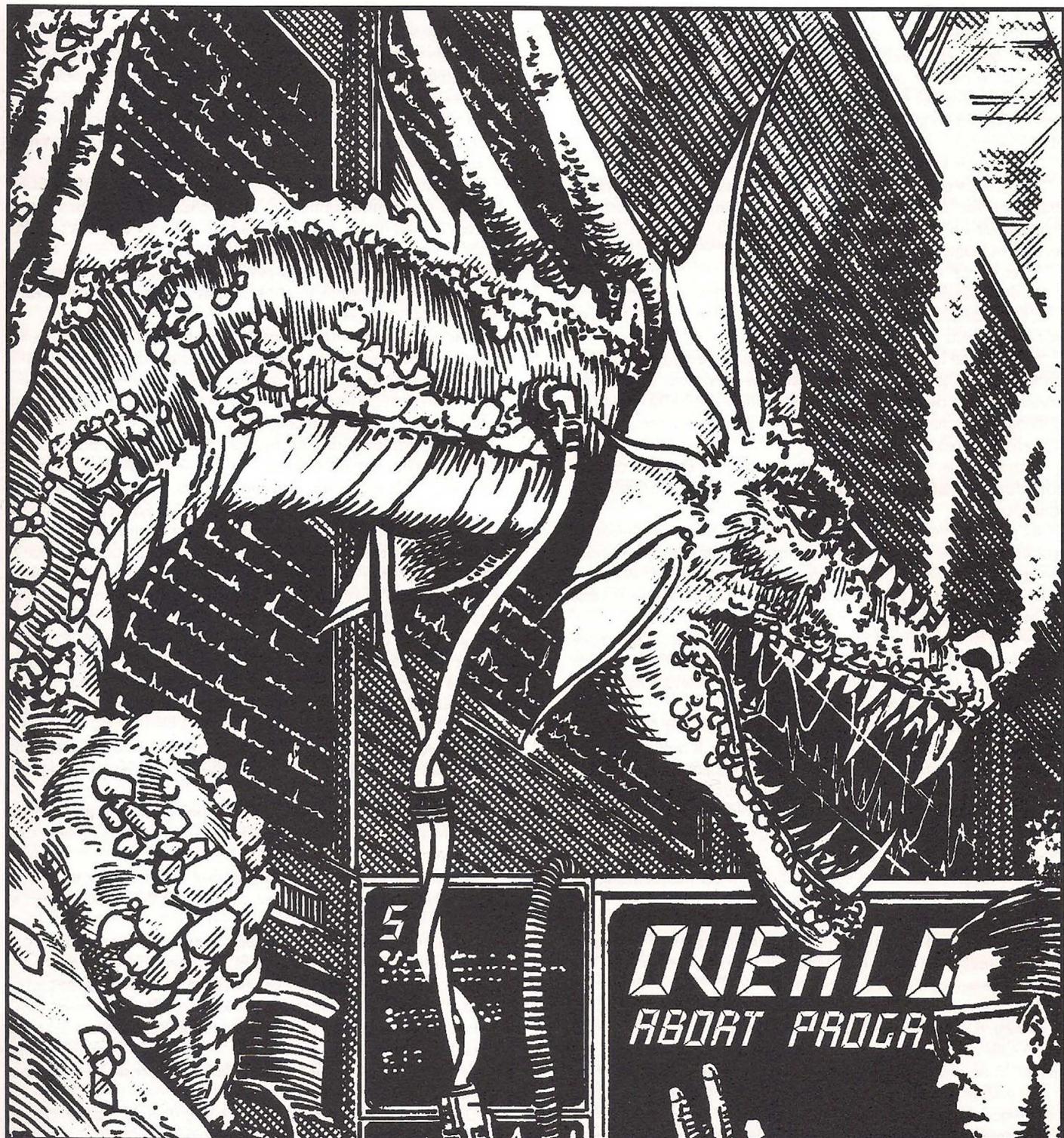
"Le dragon est toujours ici," répondit Blackwing. "Il n'est pas encore parti, pas plus qu'il n'a fait s'écrouler le bâtiment sur nos têtes. Il y a quelque chose ici qui l'intéresse et qui retient toute son attention pour l'instant. C'est le seul avantage que nous ayons. Si nous ne parvenons pas à en tirer parti, nous sommes fichus."

"On dirait que tu en sais long sur les dragons, 'Wing,'" observa malicieusement Whitefeather. "Toi et Rhiannon, vous avez souvent fait ce genre de truc en Tir ?"

Le samouraï se raidit imperceptiblement. "Ce n'est pas un sujet de plaisanterie, l'Indien." Il rappuya sur le bouton d'arrêt. L'ascenseur termina sa course.

"C'est bon," conclut l'elfe comme les portes s'ouvraient. "Allons-y."

Le troisième étage était plongé dans la pénombre et la fumée, zébré par la lueur fantomatique des néons de secours. L'odeur de la peur et de la mort flottait dans l'air. Un vigile en armure lourde se tenait contre le mur, cramponné à son fusil d'assaut. Les quatre Shadowrunners pénétrèrent silencieusement dans la pièce, enjambant quelques corps que les médics n'avaient pas pris la peine d'évacuer.



LE DRAGON VOUS SALUE BIEN

Blackwing se glissa près du garde. Les autres prirent position autour d'eux en vérifiant leurs armes. Rhiannon commença à faire des passes mystiques dans l'ombre. "Où on en est, camarade ?" chuchota le samouraï.

Le vigile, visiblement en état de choc, lui jeta un regard halluciné. L'elfe remarqua les éraflures qui couvraient son armure. "Il... il a mouché pratiquement toutes les lumières de l'étage," balbutia l'homme. "Je pense qu'il est retourné dans le secteur de la recherche, de l'autre côté de l'immeuble. La dernière fois que je l'ai aperçu, il traînait un technicien avec lui. Je crois que le gars est toujours vivant." Il glissa un œil dans le corridor. "Je l'entends encore hurler de temps en temps."

"Où sont les autres ?"

"Sur le toit, comme vous l'avez demandé."

L'elfe acquiesça et indiqua la porte de l'ascenseur avec son pouce. "Va les rejoindre là-haut."

Le garde plongea dans la cabine. Blackwing se tourna vers les autres. Whitefeather portait une mitrailleuse Ares, le canon dirigé vers le plafond. Render tenait un canon d'assaut Panther, qui semblait à peine plus gros qu'un fusil entre ses mains de troll.

"On ouvre le bal ?" murmura Whitefeather.

"Okay, vous connaissez la musique," fit le samouraï. "Une fois le dragon en vue, nous frappons vite et fort. Whitefeather et Render, vous passez sur sa gauche et vous ouvrez le tir ; Rhiannon, à droite, avec ta magie. Je le prendrai à la gorge."

"Avec quoi ?" demanda Render.

L'elfe fit simplement coulisser son katana dans son fourreau.

L'émerveillement illumina le visage de l'Indien. "Je suis content de t'avoir connu, mec."

Le samouraï haussa les épaules. "Comme je le disais, le dragon est encore très jeune. J'espère que si nous parvenons à l'attaquer brutalement, et de tous les côtés, il paniquera et réagira d'instinct. Si nous échouons, nous sommes morts, de toute façon. Allons-y. Whitefeather, passe devant."

"Ouais, ouais, comme d'habitude." L'Indien s'engagea dans le corridor, courbé en deux. Render suivit, puis Blackwing et Rhiannon.

Ils progressèrent jusqu'à un coude sur la droite. Whitefeather jeta un œil après le coin, écouta un instant, puis continua d'avancer. Le couloir se poursuivait sur quelques mètres, avant de déboucher dans une pièce. On y distinguait une faible lueur verte provenant de la gauche.

Ils s'arrêtèrent à quelques pas du seuil. Il semblait s'agir d'une salle d'observation, ouvrant par plusieurs portes et baies vitrées sur des laboratoires. Des bruits de mouvement s'élevaient quelque part à gauche, hors de leur champ de vision.

"Nous y sommes," murmura l'elfe. "Le dragon doit être dans la pièce suivante. Nous entrons, et c'est à gauche. Il doit y avoir une porte, probablement ouverte. Une fois à l'intérieur, vous ouvrez le feu. Rhiannon, tu viens après, et tu passes sur la droite. Tu lances ce que tu as de plus gros."

"Hé," dit Whitefeather, "qu'est-ce qu'on fait du téchie que le dragon a avec lui ?"

"Oublie-le," répondit le samouraï. "Ce n'est pas son jour de chance. Si nous retenons nos coups, le ver ne fera de nous qu'une bouchée. Maintenant, en avant!"

Whitefeather se rua dans la pièce et tourna à gauche. Render le suivit. Blackwing prit une inspiration profonde, trouva ses marques, avant de s'élancer à son tour.

Une porte et une baie vitrée réduite en miettes s'ouvraient sur la gauche. Il bondit sans hésiter à travers la baie.

La salle au-delà était remplie d'un équipement électronique qui défiait toute tentative d'identification. Au centre, niché au creux d'une grande machine, se trouvait le dragon. Il tournait son dos écaillé de vert aux Shadowrunners.

Comme Blackwing se recevait dans la pièce, tout lui sembla

bouger au ralenti. Quand il vit la créature, sa gorge se dessécha d'un coup. Deux longs câbles reliaient des prises dans sa tête à une machine. Rien n'aurait pu faire davantage penser à un decker et sa console.

A côté du dragon, un technicien tremblant de peur appuya sur un interrupteur. Les appareils émirent un bourdonnement, le dragon se mit à chantonner, puis il poussa un hurlement.

Blackwing cria. Render et Whitefeather ouvrirent le feu. La mitrailleuse rugit ; la première rafale fusa à travers la pièce pour venir frapper le flanc de la créature. Les balles lancèrent des étincelles en rebondissant sur ses écailles. Le corps poussa un cri et s'écroula, les bras en croix. D'autres projectiles atteignirent leur but. Le canon d'assaut entra dans la danse avec un bruit sourd, presque palpable. La "console" du dragon explosa en un déluge d'étincelles et de shrapnel.

Il hurla encore, un rugissement haut-perché qui tranchait sur le crépitément des coups de feu. Blackwing bondit à nouveau, ses muscles câblés le portant de l'autre côté du monstre. Au moment où il se recevait, celui-ci se retourna vivement, arrachant ses câbles et crachant un jet de flammes vers l'endroit que l'elfe venait de quitter. Blackwing entendit Render crier.

Poussant un *kiāi* sauvage, le samouraï porta un coup en *iaido*. La lame tranchante comme un rasoir crissa sur quelques centimètres le long du cou écaillé de la bête, puis s'y enfonça profondément, en ouvrant une large entaille. Plus vif que l'éclair, le dragon fouetta l'air de sa tête et planta ses crocs dans le bras droit du samouraï. Presque négligemment, il arracha le membre cybérétique en dessous du coude.

Blackwing se recula en jurant, luttant contre l'évanouissement. Des éclairs bleutés partirent des doigts de Rhiannon pour s'embrasier sur le dos de la créature. La mitrailleuse reprit son martèlement régulier contre ses flancs. Les vitres volèrent en éclats, révélant Seattle en contrebas.

Blessé, affolé, le dragon tournait sur lui-même pour tenter d'affronter tous ses adversaires à la fois. Ses yeux désespérés se portèrent sur le ciel étoilé. L'instant d'après, il bondissait dans les airs, passant au-dessus du samouraï-elfe.

A peine avait-il quitté le building que l'équipe de vigiles en place sur le toit tirait déjà le premier missile. Le petit projectile Sol-Air accrocha la trace calorifique de la bête et explosa à moins d'un mètre d'elle, l'arroasant de shrapnel et l'envoyant tournoyer vers la rue. Le dragon se rétablit juste avant le sol, tandis que partait le second missile. Alors que l'engin accélérait vers sa cible, celle-ci cracha un jet de flammes dans sa direction. Le missile explosa en un bouquet d'éclats et de fuel enflammé. Volant dangereusement près du bitume, la créature tourna dans une allée étroite et disparut hors de portée.

Blackwing tituba jusqu'à la fenêtre, où Rhiannon le rejoignit. "Est-ce que nous l'avons eu ?" demanda-t-elle, en jetant un œil sur son bras.

"Non," grimaça l'elfe. "Il a réussi à se dégager avant que nous ne puissions tirer les autres missiles. Mais nous avons dû lui faire très mal. Comment vont les autres ?"

"Render est mal en point. J'ai stabilisé son état avec un sort. Il vivra. Whitefeather a été un peu brûlé, mais il est encore opérationnel."

"Bien," dit Blackwing en frottant le moignon de son membre cybérétique. "Faisons monter quelques médics. Tout s'est passé comme je l'avais prévu. Il s'est échappé, mais il n'ira pas loin. Nous n'avons plus qu'à le traquer et le descendre en flammes."

Il se retourna et resta un moment immobile, fixant la machine à laquelle le dragon s'était relié.

Connecté, pensa-t-il. Par la Dame Blanche, qu'est-ce que ces crétins de la compagnie avaient derrière la tête ?

Quoi qu'il puisse advenir par la suite, il savait que la chasse était loin d'être terminée.

INTRODUCTION

Tirez sur le Dragon est une aventure mêlant violence et intrigues dans le monde de Shadowrun. En l'an 2053, la haute technologie a rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un monde merveilleux : le cyberspace ou Matrice. La médecine et la cybernétique ont fusionné, apportant au corps humain davantage de puissance, de rapidité, de sensibilité, de résistance, de beauté, davantage de perfection inhumaine. L'élégance cybernétique est le credo de la société moderne.

Cette avancée technologique s'est accompagnée d'un retour à la magie qui a trouvé son aboutissement dans l'Eveil. Les elfes, les nains, les orks et les trolls ont abandonné leur apparence humaine pour revendiquer leur place dans la société. Mégacorporations et magiciens, scientifiques et chamans utilisent tous leurs talents pour vivre une délicate coexistence. Les tours des corporations et les dômes des arcologies jettent de vastes pans d'ombre sur les artères de la ville, et c'est au cœur de ces rues et de ces ombres que les Shadowrunners effectuent des missions que tout autre refuserait.

Cette aventure se déroule dans le métroplex de Seattle-Tacoma, une zone urbaine densément peuplée couvrant quelque 1 600 kilomètres carrés. En dépit de sa taille, ce n'est qu'une enclave au milieu des États-nations que les Américains d'Origine et les créatures éveillées se partagent le long de la côte ouest.

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

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

Les joueurs peuvent choisir comme personnage n'importe quel archétype présenté dans les règles de **Shadowrun** ou dans les suppléments. Au cours de cette aventure, les Shadowrunners devront suivre une piste et traquer l'information dans des situations qui dégénéreront quasi inévitablement en combat. Leur équipe devrait donc receler une palette équilibrée de talents d'investigation, de combat et de magie. Un decker n'est pas absolument indispensable, mais peut s'avérer utile. Pour éviter de partager trop longtemps le groupe pendant la gestion des intrusions informatiques, le Maître de Jeu peut lui fournir un decker PNJ.

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 Discréption (4)" signifie : test de Discréption avec un seuil de 4.

Les tables de réussite

Quelque fois, le Maître de Jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'informations acquise par les joueurs. Chacune dresse la liste des renseignements correspondant aux différents jets de dés possibles. Sauf indication contraire,

le personnage obtiendra dans son intégralité l'information associée aux succès qu'il aura obtenus, ainsi que celles liées à des succès moindres.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Les règles de **Shadowrun** mises à part, **Tirez sur le Dragon** 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.

Pour amener les personnages dans l'aventure, voyez **Commencer l'Aventure**, p.11.

Le scénario proprement dit est divisé en chapitres, qui présentent les 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.

L'Envers du Décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernants 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 prématuée. Ce ne sont que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Le chapitre **Contacts** procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts.

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

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

SYNOPSIS

"Retiens bien ça, petit homme. Ce qu'un dragon ne peut pas tuer, il cherchera à le contrôler, c'est aussi simple que ça. Tu es soit un pion, soit une proie. Maintenant, qu'est-ce que tu voulais exactement ?"

-Dragon occidental anonyme.

Emerging Futures Unlimited (EF) est un petit bureau d'études qui effectuait des recherches et des études de faisabilité pour d'autres compagnies plus importantes. Elle travaillait en toute indépendance depuis sa fondation en 2041. En 2048, cette ambitieuse société franchit un pas important en signant un contrat exclusif de cinq ans avec Ares Macrotechnology. Bien que les

INTRODUCTION

directeurs d'EF aient su qu'ils ne feraient que ramasser les miettes des labos surchargés de travail d'Ares, le contrat devait fournir à leur corpo l'opportunité d'asseoir sa réputation auprès des "huiles" du milieu des affaires de Seattle.

Tout se déroula comme prévu jusqu'en 2053, date à laquelle Justine Grier, directrice de l'exploitation d'EF, fut contactée par Armand De Havillier, un des superviseurs du secteur Recherche & Développement d'Ares. De Havillier se présenta à Grier avec l'autorisation et les crédits nécessaires à la mise en route d'un projet de haute sécurité. Ce projet, appelé Cerbère, concernait les recherches sur la cybernétique animale, jusqu'ici infructueuses, mais devait en explorer une toute autre direction. Cerbère tâcherait de mener à la connection animal-Matrice. En théorie, l'animal câblé irait "nu" dans la matrice, avec le soutien d'un ordinateur d'interprétation analogique, qui pourrait appeler et lancer des programmes en se basant sur son comportement. On obtiendrait ainsi des "chiens de garde" pouvant réagir et prendre des initiatives plus rapidement que n'importe quelle GLACE. De Havillier les concevait comme un compromis entre la GLACE et l'IA. Grier était très sceptique et ne s'en cacha pas, mais puisqu'Ares désirait consacrer à ces recherches l'argent nécessaire, il n'y avait pas à discuter.

Ce que Grier ne savait pas, c'est qu'Ares Macrotechnology ignorait tout du projet Cerbère. De Havillier, cadre moyen louchant sur un fauteuil de vice-président exécutif, rêvait du "projet doré" qui lui ouvrirait grandes les portes de la promotion. N'ayant pas réussi à faire adopter ses idées par Ares, il avait décidé d'employer une des firmes rattachées à la corpo pour les développer en secret. Il en présenterait le brillant aboutissement à ses supérieurs le moment venu. Il avait donc détourné les fonds d'une centaine d'autres petits projets, fabriqué de fausses autorisations et mis la machine en marche.

Huit mois plus tard, Justine Grier était prête à rendre compte d'un échec lamentable. L'intelligence animale manquait tout simplement de la souplesse indispensable pour intégrer la représentation virtuelle du cyberspace. Sous la pression de ses supérieurs, qui voulaient à tout prix réussir dans le seul projet d'importance qu'Ares leur eût confié, Grier autorisa la poursuite des expériences, mais selon une nouvelle orientation. Puisque les animaux ordinaires n'avaient pas les facultés d'adaptation mentale nécessaires, on pouvait peut-être essayer avec des créatures paranormales.

Grier engagea quatre équipes de Shadowrunners pour acquérir secrètement autant d'animaux paranormaux que possible. Elles lui rapportèrent un griffon, un basilic, deux nagas et, surtout, un très jeune dragon occidental. Mais là encore, Grier ne connaissait pas toute l'histoire.

Le dragon, qui s'était dénommé lui-même Eliohann, était un dracoïde inférieur à l'intelligence surprenante, possédant quelques compétences en magie. Eliohann montrait également une fascination quasi maladive pour la technologie. C'est d'ailleurs cette curiosité insatiable face à l'équipement de ses chasseurs qui leur avait permis de le piéger. Sa capture lui ayant appris à se méfier des Humains, Eliohann s'était laissé emmener à Seattle en dissimulant l'étendue de ses talents, afin d'être en mesure de satisfaire tranquillement son intérêt. Il savait qu'il pourrait toujours s'enfuir une fois qu'il en aurait vu assez. Les chercheurs d'EF le qualifièrent de "dragon occidental, pré-adolescent, d'intelligence moyenne à inférieure pour son type".

En quelques semaines, le projet Cerbère prit une tout autre dimension. Confirmant les suppositions de Grier, les animaux paranormaux s'avérèrent beaucoup plus réceptifs à la Matrice. Le dragon se délectait de la vision du cyberspace et, au fil des séances de test, il devint rapidement la vedette des expériences. Les fonds initiaux étant quasiment épuisés, Grier rédigea un rapport sur les progrès obtenus et l'envoya à De Havillier avec une demande de crédits supplémentaires.

C'était un an après l'attribution du projet à EF, et De Havillier était sur le point d'obtenir son poste de vice-président. Malheureusement, sa gestion des crédits de financement était sous le coup d'un contrôle d'audit. Les résultats encourageants rapportés par Grier le persuadèrent que le projet Cerbère lui gagnerait la promotion tant convoitée, mais il savait aussi que l'affaire tournerait au désastre s'il était pris à puiser davantage dans les coffres de la compagnie. Liquidant toutes ses économies et actions, il envoya à EF le produit de leur vente. Il n'y avait pas la moitié de l'argent nécessaire, mais Grier s'en contenta, réduisant les dépenses afin de poursuivre les recherches.

Elle élimina le basilic et un des nagas du programme, et diminua l'équipe de recherche. Le temps coûteux passé sur les consoles industrielles fut également réduit. Cela attira l'attention du dragon. Non seulement il s'amusait beaucoup, mais il commençait à apprécier la nature de la Matrice et les moyens de s'en servir. Prêtant une oreille attentive aux conversations des laborantins, il finit par comprendre de quoi il retournait. Etant dragon, il savait ce qu'il voulait, et il voulait tirer de cette aventure le maximum. Par ailleurs, il lui déplaisait qu'un autre, et plus encore un humain, puisse ainsi décider de ce qu'il obtiendrait ou non. Il passa toute la nuit à se retourner dans sa cage et commença à dresser un plan.

Tout d'abord il se familiarisa avec la bourse en étudiant un programme tridéo que son gardien suivait religieusement tous les soirs. Il ne lui fallut pas longtemps pour comprendre qu'il pourrait influencer les actions d'une société s'il en possédait suffisamment de parts. Il découvrit également qu'il aurait besoin de nuyen pour pénétrer le marché. Il arrangea donc un "accident" ; le docteur Grier obtint un nouveau bras gauche en faisant jouer son assurance DocWagon (platine) et Eliohann conserva son alliance en diamant. Il usa alors de ses pouvoirs de suggestion sur le gardien, afin qu'il aille vendre le bijou au meilleur prix puis déposer l'argent sur un compte numéroté de la Banque Orbitale Suisse. Mais la suite de son plan nécessitait un intermédiaire entre lui et le monde extérieur, quelqu'un avec qui il pourrait communiquer de l'intérieur de sa cage.

Un soir, tard dans la nuit, le destin intervint en sa faveur. Eliohann, qui était actif à la fois sur les plans physique et astral, sentit une forme astrale s'introduire dans l'enceinte d'Emerging Futures. Après vérification, elle s'avéra être celle d'un Shadowrunner, un vieux mage ork au bout du rouleau. L'ork, parieur invétéré, tentait un dernier coup avant de se retirer des affaires. Le dragon fondit sur la forme astrale du malheureux, se faisant passer pour une des défenses de la corpo. Il laissa l'intrus devenir fou de peur et de désespoir avant de lui faire une proposition en échange de sa vie. L'ork, connu dans la rue sous le nom de Coinsspinner, accepta un marché qui allait rapidement causer sa richesse et sa perte.

Tout en communiquant sur le plan astral avec Coinsspinner, qui devint son intermédiaire, Eliohann commença à développer un portefeuille d'actions conséquent, dont les profits étaient versés sur un compte de la banque orbitale suisse L-5. Les crédits du projets Cerbère diminuaient à vue d'œil, tandis que le dragon amassait une fortune considérable. Après quelques mois, il fut prêt pour l'étape suivante.

Avec l'aide d'une agence spécialisée dans les OPA, il s'empara de la majorité des parts d'Emerging Futures. Il lui suffit d'une semaine pour être en position de dicter la politique de la société qui le tenait en cage. Le conseil d'administration d'EF ignorait l'identité du nouveau président ; il ne vit que son mandataire, un vieil ork fatigué répondant au nom de Mr Coinsspinner. Eliohann préférait se cacher derrière l'ork, ignorant comment réagiraient les humains en découvrant la vérité. Il se savait très vulnérable, en dépit de son pouvoir physique et économique.

INTRODUCTION

L'OPA eut lieu au moment idéal. La secrétaire de De Havillier, devenue informatrice du service de sécurité d'Ares, avait passé une copie du rapport de Grier à ses nouveaux supérieurs. Ceux-ci connurent un instant de panique en apprenant l'existence du projet. Imaginant la fureur des sociétés de protection des animaux si elles découvraient que des expériences avaient été menées sur des créatures pensantes et semi-pensantes, sans parler des complications au cas où de grands dragons tels que Lofwyr auraient vent de l'affaire, ils ordonnèrent à EF de court-circuiter immédiatement le projet et les cobayes.

Eliohann fut informé des intentions d'Ares par un rapport astral de Coinsspinner. Fou de rage, il ordonna la poursuite des recherches à un rythme accéléré. Il se savait à deux doigts de recevoir ses broches. Après quoi, il pourrait abandonner EF et mener ses propres études.

Aucune nouvelle ne lui indiquant l'arrêt du projet Cerbère, Ares entama immédiatement une procédure légale. Un conseil de crise fut de plus formé, et Ares étudia les représailles possibles, y compris l'achat de parts d'EF pour geler la société de l'intérieur, le temps de trouver une faille dans son contrat. Il fut également décidé que tout chercheur du projet Cerbère qui ferait mine de contacter les médias serait exécuté. La guerre des corps était déclarée.

Moins de vingt-quatre heures plus tard, Ares possédait toutes les parts d'EF à l'exception de celles d'Eliohann. Le dragon examina les options qui lui restaient. L'idée d'un conflit direct avec Ares était ridicule. Il sentait, en outre, que le docteur Grier se doutait de la véritable identité de son P.D.G. Il devait gagner du temps jusqu'à ce qu'on lui implante ses broches, aussi négocia-t-il avec Ares par l'intermédiaire de Coinsspinner. Il proposa la vente de toutes les informations concernant Cerbère, ainsi que l'élimination des sujets d'étude, contre une somme invraisemblable ; d'autres corps de Seattle pourraient être intéressées, sans parler des médias qui se jetteraient sur l'histoire... Ares accepta de discuter. Ses directeurs choisirent un terrain neutre pour mener les négociations, un endroit des Redmond Barrens appelé le Cobalt Marie. Le Marie était fréquenté par des cadres de haut niveau, soucieux de négocier discrètement sous haute sécurité. Rares étaient les corps à savoir que le Cobalt Marie n'était PAS un terrain neutre. C'était en fait une société qui, pour un certain prix, vendait des informations confidentielles sur un négociateur à un autre. L'identité de ses propriétaires restait mystérieuse, mais ils n'avaient pas encore tiré avantage de ce qu'ils avaient appris sur Ares durant des négociations antérieures.

Pendant ce temps, Coinsspinner assurait EF que le président considérait comme vitale la poursuite du projet Cerbère. Une fois celui-ci bouclé, il permettrait de faire pression sur Ares et d'en obtenir argent et protection. EF deviendrait ainsi une force avec laquelle il faudrait compter au sein des autres corporations. Pour calmer les appréhensions du conseil d'administration, il laissa entendre qu'une autre grande corpo s'intéressait à Cerbère, et qu'on pouvait lui faire confiance pour maintenir Ares à l'écart. Tout au long de l'entretien, Coinsspinner insista pour que l'on pose ses broches au dragon.

Finalement, après quelques semaines de négociations tendues, Ares se lassa des marchandages d'EF. Les gros bonnets d'Ares ignoraient que Coinsspinner avait soudoyé une des employées du Marie pour qu'elle les abreuve de fausses informations, mais ils avaient tout de même eu vent de la rumeur selon laquelle EF aurait été en pourparlers avec une firme inconnue. Ils eurent vite la certitude qu'EF ne poursuivait les négociations que dans le but de faire monter les prix pour cette autre société et autorisèrent un raid sur son secteur de recherche pour s'emparer des documents et massacrer les cobayes. Le Marie vendit l'information à EF quelques heures à peine avant l'attaque, qui fut repoussée de justesse, non sans avoir sévèrement endommagé le périmètre de la corpo.

Eliohann décida de miser sur la panique qui régnait à EF. Coinsspinner ordonna l'implantation chirurgicale des broches du dragon tant qu'il en était encore temps. Le projet pourrait alors être vendu à la mystérieuse firme censément alliée d'EF. Mais au moment où Eliohann passait en salle d'opération, le docteur Grier tirait ses propres conclusions.

Pendant qu'Eliohann se remettait, elle fit part de ses soupçons concernant le nouveau président au conseil d'administration. D'abord incrédule, ce dernier finit par se rendre à ses arguments. Sans se soucier de l'approbation de Coinsspinner, il vota l'arrêt du projet et l'élimination des sujets d'expériences restants, pour tenter d'apaiser Ares avant qu'il ne soit trop tard.

Le dragon se réveilla avec un violent désir de basculer dans la Matrice, la véritable Matrice, pour la première fois. Il était en train de se lever quand les vigiles de la sécurité investirent le labo. Il sut alors que le jeu était terminé, mais il ne s'en souciait plus. Il avait obtenu ce qu'il voulait. Découvrant ses crocs en un sourire, Eliohann déchira sa cage comme du papier, avant de s'ouvrir une route sanglante vers la salle des consoles, traînant avec lui un technicien hurlant de terreur.

Une équipe d'intervention rapide indépendante entra en scène et rejoignit le dragon à l'instant où son prisonnier le câblait à la console expérimentale. La créature chantonna, puis hurla. En dépit de toutes les simulations qu'elle avait vécues, même sa conscience paranaturelle ne pouvait intégrer la réalité du cyberspace. S'arrachant au terminal, hors d'elle-même, elle détruisit tout ce qui se trouvait à sa portée. Puis, gravement blessée et peut-être folle, elle échappa à l'équipe d'intervention par la voie des airs. Son vol erratique l'emmena sur le toit de l'hôpital général de Seattle où elle s'écroula, à demi morte, sans aucun souvenir de ce qui lui était arrivé. Dans la confusion, Coinsspinner réussit à s'enfuir, emportant presque tous les fichiers du projet Cerbère en guise de monnaie d'échange. Si la corpo tentait de le traquer, il étalerait l'histoire au grand jour ; c'est en tout cas ce qu'il prétendit.

Voilà où en sont les choses à l'heure où les personnages entrent en jeu. Eliohann doit découvrir qui il est et comment il a abouti à l'hôpital. En influençant un infirmier, il a fait engager un groupe de Shadowrunners pour mener l'enquête.

Plusieurs solutions s'offrent aux joueurs pour résoudre le mystère Eliohann. Chaque indice prendra plus ou moins d'importance selon leurs différentes personnalités, si bien qu'ils pourront suivre diverses pistes.

Voici une version possible du déroulement de cette aventure.

Les personnages se rendent à l'hôpital, en groupe ou séparément, le dragon leur expose ce qu'il attend d'eux et leur donne une boucle d'oreille incrustée de joyaux comme paiement. Grier l'avait commandée pour lui, qui s'en était entiché après l'avoir vue sur Maria Mercurial. La remarquable beauté du bijou peut amener les Shadowrunners à interroger leurs contacts, qui les enverront chez le seul orfèvre de Seattle capable d'un travail aussi délicat.

Arrivé aux Mines du Roi Salomon, le groupe est témoin d'une tentative de cambriolage de la joaillerie. Après s'être occupé des voleurs, il découvre dans les fichiers de la boutique que la boucle d'oreille a été commandée par Justine Grier, d'Emerging Futures.

Les Shadowrunners se rendent ensuite à Emerging Futures, où Justine Grier les reçoit froidement. Elle nie catégoriquement savoir quoi que ce soit du bijou et fait raccompagner ses visiteurs. S'ils veulent en apprendre plus, ils devront pénétrer les défenses de la corpo. Justine Grier demande à sa propre équipe de Shadowrunners de décourager toute investigation des personnages.

Une intrusion à EF apprend à ces derniers que la corpo a travaillé pour Ares sur un projet majeur, dénommé Cerbère, qui a été brusquement annulé. Ils découvrent qu'un certain Coinsspinner, ex-représentant du président au conseil d'administration, a dérobé

INTRODUCTION

des fichiers renfermant des informations vitales sur Cerbère, en guise de police d'assurance contre la société. Cet intermédiaire est décrit comme un ork à qui il manque le lobe de l'oreille gauche.

Ils obtiennent des précisions sur Coinsspinner en interrogeant leurs contacts. Sachant alors qu'il fait des affaires au Cobalt Marie, un club des Redmond Barrens, ils se mettent à la recherche de l'ork. Après avoir posé quelques questions discrètes, ils suivent une des serveuses dans un salon privé. Elle leur demande ce qu'ils veulent à Coinsspinner, et ils lui racontent qu'ils travaillent pour son ancien employeur. A ce moment, deux cadres d'Ares entrent dans le petit salon, suivis de deux samouraïs. Les cadres, qui savent maintenant que le Marie informe EF, délivrent aux personnages un message d'Ares Macrotechnology. Les Shadowrunners apprennent qu'Ares et EF se livrent une guerre pour le projet Cerbère et que le sujet vedette du projet, un animal non identifié, a disparu dans la nature. Coinsspinner a pris le large,

et Ares souhaiterait mettre la main sur lui comme sur les informations qu'il possède. A la suite de quoi les personnages sont priés de déguerpir.

La nuit venue, ils s'introduisent dans la partie du Marie réservée au personnel. Ils découvrent que le club est en fait un lieu de négociation à haute sécurité pour les corpos, et qu'Ares et EF y ont mené de longues discussions sur Cerbère. Ils s'aperçoivent aussi qu'Ares traque Coinsspinner et connaît l'identité d'Elionann. La corpo, par l'intermédiaire de sa filiale Knight Errant Security, a récemment signé avec l'hôpital un contrat plaçant le dragon sous son contrôle. Il ne reste plus que deux pistes aux Shadowrunners, Coinsspinner et Elionann.

Si les enquêteurs sont suffisamment rapides et chanceux, ils trouvent Coinsspinner avant Ares. Sinon, ils doivent le faire sortir d'une résidence surveillée. Coinsspinner leur offre une somme énorme pour qu'ils tirent Elionann des griffes d'Ares. Il est convaincu qu'Ares fera mourir "accidentellement" la créature pendant son séjour à l'hôpital.



Si le groupe décide de sauver Eliohann, il doit prendre l'établissement d'assaut. Après un affrontement violent, il parvient tant bien que mal à la chambre du dragon, où l'attend une mauvaise surprise.

Au lieu d'assassiner Eliohann pendant son sommeil, les têtes pensantes d'Ares ont décidé de négocier avec lui directement. Tandis que les Shadowrunners se démenaient pour découvrir son passé, la compagnie le lui racontait bien tranquillement. Il a accepté de la laisser absorber EF, en échange de certaines concessions, principalement la poursuite des recherches dans le domaine des interfaces dragon-Matrice. La hache de guerre a été enterrée, et tout ce que les personnages ont réussi à faire en "sauvant" Eliohann, c'est gravement endommager l'hôpital et se tailler une très, très mauvaise réputation auprès de Knight Errant.

SUGGESTIONS DE JEU

Tirez sur le Dragon est une enquête plutôt linéaire. Les PJ remontent la piste du dragon, en utilisant les maigres indices en leur possession et rassemblant autant d'informations que possible. Plus ils en apprennent, et plus le Maître de Jeu doit exagérer la puissance et les ressources des deux corps, pour bien faire sentir aux Shadowrunners l'immensité de ce qu'ils affrontent.

Les négociateurs d'Ares au Cobalt Marie doivent littéralement irradier l'assurance et la richesse, ainsi que le mépris pour leurs interlocuteurs. Ils répondront à toute tentative d'intimidation par un réel amusement. A diverses occasions, les personnages sont contactés ou même attaqués par les forces des deux corps. Le Lone Star peut éventuellement faire irruption pendant un échange de coups de feu. Le groupe prend la tangeante, mais les hommes de la corpo se rendent gentiment, tout sourires. La dernière chose que voient leurs adversaires en s'enfuyant, c'est un des corps tendant une carte plastifiée à un flic du Lone Star, qui change aussitôt d'expression et la rend à son propriétaire avec toutes ses excuses. Puis les employés de Knight Errant s'éloignent sans être inquiétés.

Le Maître de Jeu peut construire le suspense sur le sentiment des joueurs que les corps sont partout, et qu'elles connaissent tout dans les moindres détails. Leurs ressources sont immenses, et la loi ne les arrête pas. Quoi que puissent essayer les Shadowrunners, les choses se retournent contre eux. Ils doivent remporter de haute lutte chacun de leurs succès.

Le Maître de Jeu doit mener l'action tambour battant. Le but du jeu, autant pour les joueurs que pour lui, consiste avant tout à s'amuser, et non à déterminer combien de fois une poignée de statistiques peut l'emporter sur une autre poignée de statistiques. Tâchez de conserver un rythme soutenu. Au lieu de ralentir le jeu pour feuilleter les règles, improvisez. Les règles ne sont que des guides, et non des paroles d'évangile. C'est le Maître de Jeu qui a le dernier mot. Prenez une décision et poursuivez l'action, au lieu de laisser retomber le rythme. Il doit toujours se passer quelque chose, comme dans les meilleurs films d'aventures. Si le Maître de Jeu parvient à concilier suspense, action et vivacité du rythme, les joueurs trépigneront debout sur leur siège pendant la confrontation finale.

Faire le lien avec d'autres aventure

Ce scénario reprend des personnages et des événements déjà présentés dans les suppléments **Mercurial** et **Le Démon dans la Bouteille**. Au cas où les personnages auraient joué ces aventures, et bien que ce ne soit en aucun cas indispensable, le Maître de Jeu peut facilement les relier à cette histoire.

Le lien avec **Mercurial** est le plus simple. S'étant amouraché d'une boucle d'oreille portée par Maria Mercurial lors d'une interview tridéo, Eliohann a persuadé Grier de lui en commander une

copie. Par la suite, il donne ce bijou aux personnages en guise de paiement. C'est là leur premier indice. S'ils font le rapprochement entre la boucle et Maria, ils peuvent contacter la star ou son manager pour obtenir des informations. Ceci implique qu'ils aient résolu avec succès l'affaire Mercurial et soient restés en bons termes avec Maria ou Hernandez. Sinon, c'est une impasse, mais qui n'entrave pas le cours de l'aventure.

Le second lien est introduit par Blackwing, l'assassin elfe du **Démon dans la Bouteille**. Il n'existe que si les Shadowrunners ont réussi à reprendre l'idole à Geyswain, à la désactiver et si Blackwing a survécu. L'elfe est alors de retour à Seattle, où il travaille pour EF. Ses sentiments envers les personnages sont un mélange de respect, de reconnaissance et d'amertume. Il respecte leur compétence, puisqu'ils ont réussi là où lui a échoué. Il leur est reconnaissant de leur intervention dans la confrontation finale avec Geyswain, qui lui a probablement sauvé la vie. Mais il est amer car il les tient pour responsables de son échec et de la charge de trahison consécutive, retenue contre lui par ses maîtres de Tir Taingire. Il tentera d'abord d'éponger sa dette, en prévenant les PJ de rester en dehors de l'affaire. S'ils ne tiennent pas compte de ses avertissements, il cherchera à les tuer. Tout ceci est détaillé dans le chapitre intitulé **Les Agents**, page 26.

COMMENCER L'AVENTURE

Faites contacter les personnages par le magouilleur habituel. Il a un job à leur proposer, un truc simple et clair. Si le groupe n'a pas encore établi de relation solide avec un combinard particulier, utilisez un contact d'une aventure précédente. De toute façon, magouilleur ou contact, il leur tiendra à peu près ce discours :

"J'ai un client qui souhaite engager quatre ou cinq personnes pour une enquête discrète. Ça prendrait entre deux jours et une semaine, selon les résultats. Le salaire est de 2000 nuyen par jour et par tête. Si vous êtes intéressés, faites-le moi savoir et je transmettrai."

Une heure après, un des Shadowrunners reçoit un appel, uniquement vocal. La voix, celle d'un jeune homme, fixe un rendez-vous dans le hall de l'hôpital général de Seattle, à treize heures, le lendemain ; de là, les personnages seront menés à leur client.

Si un decker cherche d'où vient l'appel, il parvient au téléphone privé d'un certain David Childers, infirmier à l'hôpital. Childers vit dans un appartement du centre-ville.

Si les Shadowrunners se montrent paranoïaques au point de vouloir fouiller la demeure de Childers, ils ne découvrent rien de particulier. S'ils attendent que Childers rentre chez lui, il leur explique qu'il ne connaît absolument pas la nature du travail en question. Ils devront le retrouver dans le hall de l'hôpital général à treize heures pour en savoir plus. C'est tout ce qu'il peut leur dire.

Si les personnages traînent les pieds, citez-leur le vieil adage : l'argent a toujours le dernier mot. Ils sont censés se nourrir pour survivre. Vous pouvez toujours rappeler aux joueurs le niveau de vie de leurs PJ, déduire le montant approprié de leur créditube et, ensuite, leur demander comment ils comptent payer leur prochain soyburger. Si les Shadowrunners sont suffisamment solvables pour vivre tranquilles un bon bout de temps, il vous est loisible de tricher. Mais il y a d'autres solutions. L'infirmier dont se sert Eliohann pour commanditer son enquête peut être un ami ou un parent de l'un des personnages, qui lui doit une faveur. Ou bien un des praticiens de l'hôpital connaît l'un des PJ et le prie de lui rendre ce service, ce qui fera de lui un contact intéressant une fois le travail effectué. Si aucune de ces possibilités ne sourit aux Shadowrunners, vous n'avez plus qu'à leur demander pourquoi ils ont choisi de faire ce métier.

Une fois que le groupe a accepté de mener l'enquête, rendez-vous au chapitre **Des Fleurs pour M. Johnson**, page suivante.

DES FLEURS POUR M. JOHNSON

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages ne se connaissent pas encore, lisez ce qui suit.

Vous pénétrez dans le hall de l'hôpital général de Seattle quelques minutes avant l'heure du rendez-vous, vous vous postez dans un coin et jetez un coup d'œil circulaire. Bien que la salle soit comble, l'atmosphère est paisible. Un homme du Lone Star se tient près de la réception, flirtant avec l'infirmière et vous jetant par intermittence des regards noirs. D'autres yeux sont posés sur vous. Dans cet endroit blanc et aseptisé, il n'y a pas d'ombre où se dissimuler, pas de foule où se fondre. Vous êtes là comme un loup dans la bergerie, et on vous guette timidement par-dessus le rebord des magazines. Vous n'êtes d'ailleurs pas le seul à être considéré en bête curieuse. Il y a là d'autres "durs", à l'air aussi dangereux et probablement aussi mal à l'aise que vous. Vous leur adressez un bref signe de tête et un haussement d'épaules résigné.

Quelques minutes plus tard, un infirmier arrive et regarde tout ce monde, visiblement dans l'expectative. C'est sûrement votre contact. Alors que vous vous frayez un chemin vers lui, des mères écartent leurs enfants de votre passage, et vous remarquez que tous les durs convergent eux aussi vers le jeune homme. Pas possible...

En vous voyant arriver, l'infirmier écarte les mains et sourit. "Vous devez être les visiteurs que M. Johnson attend ? Suivez-moi, s'il vous plaît."

Si les personnages se connaissent déjà, lisez ce qui suit.

Vous pénétrez dans le hall de l'hôpital général de Seattle juste à l'heure. La salle est comble, mais paisible et, après votre entrée, les conversations cessent pour un instant. On vous lance des regards timides, à l'abri des magazines ou des plantes vertes. Un garde du Lone Star se tient près de la réception. En vous voyant, il arrête de flirter avec l'infirmière et se met à parler à voix basse dans sa radio.

Vous traversez le hall avec le sentiment d'être des bêtes curieuses. Le vigile se dirige vers vous, la main à quelques centimètres de l'Ares Predator fixé sur sa hanche. C'est alors qu'un infirmier se lève de derrière la réception et vous rejoint à grands pas, le devançant.

Il écarte ses mains et sourit. "Vous êtes venus rendre visite à M. Johnson ? Veuillez me suivre."

Une fois les personnages en compagnie de l'infirmier, reprenez la lecture ici. Le garde du Lone Star peut éventuellement causer des ennuis à ceux d'entre eux qui tenteraient de dissimuler des armes. Voyez "L'envers du décor" page 13.

Guidés par l'infirmier, vous prenez l'ascenseur jusqu'au treizième et dernier étage. Vous pensez d'abord vous être trompés. Il y a des ouvriers partout, en train de plâtrer les douzaines de trous qui constellent les murs. Quand vous comprenez qu'il s'agit d'impacts de balles, de petites alarmes se déclenchent au fond de votre cerveau. D'autres travailleurs installent un nouveau bureau à l'accueil,



Le tout sous la surveillance de gardes du Lone Star portant des visières multivision, des armures lourdes et des fusils d'assaut. Comme vous posez le pied à l'étage, deux d'entre eux s'approchent, l'un avec un détecteur d'armes et l'autre avec son fusil braqué sur vous. L'infirmier leur glisse quelque chose à l'oreille et ils vous laissent passer. Votre guide vous fait signe de le suivre.

Vous empruntez un corridor flanqué de part et d'autre de chambres de malades, toutes vides. Au bout du couloir se tiennent deux autres gardes qui fument des cigarettes en discutant devant une porte. L'un tient un fusil d'assaut ; l'autre a un pistolet-mitrailleur Ingram posé contre le mur. Ils s'écartent devant l'infirmier. La main sur la poignée, celui-ci se tourne vers vous.

"M. Johnson est à l'intérieur. Tâchez d'être nets et concis pendant votre discussion. Il est encore en convalescence. Appelez-moi quand vous aurez fini."

Il ouvre le battant et s'efface sur le côté. Vous pénétrez dans une chambre d'hôpital dépourvue de lit. Deux médecins y consultent tout un appareillage médical aligné contre un mur. Au centre de la pièce, couché à même le sol, se trouve un jeune dragon occidental. Son corps aux écailles d'or vert est emmailloté de bandages démesurés. Il vous regarde entrer d'un œil indifférent.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les PJ observent le garde dans le hall, ils peuvent tenter un test d'Intelligence (4). En cas de succès, ils remarquent que la veste de l'homme est à l'épreuve des balles et qu'il porte un Ares Predator au lieu de la matraque habituelle. Deux autres succès leur apprennent qu'il les surveille sans en avoir l'air et qu'il parle toutes les cinq minutes dans sa radio.

L'infirmier est un homme jeune, distant, presque distrait. Il reste silencieux en conduisant les Shadowrunners vers l'ascenseur. Si un personnage magicien le sonde discrètement, il s'aperçoit qu'il est soumis à une puissante forme de Suggestion. Si les visiteurs sont très lourdement armés, ils peuvent avoir des ennuis avec le flic du Lone Star (**Shadowrun**, page 207). Ce dernier a droit à un test d'Intelligence pour chaque arme dissimulée, avec un seuil de réussite égal à l'indice de Dissimulation de l'arme. Le hall a un niveau de sécurité A (cf. le supplément **Sprawl Site : Les bas-fonds**, page 123), ce qui signifie que le garde ferme les yeux sur les armes blanches et les armes à feu de petite taille, mais rien de plus. Un bakchich raisonnable peut le persuader de veiller sur l'artillerie des personnages en attendant leur retour. Sinon, il tente de les arrêter pour port d'armes illégales. Au Maître de Jeu de gérer la situation. Le flic peut demander des renforts, ou il peut se montrer stupidement héroïque en voulant arrêter les contrevenants à lui tout seul. Tout ceci pour rappeler aux PJ qu'ils sont censés être des *ombres*, pas des lampes au néon. Arpenter le centre-ville de Seattle équipés comme pour une guerre, ce n'est pas très malin et c'est mauvais pour la réputation.

Le dragon étendu aux pieds des personnages est soit très jeune, soit très petit pour son espèce. Il mesure à peine sept mètres de long et deux mètres à l'épaule. Des bandages et des pansements couvrent la plus grande partie de son corps, particulièrement dans la région du cou et de la tête. Il semble qu'il ait passé un très mauvais quart d'heure. Après un instant, les Shadowrunners remarquent une grande boucle d'oreille fixée à la base de sa corne gauche. Il s'agit d'un anneau d'or serti de gemmes, auquel est suspendue une petite boule d'or incrustée de diamants. S'il y a un rockerboy dans le groupe, ou si l'un de ses membres a pris part à l'affaire **Mercurial**, le bijou lui semble inexplicablement familier. Dans le cas contraire, il titille la mémoire d'un PJ choisi au hasard par le Maître de Jeu.

Le dragon prend la parole une fois tous les personnages réunis dans la chambre.

"Bonjour, messieurs. Je me félicite que vous ayez pu venir. Je ne souhaite pas être impoli, mais vous arrivez à mon heure de tridéo quotidienne. C'est tout ce que m'autorisent les médecins, et je ne peux absolument pas la manquer. D'un autre côté, je ne vois pas pourquoi cela devrait nous empêcher de discuter."

Childers, l'infirmier, s'approche de lui et lui installe une console tridéo, avant de quitter la pièce. La créature allume précautionneusement l'appareil avec ses griffes, puis commence à passer d'une chaîne à l'autre, paraissant beaucoup s'amuser. Elle ne reste jamais plus de trente secondes sur une même chaîne. Les personnages ont rapidement l'impression qu'elle ne suit pas vraiment les programmes, mais qu'elle aime surtout jouer avec la machine et regarder les images. Elle continue à leur parler d'un air distrait.

"J'aimerais vous confier une enquête délicate. Veuillez-vous, j'ai été admis dans cet hôpital mardi dernier à trois heures du matin, souffrant de quantité de blessures par balles et par magie. J'ai atterri sur le toit, traversé le plafond, provoqué une petite panique chez les gens de la sécurité, et puis je me suis évanoui. Les médecins disent que mes blessures à la tête m'ont rendu amnésique. Personne ne sait combien de temps cela peut durer, et je commence à croire que personne ne le saura jamais."

Le dragon passe alors sur une chaîne musicale. Il contemple le groupe de rock avec béatitude, hochant la tête en cadence pendant quelques instants. Puis il reprend :

"Je veux que vous fassiez des recherches sur mon passé. Si vous découvrez qui je suis, alors vous saurez probablement pourquoi j'ai essayé de me tuer. Les deux choses étant étroitement liées, cela ne devrait pas retenir votre attention plus d'une semaine. Vous ne m'adresserez pas de rapport avant l'expiration de ce délai, ou avant d'avoir rassemblé toutes les informations. Un rapport quotidien incomplet ne ferait que me fatiguer et me brouiller les idées."

En changeant de chaîne, il tombe sur une émission pour enfants traitant du cyberspace. Il reste en extase devant les images tridéo de la Matrice durant presqu'une minute.

"Vous avez des questions, Shadowrunners ?"

Il doit sembler évident aux joueurs que le dragon est un peu... dérangé. Effectivement, le contact avec la Matrice l'a laissé au bord de la folie. Les heures de simulation étaient une chose, mais la plongée directe dans le cyberspace a été plus que son esprit n'en pouvait supporter. C'est le traumatisme engendré par cette expérience qui a provoqué son amnésie, non pas les dommages physiques.

Si les personnages ont réussi à suivre son discours décousu, il laisse passer quelques minutes de silence, avant de poursuivre. S'ils lui demandent de se répéter, il s'agit en grimaçant pour les regarder bien en face. "Je ne sais pas qui je suis ni pourquoi on veut me tuer, et je vous demande de le découvrir. Je croyais avoir été clair là-dessus."

Si ses visiteurs n'ont pas de questions ou s'ils lui demandent quelques indices, il leur dit : "J'ai quelques souvenirs fragmentaires qui pourront vous aider dans votre recherche. Je me souviens d'un nom, Cobalt Marie, et d'un vieil ork aux cheveux noirs. Il lui manque le lobe de l'oreille gauche, et il porte à cette oreille une boucle en forme de pièce de monnaie. Je me rappelle aussi les mots Southampton Street. Est-ce que cela signifie quelque chose pour vous ?"

Si les personnages discutent salaire, leur interlocuteur acquiesce : "Ah, c'est vrai. Naturellement, même si j'ai eu du liquide, je ne me souviens plus où j'ai pu le mettre. Mais..." Il tend la patte vers la boucle d'oreille qui orne sa corne et la retire. "Vous devriez en obtenir un bon prix, rien que pour le métal et les gemmes. Je ne vais pas marchander davantage, mais vous pouvez toujours faire fructifier l'argent que vous en tirerez." Il donne le bijou au PJ le plus proche.

Demandez à celui-ci un test d'Intelligence (6). S'il échoue, demandez-en un (4) au personnage à qui l'objet semble familier. S'ils échouent tous les deux, dites simplement qu'il s'agit d'une pièce de

DES FLEURS POUR M. JOHNSON

joaillerie remarquable. Si l'un d'entre eux réussit, révélez aux Shadowrunners que cette boucle d'oreille est une réplique exacte de celle que portait la novastar Maria Mercurial lors de son interview avec Johnny Disk, près d'un an auparavant. Si l'un des deux PJ obtient deux succès au moins, ajoutez qu'il n'y a qu'une poignée de bijoutiers à Seattle capables d'un tel travail. Cela peut valoir la peine de se renseigner.

A différents stades de la discussion, demandez au groupe des tests d'Intelligence (8). Une réussite signifie que le Shadowrunner concerné aperçoit des pansements derrière les cornes du dragon, juste en arrière de la boîte crânienne. C'est un emplacement assez improbable pour une blessure. S'il en parle à la créature, elle hausse les épaules et dit : "Je n'en sais rien. Demandez aux médecins."

Quand les personnages interrogent les praticiens sur l'état du dragon ou sur les bandages derrière ses cornes, la moitié d'entre eux tente un jet d'Etiquette (Corporation) avec un seuil de réussite de 5.

Succès Réponse

- | | |
|----|---|
| 0 | "Tu permets, streetie ? On a du travail." |
| 1 | "Le dragon souffre d'un traumatisme dû à de multiples blessures par balles et shrapnel. On ignore ce qui a pu causer les plaies derrière les cornes." |
| 2 | "Eh bien, il semble que le dragon ait été récemment opéré là. On a recouvert l'endroit de tissu stérile par précaution." |
| 3 | "Le cerveau du dragon a subi une opération chirurgicale, mais on ignore de quel genre ou même qui serait capable d'exécuter une telle opération." |
| 4+ | "O.K., O.K. ! On dirait que quelqu'un a placé deux jacks sur la nuque du dragon. On ne sait pas à quoi ils servent et on ne veut pas risquer d'y toucher pour l'instant." |

Si les visiteurs demandent à voir les broches, le dragon accepte avec réticence. Quelqu'un peut tenter un test de Biotech (5). Un succès révèle que l'implantation n'a pas été réalisée dans un body-shop ; c'est un travail trop fin, probablement supérieur à ce que peut réaliser l'hôpital. Deux succès ou plus permettent de savoir qu'il s'agit d'un genre de jacks de decker modifiés.

A ce stade, la créature ignore plus ou moins les personnages. Ils n'ont plus qu'à aller secouer leurs contacts (voir **Contacts**, page 54).

ANTIVIRUS

Si les Shadowrunners déclenchent la bagarre avec le flic du Lone Star, laissez-leur entendre que des renforts peuvent arriver d'un peu partout dans l'hôpital et qu'ils seraient bien avisés de faire retraite. S'ils choisissent de fuir, laissez-les partir sous une grêle de balles. Une fois revenus à la raison, ils sont recontactés par l'infirmier, qui suggère cette fois une entrée moins bruyante. S'ils décident de se battre, cinq gardes supplémentaires du Lone Star arrivent sur les lieux au tour 3, puis dix au tour 7. Après la mort du dernier PJ, tirez de nouveaux personnages et faites une autre tentative.

Si les joueurs réchignent à accepter le travail, le Maître de Jeu peut toujours en souligner les avantages. La boucle d'oreille, par exemple, va probablement rapporter dans les 50.000 nuyen, peut-être plus si les PJ se débrouillent bien. Cela représente une sacrée somme, même divisée entre les membres de l'équipe. De plus, une fois la mission terminée, ils compteront un dragon parmi leurs contacts. L'affaire peut sembler un peu louche, mais c'est le business qui veut ça. S'ils parviennent à s'en tirer, leur réputation grimpera en flèche, ce qui veut dire plus de jobs, plus d'argent, etc.



LES INVITÉS-SURPRISES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages n'ont obtenu que le nom du centre commercial par leurs contacts, lisez ce qui suit.

Ce centre commercial de cinq étages se dresse perpendiculairement à la rue, avec un atrium à ciel ouvert en son centre. Des gens vêtus selon la dernière mode européenne sont assis aux tables blanches d'un café en terrasse, sirotant des espressos. Les rares personnes à vous remarquer font comme si vous n'existiez pas.

La septième bijouterie dans laquelle vous entrez s'appelle Les Mines du Roi Salomon. Il n'y a ni néons, ni barreaux devant la vitrine, juste une simple enseigne suspendue au-dessus de la porte. La sobriété du cadre semble indiquer que son propriétaire se fie surtout à sa réputation. C'est du moins ce que vous pensez en franchissant le seuil.

Vous pénétrez dans un petit magasin. Des spots éclairent des vitrines rectangulaires. Mais au lieu de souligner discrètement l'éclat des bijoux, leur lumière révèle des casiers vides et des piles de verre brisé.

Une petite voix au fond de votre esprit vous signale que quelque chose ne tourne pas rond. Soudain, trois voyous jaillissent de l'arrière-boutique et se précipitent vers la porte.



Si les personnages ont obtenu le nom de la boutique, lisez ce qui suit.

L'adresse des Mines du Roi Salomon vous amène à Bellevue Square, dans un petit centre commercial niché au bas d'une colline. C'est un quartier calme et agréable de Bellevue, patrie des brasseurs d'affaires et du gratin des gangsters.

Ce centre commercial de cinq étages se dresse perpendiculairement à la rue, avec un atrium à ciel ouvert en son centre. Des gens vêtus selon la dernière mode européenne sont assis aux tables blanches d'un café en terrasse, sirotant des espressos. Les rares personnes à vous remarquer font comme si vous n'existiez pas.

Vous trouvez facilement les Mines du Roi Salomon, au cadre simple, modeste, avec seulement une enseigne suspendue au-dessus de la porte. L'endroit doit fonctionner sur sa réputation, pensez-vous. Pénétrant à l'intérieur, vous découvrez un petit magasin. Des spots fixés au plafond éclairent les vitrines qui y sont dispersées.

Un vieil homme sort de l'arrière-boutique. "Puis-je vous être utile ?"

L'ENVERS DU DÉCOR

Avec Justine Grier à la tête d'Emerging Futures, une fois le dragon évincé, le petit cabinet d'études a adopté une nouvelle stratégie pour apaiser Ares. La première phase du plan consiste à faire disparaître toute trace du projet Cerbère. Par l'intermédiaire de Blackwing, EF a engagé trois voyous pour s'emparer des fichiers de la bijouterie au cours d'un simulacre de cambriolage.

Si les personnages perdent du temps à chercher les Mines du Roi Salomon dans le centre commercial, ils surprennent les zonards au moment précis où ils quittent la boutique, située au troisième niveau. Les voleurs ont vidé les vitrines du magasin (pièce 1) et fouillé le bureau (pièce 3). Le bijoutier, Howard Karascyk, gît blessé et inconscient dans l'atelier (pièce 2). Avant de s'évanouir, pourtant, il a pu déclencher le PANICBUTTON™ de son bracelet télécom. Quand les Shadowrunners font leur entrée, les cambrioleurs sont dans le couloir entre les pièces 1 et 2 et se dirigent vers la sortie. Ils portent tous un Remington Roomswelder. L'un d'eux a également les bijoux et les fichiers de la boutique, dans une sacoche accrochée à sa ceinture.

Les voyous tentent de s'ouvrir un chemin à coups de fusils hors de la boutique et jusque dans la rue. Là, ils prennent à droite et courrent sur un pâté de maisons et demi. S'ils y parviennent, ils jettent leur butin par la vitre ouverte côté passager d'une Mitsubishi Runabout. Le complice qui est au volant démarre immédiatement. Les vitres sont teintées et la voiture ne porte aucune plaque. Les autres cambrioleurs continuent de courir.

Si les personnages les maîtrisent, une fouille sommaire leur permet de découvrir la sacoche. Le propriétaire des Mines est un excentrique qui conserve ses fichiers sur des cartes perforées jaune pâle. L'une d'entre elles porte une description de la boucle d'oreille et le nom de son acquéreur : Justine Grier, d'Emerging Futures Unlimited. Donnez aux joueurs la Note N°1.

Les PI peuvent conserver les bijoux volés dans les casiers, mais ce ne sont que des faux. Le joaillier est excentrique, pas stupide.

LES INVITÉS-SURPRISES

S'ils arrivent avant le cambriolage, Karascyk les reçoit aimablement. Mais il nie catégoriquement avoir réalisé la boucle d'oreille et refuse également de divulguer le nom de n'importe lequel de ses clients. Il est sur le point d'appeler la police au moment où surviennent les trois voyous. Demandez à chaque personnage un test de Réaction (8). Le nombre de succès obtenus détermine sa présence d'esprit. Lisez-lui la description correspondante (commencez par celui qui a le mieux réussi). L'information entre parenthèses expose les conséquences du test en termes de jeu.

Succès	Résultats
3+	Vous voyez trois voyous en loques s'approcher de la boutique. Leur façon de surveiller les environs ne peut signifier qu'une chose : ils viennent cambrioler le magasin (le personnage dispose d'un tour pour effectuer les actions de son choix).
2	Vous réalisez soudainement que les trois clients qui viennent d'entrer ne sont pas à leur place. Leurs habits en loques les feraient jeter à la porte d'un squat, et ils portent chacun un Remington Roomswelder. Il est temps de faire quelque chose (le personnage agit normalement au premier Tour de Combat).
1	Vous pivotez juste à temps pour voir trois minables sortir des Roomswelders et ouvrir le feu (le personnage agit normalement, mais ses seuils de réussite ont un malus de +2 pendant le premier Tour de Combat).
0	Bang ! (le personnage est surpris, selon les règles de Shadowrun , page 86. Il n'a même pas le temps de sortir son arme avant le prochain tour).

Si les PJ maîtrisent les cambrioleurs, une Nightsky conduite par Rhiannon et Blackwing stoppe devant le centre commercial. Quand le groupe quitte la boutique, les deux elfes enregistrent le signallement de ses membres et retournent à EF. Les personnages sont maintenant sur la liste noire de Grier (voir **L'Équipe de Blackwing**, page 27).

Si Howard Karascyk survit à cet épisode, sa reconnaissance est telle qu'il répond immédiatement à toutes les questions des Shadowrunners. Donnez-leur la **Note N°1**.

Quatre ou cinq minutes après le début du cambriolage, deux voitures de patrouille du Lone Star s'arrêtent devant le centre commercial en réponse à un appel PANICBUTTON™, lancé soit par le bijoutier, soit par un passant. Les PJ voudront probablement quitter les lieux avant d'avoir à répondre à toutes sortes de questions.

Au cas où les voyous seraient pris vivants, ce qu'ils savent ne serait pas d'une grande utilité. Ils ont eu ce travail par un combinaud. Ils devaient brûler les registres de la boutique et garder les bijoux en guise de salaire. Ils sont trop heureux de donner le nom du magouilleur. Mais si les Shadowrunners se lancent à sa recherche, ils le trouvent mort, tué de la main de Blackwing.

A partir de là, ils peuvent soit retourner voir leur **contacts**, soit s'intéresser à EF. S'ils décident d'aller tranquillement discuter avec Grier, rendez-vous au chapitre **Le Savant Fou**, page 18. S'ils préfèrent tenter de s'introduire discrètement dans la corpo, allez au chapitre **Approche Nocturne**, page 19.



PLAN DES MINES DU ROI SALOMON

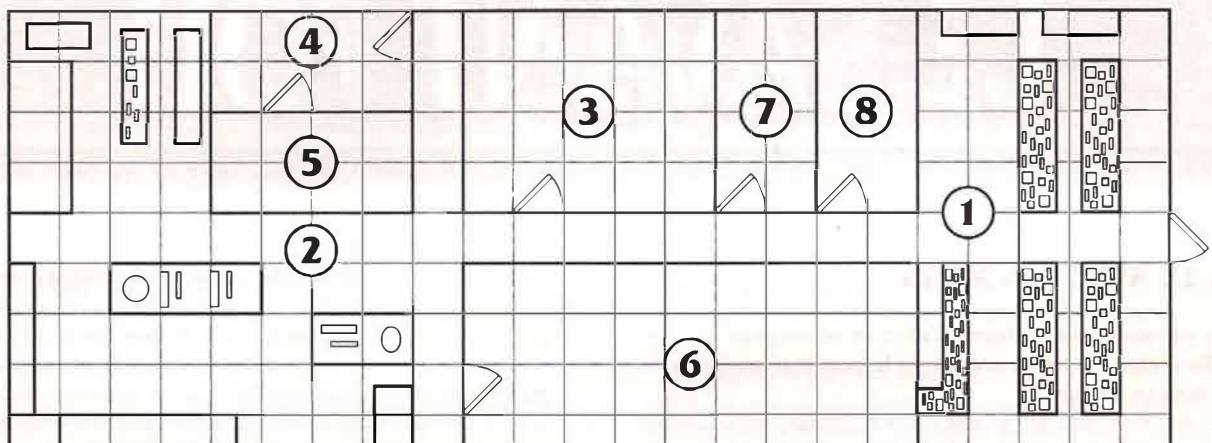
Sauf indication contraire, aucune porte n'est fermée à clé.

Le magasin (1)

Il s'agit de la surface de vente proprement dite. Des vitrines renfermant divers échantillons du travail de M. Karascyk sont disposées le long des murs et au milieu de la pièce. Si un personnage s'approche d'un des casiers, une projection tridéo de M. Karascyk apparaît en surimpression et commence à présenter les bijoux exposés. **Note** : si les Shadowrunners entrent après le cambriolage, les vitrines sont brisées et vidées de leur contenu.

LES INVITÉS-SURPRISES

Mines du Roi Salomon



= 1 Mètre

Les cambrioleurs (quatre)

Ce sont de simples voyous, des minables sans grande intelligence ni compétence notable.

Co R F Ch I V E M R Armure
5 4 4 5 2 2 6 - 3 (0/1)

Réserves de Dés : Combat 4

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 3, Voitures 2

Equipement : Remington Roomsweeper |8(m), 9G (f), vêtements en cuir synthétique (0/1)

L'atelier (2)

C'est là que se trouvent les machines et les outils du bijoutier. Si les personnages arrivent après le cambriolage, M. Karascyk y est aussi. Il a reçu une décharge de chevrotines et baigne dans une mare de sang. Sa blessure est mortelle, à moins que les voleurs ne parviennent à s'échapper (voir **Antivirus**, page 18). Un test d'Intelligence (4) permet de remarquer que l'alarme PANICBUTTON™ de son bracelet télécom a été déclenchée.

Le bureau (3)

C'est le bureau de M. Karascyk. Si les enquêteurs y parviennent après le cambriolage, il a été mis sens dessus dessous, et les registres de la boutique ont été emportés.

Chambre des métaux (4)

Cette pièce est fermée à clé. La porte a un indice de Barrière de 18, et une serrure maglock utilisant une combinaison d'empreintes rétinienne et digitale d'indice 10. Un test d'Électronique (4) révèle qu'elle est reliée au système PANICBUTTON™. C'est dans cette pièce que M. Karascyk entrepose les métaux qu'il utilise pour son travail. Il y a de l'or et de l'argent pour une valeur approximative de 50.000 nuyen, répartis dans dix petits coffrets. Chacun pèse 15 kilogrammes et contient pour environ 5.000 nuyen de métal.

Chambre des bijoux (5)

La porte de cette pièce est équipée du même système de sécurité que la précédente. Un élémental du feu de force 4 est également assigné à sa garde. Si quelqu'un d'autre que Karascyk ouvre le battant, la créature se manifeste et attaque. C'est là que M. Karascyk conserve les originaux des bijoux exposés en vitrine. Il y en a pour environ 75.000 nuyen.

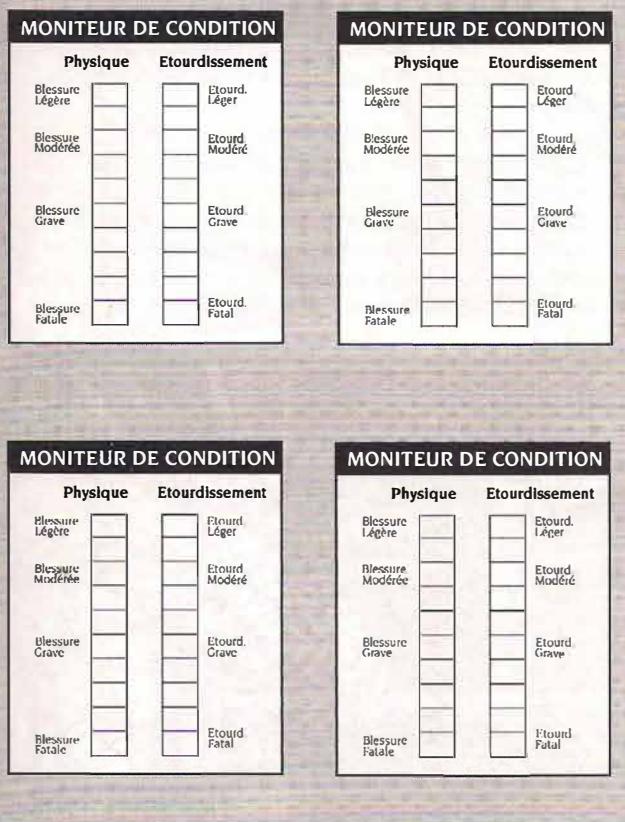
Réserve (6)

C'est la réserve principale de la boutique.

Toilettes (7-8)

ANTIVIRUS

Si les personnages ne parviennent pas à se rendre maîtres des cambrioleurs, ils peuvent obtenir les renseignements concernant la boucle d'oreille de la bouche de l'orfèvre. Il leur révèle que le bijou a été commandé en urgence par Justine Grier, directrice de recherches d'Emerging Futures.



LE SAVANT FOU

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les personnages décident d'aller se renseigner directement à Emerging Futures à propos de la boucle d'oreille ou du dragon, lisez ce qui suit.

Même de l'extérieur, les locaux d'Emerging Futures Unlimited évoquent les ruines d'une zone de combats. Situé au milieu de Southampton Street, l'immeuble de quatre étages est entouré sur deux côtés par des échafaudages grimpant jusqu'au troisième, sur lesquels des ouvriers s'activent pour remplacer les vitres d'un coin entier du bâtiment. Des petits tas de verre brisé bordent le trottoir devant la construction. Un vigile ork à la carrure massive vous regarde approcher à travers les portes vitrées. Il les ouvre, et vous pénétrez dans un hall de taille modeste au sol de marbre. De l'autre côté de la pièce, un garde humain préposé à l'accueil est assis derrière un bureau. "Je peux vous aider ?" demande-t-il, l'air dubitatif.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les PJ demandent à rencontrer un responsable, ou spécifiquement Justine Grier, le réceptionniste les fait patienter. Il décroche le téléphone et discute quelques minutes, puis raccroche et appelle le garde ork. Après quelques mots glissés à son oreille, ce dernier fait signe aux visiteurs. "Suivez-moi." Ils prennent l'ascenseur pour gagner le bureau de Grier, au quatrième étage. L'ork reste silencieux et ne répond à aucune question.

La cabine possède son propre détecteur d'armes, d'indice 6. Faites un test de Perception contre la Dissimulation de chaque arme portée par les personnages (voir **Shadowrun**, page 185, pour en savoir davantage sur les tests de Perception). Alors que l'ascenseur s'arrête, mais avant l'ouverture des portes, le détecteur émet les messages suivants :

"Bip... Le sujet un porte tel nombre d'armes."

"Bip... Le sujet deux porte tel nombre d'armes."

Et ainsi de suite, la machine annonçant combien d'armes elle a découvertes sur chaque Shadowrunner.

L'ork demande à ceux-ci de laisser leur artillerie dans la cabine avant de déclencher l'ouverture des portes. Tout cyberware offensif tel que griffes ou rasoirs peut éventuellement être repéré. Les versions rétractiles ont un indice de Dissimulation de 5 pour le détecteur. Si l'appareil remarque des armes cybernétiques, le garde prie les visiteurs concernés de porter un bracelet SAC (Sécurité Anti-Cybernétique). Le SAC, surtout utilisé dans les transports aériens, est un bracelet explosif de petite taille qu'on fixe sur un membre. Il détecte automatiquement toute impulsion électronique destinée à activer le cyberware et allume alors une charge explosive directionnelle, qui ampute le membre avec une précision chirurgicale.

L'ork laisse les Shadowrunners dans le bureau de Grier, une pièce de taille modeste, mais confortable. Sa table de travail est encombrée de papiers et de rapports. Grier raccroche le téléphone à l'entrée du groupe. Elle ne se lève pas, mais fait signe aux personnages de s'asseoir. Elle se présente comme le président exécutif de la compagnie, bien que la plaque apposée sur la porte de la pièce l'appelle Directrice de l'Exploitation. Si ses visiteurs font une

remarque à ce propos, elle sourit et leur répond qu'elle a été récemment promue. Ensuite, elle leur demande ce qui les amène.

Grier a besoin d'informations. Il lui faut découvrir pourquoi les PJ s'immiscent dans cette affaire et ce qu'ils ont déjà appris. Elle feint de se montrer coopérative, mais à chaque question, elle prétend n'être au courant de rien. Elle essaie d'amener ses hôtes à révéler ce qu'ils savent, en les encourageant à l'interroger plus avant. "Désolée, je ne vois absolument pas de quoi il s'agit. Si je peux faire autre chose ?"

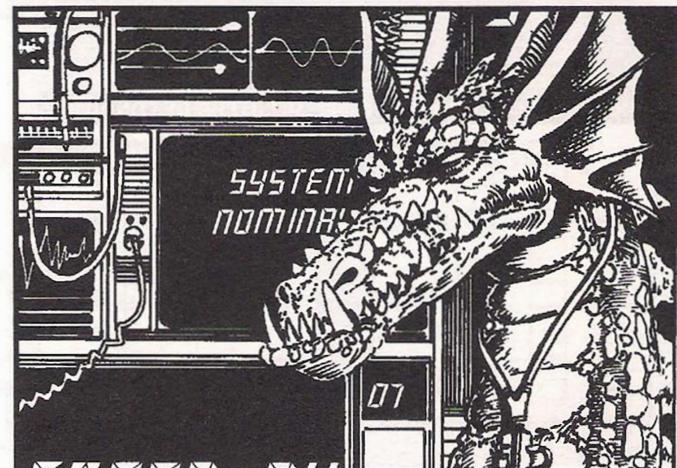
Si les personnages la sondent à propos du dragon ou de la boucle d'oreille, elle continue de feindre l'ignorance, même face au fichier du bijoutier (voir **Les Invités-Surprises**, page 15). S'ils insistent trop, elle appelle quatre gardes et les fait reconduire.

Après leur départ, elle les met sur sa liste noire (voir **Les Agents**, page 26). Si les Shadowrunners veulent en découvrir davantage sur Emerging Futures, ils devront tenter une intrusion. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre suivant, **Approche Nocturne**, page suivante.

ANTIVIRUS

Si les PJ rencontrent trop d'écueils au cours de leur enquête, ils peuvent être tentés de kidnapper Grier pour l'interroger plus longuement. Autorisez-les à tenter l'aventure, mais souvenez-vous que les Agents sont à leurs trousses. Au moment le plus dramatique, ils frappent, vite et fort. Cela devrait suffire à faire avorter la tentative d'enlèvement. Dans l'échange de coups de feu qui s'ensuit, Grier perd cependant un dossier contenant certains indices (**Notes N°2 et N°3**), de façon à remettre les aventuriers sur les rails.

Si le groupe décide d'aller se renseigner auprès d'Ares, le Maître de Jeu doit l'arrêter à la porte grillagée, à cinq cents mètres du complexe principal. Ares n'a rien à discuter avec qui que ce soit. Au cas où l'équipe projeterait de s'introduire dans la place, mieux vaut prévenir ses membres qu'il s'agit d'une forme de suicide plutôt compliquée. Ils n'auraient pas la moindre chance face au service de sécurité de la corpo.



APPROCHE NOCTURNE

L'ENVERS DU DÉCOR

Utilisez ce chapitre si les joueurs décident de s'introduire dans les locaux d'Emerging Futures.

Emerging Futures est une pièce essentielle du puzzle que représente le passé du dragon. Comme les Shadowrunners ont pu l'apprendre en contactant directement EF, la compagnie refuse de répondre à quelque question que ce soit. Elle possède de précieuses informations, mais le groupe doit les lui arracher de force.

Une fois les personnages résolus à tenter un raid contre EF, le Maître de Jeu peut leur glisser quelques indications utiles. Il doit leur suggérer d'établir un plan d'action avant de se lancer à l'assaut, et de se faire une idée claire de ce qu'ils cherchent comme de l'endroit où ils pourront à le trouver. Arpenter au hasard les couloirs d'EF en jetant un coup d'œil dans chaque pièce est le plus sûr moyen de se faire tuer. Bien que le service de sécurité soit un peu à court de personnel, ses membres sont compétents, bien équipés et ils ont encore en mémoire leurs combats contre le dragon et les commandos d'Ares. Ils tirent d'abord et posent des questions ensuite. Il est de même préférable que les enquêteurs tentent leur intrusion à la nuit tombée, alors qu'il n'y a plus que des gardes dans l'immeuble.

Si le groupe comporte un decker, celui-ci peut essayer de pénétrer le système d'EF. Ses contacts lui fournissent sans difficulté l'adresse de la corpo dans la Matrice, mais il s'aperçoit que

la compagnie coupe ses ordinateurs du réseau et les éteint pendant la nuit, pour se protéger d'éventuels deckers envoyés par Ares.

Le Maître de Jeu peut également suggérer à l'équipe de reconnaître les lieux de l'extérieur, afin de découvrir le meilleur moyen de parvenir à l'intérieur. Les seules options sont : la porte principale (courageux, mais idiot) ; l'une des deux issues de secours du rez-de-chaussée ; les fenêtres (une par pièce) ou le toit, si les curieux peuvent y accéder.

PÉNÉTRER A L'INTÉRIEUR

Si les personnages essaient l'approche frontale, ils se heurtent aux deux gardes du hall. La porte est fermée par une serrure maglock. On peut la faire jouer avec les outils appropriés en réussissant un test d'Électronique (5) ou la commander à distance, du bureau d'accueil situé au fond du hall. Les vigiles ne se laissent pas convaincre d'ouvrir, quel que soit le baratin qu'on leur sert (*Non, camarade, personne n'a commandé de pizza. Dégagé*). La porte de devant a une Résistance de 5. Si les Shadowrunners essaient de s'introduire par les fenêtres ou les issues de secours, ils doivent d'abord en neutraliser les alarmes en réussissant un test d'Électronique. Le seuil de réussite en est de 7 pour les fenêtres, de 6 pour les sorties de secours. Si le groupe parvient à grimper sur le toit, il doit songer à l'alarme de la cage d'escalier (seuil de réussite : 5).

LES DÉFENSES DE L'IMMEUBLE

Il y a 25 gardes dans l'immeuble, y compris un interfacé et deux magiciens. Ces derniers ont conjuré un élémentaire du feu et un élémentaire de la terre pour patrouiller dans le plan astral aux alentours du bâtiment. Tout mage cherchant à se glisser dans la place par le plan astral est immédiatement attaqué par ces créatures. Pour les statistiques des gardes, voir page suivante. Les élémentaires sont de force 4.

Il y a quatre vigiles au quatrième étage, deux au troisième, au second et au premier, et les 15 restants sont au rez-de-chaussée. Tous les quarts d'heure, deux de ces hommes patrouillent les couloirs de chaque étage, vérifiant toutes les pièces. Ils sont équipés d'une radio. Si l'un d'eux trouve quelque chose de suspect, il alerte immédiatement le central, puis attaque.

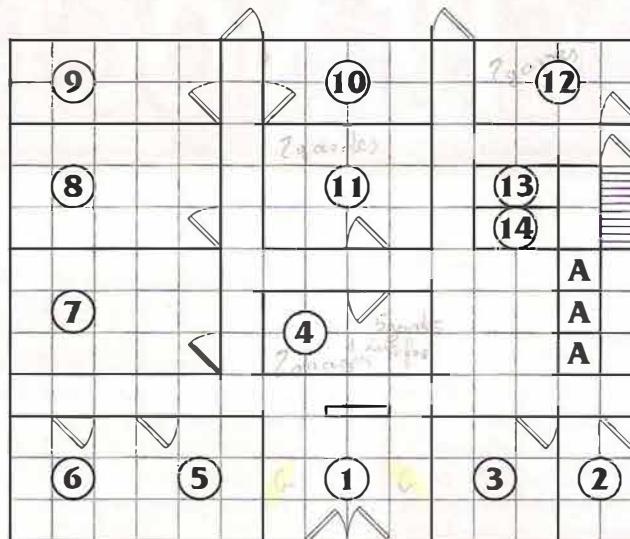
Si l'alarme est donnée ou si quelqu'un au central entend des coups de feu, il commence par avertir les autres gardes et localiser la provenance du signal. Le central peut court-circuiter les ascenseurs, les amener au rez-de-chaussée et les mettre hors-service. Les trois quarts des vigiles convergent alors vers la zone d'alerte. Deux d'entre eux se postent à chaque issue du rez-de-chaussée.

L'interfacé dirige un module Chasseur et un module de Repérage (pages 255 et 265 de **Shadowrun**), chacun armé de deux mitrailleuses légères (200 munitions par arme). Ils sont suffisamment petits pour être utilisés à l'intérieur de l'immeuble, surtout par quelqu'un d'aussi expert. Si le signal provient des étages, l'interfacé y envoie les drones par l'ascenseur, puis il les lance droit sur les personnages. Les gardes suivent au pas de charge pour venirachever le groupe. Ils ne font pas de prisonniers.



APPROCHE NOCTURNE

Les locaux d'EMERGING FUTURES : Rez-de-chaussée



A=Ascenseur

□ = 2 Mètres

PLAN DES LOCAUX D'EMERGING FUTURES

Rez-de-chaussée

Sauf indication contraire, les portes ne sont pas fermées à clé. A une ou deux exceptions près, celles qui sont verrouillées sont équipées de serrures maglock d'indice 5.

Hall d'entrée (1)

C'est l'entrée principale de l'immeuble. Deux gardes surveillent les lieux, l'un assis à la réception, l'autre marchant de long en large.

Gardes d'Emerging Futures (deux)

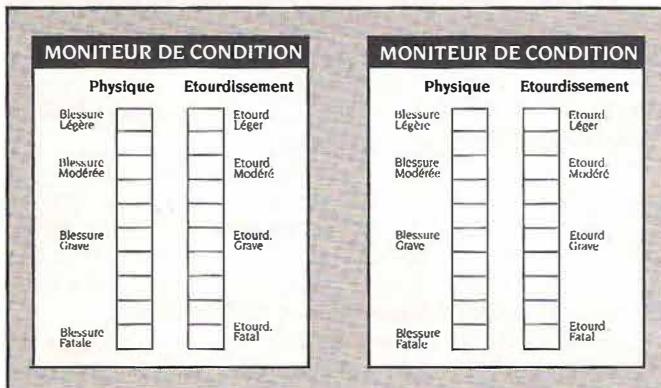
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants optiques (amplificateurs de lumière), radio

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III (24 (c), plus 3 chargeurs, 6M)



Bureau (2)

La porte de ce bureau est verrouillée. C'est celui du directeur des ressources humaines de la corpo. Il contient une table de travail avec un terminal d'ordinateur, et des rayonnages chargés de dossiers

tapissoient les murs. Il n'y a rien de particulièrement intéressant. Le terminal est connecté à l'ordinateur central, mais il ne permet pas d'accéder au projet Cerbère puisque le système est éteint.

Bureau (3)

C'est celui de l'assistant du DRH. Il est identique au bureau 2.

Contrôle central (4)

Il s'agit du centre de contrôle de la sécurité de l'immeuble. Il s'y trouve cinq gardes, plus deux mages et un interfacé. Quatre passes maglock pendent à des crochets juste à côté de la porte, et une armoire fermée à clé contient deux Remington RoomSweepers avec 40 munitions. Les deux drones sont également là, avec le matériel nécessaire à l'interfacé. C'est d'ici que sont dirigés les ascenseurs, y compris le système de détection d'armes, mais les commandes sont en mode manuel et ne peuvent être court-circuitées tant que l'ordinateur central est éteint.

Gardes d'Emerging Futures (cinq)

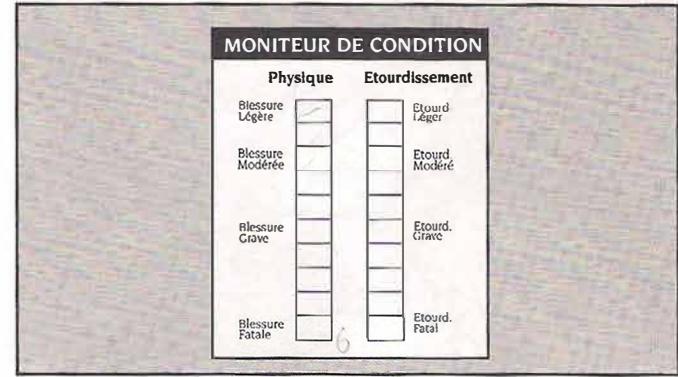
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), radio

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III (24 (c), plus 3 chargeurs, 6M)



APPROCHE NOCTURNE

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

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne et anti-flash), datajack, radio, interface d'arme, interfaces de contrôle de véhicule (2)

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), console de contrôle à distance avec trois prises, Uzi III [24 (c), plus 3 chargeurs, 6M]

MONITEUR DE CONDITION

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

Drone de détection/interception

Maniabilité Vitesse Résistance Armure Signature Pilotes Armement
4 63 4 0 3 2 2 mitrailleuses légères avec 200 balles chacun

VEHICULE	
Type	Moniteur de Condition
Maniabilité	Indice
Vitesse	↓ Dégâts Légers
Résistance	↓ Dégâts Modérés
Blindage	↓ Dégâts Gravés
Signature	↓ Détruit
Autopilote	
Montures	
Points d'Ancre	
NOTES	

Bureau (5)

Ce bureau appartient au directeur des relations publiques de la corpo. Il est identique au bureau 2.

Bureau du chef de la sécurité (6)

Cette pièce est verrouillée par une serrure maglock d'indice 7. Il y a un passe et un pistolet Ruger Super Warhawk dans le tiroir du bureau.

Salle de conférence (7)

Cette pièce contient un grand projecteur tridéo, ainsi qu'une table ronde et quinze chaises.

Atelier de réparation (8)

La porte est verrouillée. C'est l'atelier des deux techniciens de l'immeuble. Ils y laissent tous leurs outils.

Réserve (9)

La porte est verrouillée. La réserve contient toute une gamme de matériel informatique de rechange.

Salle des générateurs (10)

La porte est verrouillée. Cette pièce contient deux générateurs d'appoint, pour le cas où l'électricité serait coupée.

Salle du réseau interne (11)

Deux hommes y montent la garde en discutant tranquillement. Dans cette pièce se trouve l'ordinateur central de l'immeuble, qui renferme toutes les données générales de la compagnie. Un decker peut s'y connecter directement et prendre connaissance de ces données, à condition de mettre la machine en route et de charger les programmes. Cette procédure prend cinq minutes. L'ordinateur central ne contient rien concernant le projet Cerbère.

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

Interfacé (un)

L'interfacé se trouve au central et il n'en bouge sous aucun prétexte. Il envoie ses drones au moindre signe suspect.

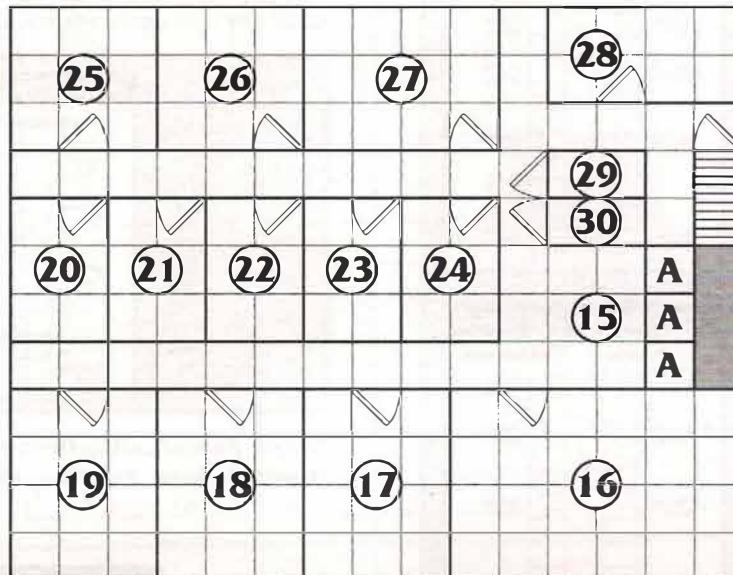
Co R F Ch I V E M R Armure
5 6 4 4 6 5 1,1 - 6 (5/3)

Réserves de Dés : Combat 8, Contrôle 6 (10)

Compétences : Armes à Feu 2, Armes Lourdes 4, Électronique 3, Informatique 3, Motos 4, Voitures 6

APPROCHE NOCTURNE

Les locaux d'EMERGING FUTURES : 1er-2ème Etages



A=Ascenseur
□ = 2 Mètres

Gardes d'Emerging Futures (deux)

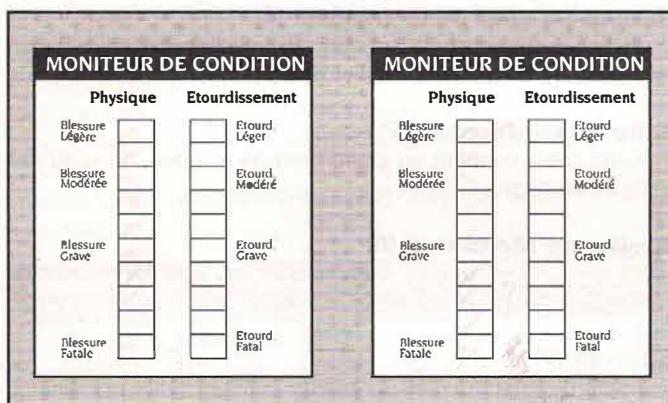
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), radio

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III [24 (c), plus 3 chargeurs, 6M]



Cafétéria (12)

Deux gardes y font la pause, en mettant des pièces dans la machine à café.

Gardes d'Emerging Futures (deux)

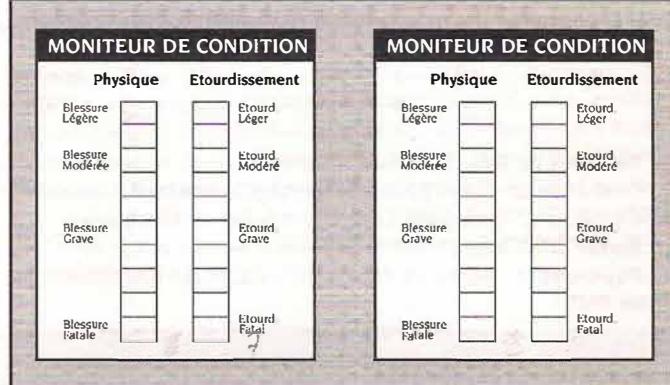
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), radio

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III [24 (c), plus 3 chargeurs, 6M]



Toilettes (13-14)

PREMIER ET DEUXIÈME ÉTAGES

Ces étages ont une disposition identique. Sauf indication contraire, toutes les portes sont équipées de serrures maglock d'indice 5.

Hall des ascenseurs (15)

Si les gardes de l'étage ne sont pas en patrouille, ils sont ici.

Gardes d'Emerging Futures (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 5

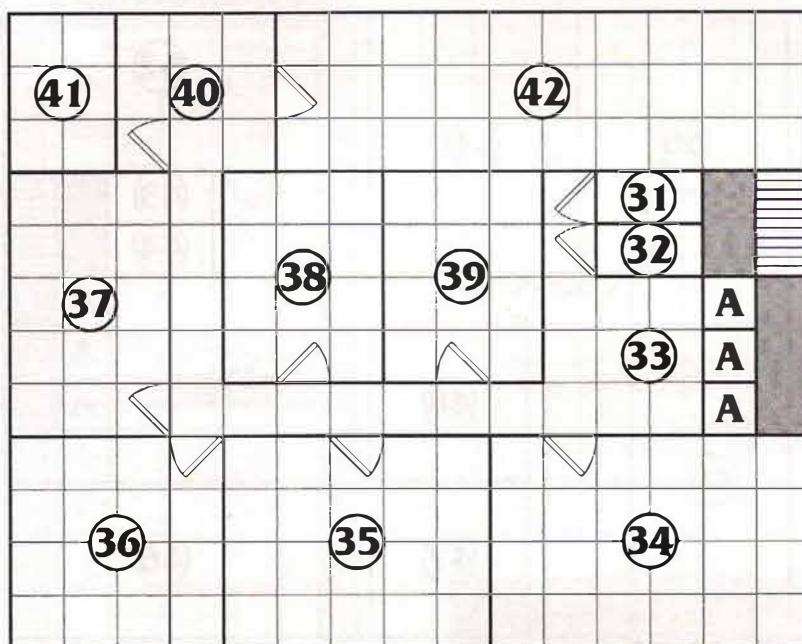
Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), radio

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III [24 (c), plus 3 chargeurs, 6M]

APPROCHE NOCTURNE

Les locaux d'EMERGING FUTURES : 3ème Etage



A=Ascenseur
□ = 2 Mètres

TROISIÈME ÉTAGE

Sauf indication contraire, toutes les portes sont équipées de serrures maglock d'indice 8. Si un personnage rate une tentative de crocheting, un voyant d'alarme s'allume au centre de contrôle, indiquant quelle porte on a voulu forcer.

Tollettes (31-32)

Hall des ascenseurs (33)

S'ils ne sont pas en patrouille, les gardes de l'étage sont ici.

Gardes d'Emerging Futures (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), radio

Equipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III |24 (c), plus 3 chargeurs, 6M]

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

Salle de conférence (16)

Cette pièce est semblable à la pièce 7.

Bureaux des chercheurs (17-19)

Ce sont les bureaux des responsables de la recherche d'EF, et ils sont tous fermés à clé. La plupart sont en fouillis, avec des papiers partout. De nombreux rapports s'empilent sur les tables de travail et les ordinateurs, mais aucun ne mentionne le projet Cerbère.

Postes de travail (20-24)

Ces pièces sont fermées à clé. Chacune contient un bureau, un fauteuil et un terminal. Il n'y a rien là de particulièrement intéressant.

Bureaux annexes (25-27)

Ils sont identiques aux bureaux du rez-de-chaussée. Ils renferment plusieurs dossiers de comptabilité, des fiches de paie et des mémos adressés au département, mais rien qui concerne Cerbère.

Salle des photocopieuses (28)

Cette pièce est fermée à clé. Elle contient des fax et des photocopieuses, ainsi qu'un broyeur de documents.

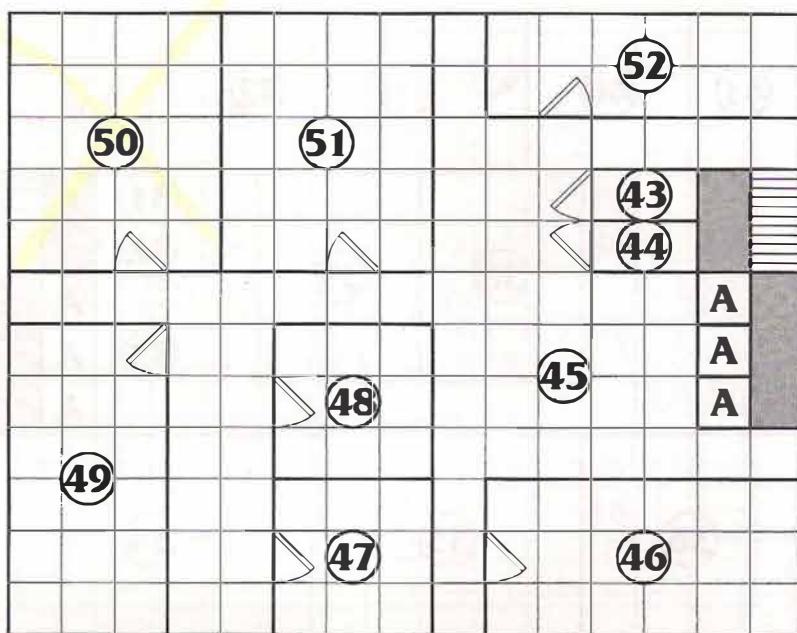
Tollettes (29-30)

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

APPROCHE NOCTURNE

Les locaux d'EMERGING FUTURES : 4ème Etage



A=Ascenseur
□= 2 Mètres

Salles du secteur recherche & développement (3438)

Les battants de ces pièces sont équipés de serrures maglock sophistiquées. Si un personnage rate une tentative de crocheting, un voyant d'alarme s'allume au centre de contrôle, indiquant quelle porte on a voulu forcer. Ces salles renferment une machinerie massive et complexe, utilisée pour d'obscures recherches.

Salle des ordinateurs (39)

La porte est équipée de la même serrure que celles des salles de R&D. La pièce contient un ordinateur d'appoint utilisé par les groupes de recherche pour des simulations poussées. Un decker peut se connecter avec la machine et tout personnage peut utiliser le terminal. Pour accéder aux fichiers de l'unité centrale, le decker doit réussir un test d'Informatique (4). Leur examen prend une heure, moins dix minutes par succès supplémentaire. Le terminal révèle les mêmes informations si on réussit un test d'Informatique (2), mais la recherche prend alors trois heures, moins dix minutes par succès supplémentaire. Tous les fichiers portant le nom de Cerbère ont été effacés il y a une semaine, opération créditee au nom de Grier-DDR.

Salle d'observation (40)

Cette salle comporte de grandes baies d'observation sur les murs droit et gauche, et des portes donnant accès aux pièces 41 et 42. Ces deux battants sont fermés à clé. Les deux baies vitrées sont en miettes, les techniciens n'ayant pas encore eu le temps de s'en occuper, non plus que des impacts de balles ou des traces de griffes le long des murs. Le peintre a commencé à refaire une des parois.

Pièce du prototype Cerbère (41)

Il y a une semaine, ce local contenait la console prototype du projet Cerbère et tout l'équipement de mesure. Maintenant, il ne renferme plus que des outils, des chevalets, des batteries solaires et des rouleaux de câbles. Il est en chantier et tout l'équipement électronique en a été enlevé. Les vitres donnant sur l'extérieur ont été récemment remplacées. Il flotte encore dans l'air une odeur de brûlé.

Salle de simulation/cages (42)

La porte de cette grande salle est verrouillée. Suite aux ravages occasionnés par le dragon, l'endroit est encombré des débris de plusieurs ordinateurs, de simulateurs industriels coûteux et d'un certain nombre de cages. Si le groupe fouille la pièce, les personnages peuvent tenter soit un test d'Informatique (C/R), soit un test d'Électronique (C/R), pour identifier le matériel (seuil de réussite de 4). En cas de succès, ils reconnaissent notamment des unités de contrôle cérébral, des simulateurs industriels programmables, ainsi qu'un électrocardiogramme et un électroencéphalogramme. S'ils examinent les simulateurs, demandez-leur un test d'Intelligence (5). En cas de réussite, ils remarquent une cartouche magnétique enfichée dans l'une des deux consoles. La cartouche est complètement fichue, mais elle porte encore une étiquette où l'on peut lire "Cerbère : simulateur de matrice 2.0 (simulation d'intrusion)".

QUATRIÈME ÉTAGE

Sauf indication contraire, toutes les portes sont équipées de serrures maglock d'indice 8. Si un personnage rate une tentative de crocheting, un voyant d'alarme s'allume au centre de contrôle.

Toilettes (43-44)

Hall des ascenseurs (45)

S'ils ne sont pas en patrouille, les gardes de l'étage sont postés ici.

Gardes d'Emerging Futures (quatre)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	5	3	4	3	5,05	-	4	(5/3)

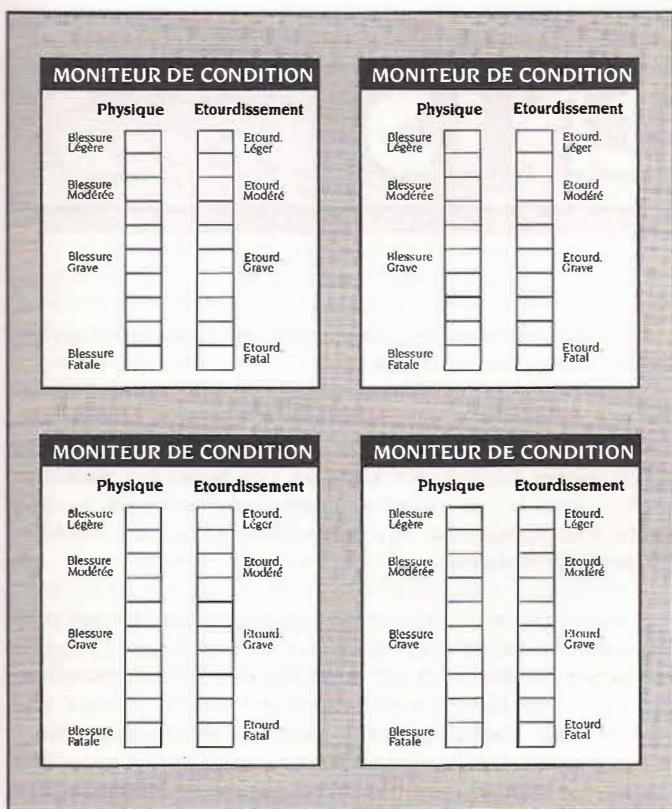
Réserves de Dés : Combat 5

Compétences : Armes à Feu 6, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 6, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), radio

Équipement : Gilet Pare-balles (2/1), Uzi III (24 (c), plus 3 chargeurs, 6M)

APPROCHE NOCTURNE



Salle de conférence de la direction (46)

Cette pièce est identique à la pièce 7.

Bureau du directeur de la recherche (47)

Cette pièce est fermée à clé. Parmi les papiers étalés sur le bureau se trouve un mémo signé Justine Grier. On y lit :

"Bob, où est l'étude de faisabilité de Cerbère ? Tu étais censé la passer à ma secrétaire. Je la veux LE PLUS VITE POSSIBLE."

Bureau du directeur du service informatique (48)

Cette pièce est fermée à clé. Il ne s'y trouve rien concernant Cerbère, mais il y a une magnifique console Fairlight Excalibur dans un placard derrière le bureau.

Bureau du directeur de l'exploitation (49)

C'est l'ancien bureau de Justine Grier. Il est vide.

Bureau du président (50)

C'est le nouveau lieu de travail de Grier. Il est équipé d'une serrure maglock d'indice 9. Le bureau croule sous les rapports et les études. Une pile de papiers est posée sur une grande enveloppe où est collé un mémo.

Si les Shadowrunners examinent le contenu de l'enveloppe, ils trouvent une copie du projet Cerbère initial (**Note N°2**) et un rapport sur l'évolution du projet (**Note N°3**). Si le groupe cherche un inventaire, il se trouve dans le tiroir du haut. La liste mentionne plus de 200 documents et fichiers informatiques se rapportant au projet Cerbère, des études initiales au plan de montage de la console prototype. Les dates et signatures en face de chaque titre indiquent que ces comptes-rendus ont tous été détruits ou effacés. La moitié des noms sont également suivis d'une astérisque, définie en bas de page comme suit :

**Le mandataire du président a volé des copies de ces fichiers. Notre équipe de sécurité l'a identifié comme étant un Shadowrunner appelé Coinspinner. Il a pris le large, mais n'a rien divulgué à la presse (peut-être sa police d'assurance ?)"

Plus bas se trouve une note griffonnée à la main :

"Question : Justine, êtes-vous certaine qu'il est bien avisé de mobiliser nos meilleurs Shadowrunners uniquement pour décourager quelques fouineurs? Pourquoi seulement les décourager? Au point où nous en sommes, pourquoi ne pas les éliminer et que tout soit dit?"

Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la pièce.

Bureau du vice-président (51)

La porte du bureau est verrouillée. Il n'y a rien là qui se rapporte à Cerbère.

ANTIVIRUS

Attention, les personnages peuvent facilement subir des pertes en s'introduisant à Emerging Futures. Le Maître de Jeu doit exploiter le service de sécurité à fond, tout en essayant de ne pas avoir la main trop lourde. Si une alarme se déclenche, donnez un peu de temps aux joueurs pour réfléchir à une voie d'évasion tandis que les gardes se rapprochent. En dernier recours, ils peuvent toujours passer par les fenêtres. Mais s'ils décident d'accepter le combat, laissez-les faire. Avec un peu de chance, ils peuvent même s'en sortir vivants.



LES AGENTS

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois admis à Emerging Futures qu'Eliohann tirait les ficelles depuis le début, Grier a élaboré un plan pour calmer Ares Macrotechnology et limiter les fuites. Elle a engagé au prix fort des Shadowrunners et autres thugs pour traquer Coinspinner et le dragon, et pour faire disparaître toute trace du projet. Cela signifie la destruction des fichiers le concernant, donc de ceux volés par Coinspinner, ainsi que de celui de la bijouterie relativement à la commande de la boucle d'oreille. Cela implique également que les fouineurs éventuels doivent être éloignés, voire tués, au cas où ils s'obstinent ou en sauraient trop.

Si les personnages ont fait échouer le cambriolage de la joaillerie (**Les Invités-Surprises**, page 15), ou s'ils se sont rendus directement à Emerging Futures pour y poser quelques questions (**Le Savant Fou**, page 18), ils sont automatiquement portés sur la liste noire de Grier. Elle ordonne à sa meilleure équipe de décourager leurs recherches et, si cela ne suffit pas, de se débarrasser d'eux - définitivement.

L'entrée en scène de l'équipe de Blackwing est laissée à l'appréciation du Maître de Jeu. A lui de choisir le moment le plus propice pour accroître la tension, entretenir la paranoïa des joueurs ou faire rebondir une aventure qui s'enlise.

Les Shadowrunners lancent leur avertissement de façon à surprendre les PJ, à leur donner un sentiment de vulnérabilité. Voici quelques suggestions quant à la manière de procéder :

- Si les personnages ont déjà rencontré Blackwing lors de l'affaire du **Démon dans la Bouteille**, l'elfe les rejoint alors qu'ils marchent dans la rue.

"Salut," lance-t-il. "On dirait que nos chemins se croisent une fois de plus. La dernière fois, je vous ai sous-estimés, mais je ne recommanderai pas. Je vous suggère de partir en vacances, l'air de la ville est mauvais pour les bronches. Vous pourriez bien finir avec ça dans la tête." Il désigne le point rouge d'une visée laser posé en plein sur le front d'un des PJ. Si ceux-ci ne plongent pas immédiatement à couvert, Render fait siffler quelques balles à leurs oreilles. Le temps pour eux de se mettre à l'abri, Blackwing a disparu.

- Les personnages rentrent chez l'un d'entre eux pour se reposer, se soigner, etc. En ouvrant la porte, ils entendent le son de la tridéo à l'intérieur. Whitefeather, assis dans un fauteuil, suit un programme en mangeant un sandwich.

"Eh ! C'est à cette heure-ci que vous rentrez ?" s'exclame-t-il d'un air jovial. "Installez-vous ! Vous êtes en train de rater le meilleur." Quand les arrivants lui demandent qui il est et ce qu'il fait là, l'Indien répond : "Je suis venu pour rendre service. Quelqu'un vous fait dire qu'il vous trouve un peu trop curieux à propos de certaines choses, et qu'il n'est pas content du tout." Il se lève et se dirige vers la porte. "Si vous ne vous retirez pas du jeu maintenant, quelqu'un pourrait envoyer quelqu'un s'introduire chez vous, comme je l'ai fait, fouiller partout, comme je l'ai fait, et peut-être même cacher une bombe, comme j'aurais pu le faire." Là-dessus, il se glisse au dehors et disparaît, laissant les Shadowrunners tendre l'oreille vers un éventuel "tic-tac".

- Les personnages se dirigent vers un de leurs véhicules. Rhiannon les appelle d'une ruelle.

"Je ne ferais pas ça, à votre place," dit-elle. Comme ils lui demandent pourquoi, elle rétorque : "Vous avez l'air de gars curieux. Et les gars curieux ne sont pas toujours très populaires. Ils se font même des ennemis quelques fois, le genre à poser des bombes dans les voitures." Et, synchronisation parfaite, une bombe à retardement fait exploser le véhicule. Quand la fumée se dissipe, Rhiannon a disparu.

Si aucun de ces avertissements n'est assez convaincant pour décourager les Shadowrunners (ce que nous espérons !), l'équipe de Blackwing essaie de les tuer. Au Maître de Jeu de décider quand et comment, de façon à mettre du piment dans la partie. D'une façon générale, Blackwing tente de minimiser les risques, préférant l'embuscade à la bataille rangée. Ses tactiques favorites consistent à poser des bombes, tirer de loin ou surprendre un personnage isolé. Il ne porte qu'une attaque à la fois. En cas d'échec, lui et son groupe disparaissent, jusqu'à la prochaine. Le Maître de Jeu peut l'utiliser comme un "méchant" particulièrement efficace, aussi irritant que frustrant, qui se manifeste toujours au plus mauvais moment et qui s'évanouit invariablement dans la nature. Quand les PJ auront enfin l'occasion d'affronter son équipe face à face lors de la grande scène finale (**Besoin d'un Coup de Main ?** page 45), ils savoureront chaque minute de ce combat.



Voici les statistiques de Blackwing et compagnie.

BLACKWING

Blackwing est un Shadowrunner de première classe, dont les services sont très demandés. Son dernier travail à Seattle, tel qu'il est détaillé dans **Le Démon dans la Bouteille**, était commandité par des elfes haut placés de Tir Tairngire. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'échec relatif rencontré par le samouraï au cours de cette mission a profondément déçu son employeur. Le noble de Tir a prétendu que Blackwing avait tenté de le doubler, en lui apportant une copie de l'idole sur laquelle est basée l'aventure. Jugé coupable de trahison, l'elfe a été condamné à mort. Avec l'aide de Rhiannon, il a gagné l'Etat Libre de Californie, d'où il s'est rendu à San Francisco. Avant de regagner les ombres, il est passé par une clinique cybernétique pour y subir quelques modifications.

Blackwing et Rhiannon sont revenus à Seattle à la mi-2051 et ont signé un contrat avec Emerging Futures.

Blackwing fait l'impossible pour accomplir sa mission. A ses yeux, la sécurité de son équipe passe avant la sienne propre. Il ne craint pas la mort et accomplit sans hésiter les manœuvres les plus dangereuses.

Attributs

Constitution : 5 (6)

Rapidité : 6

Force : 4 (7)

Charisme : 3

Intelligence : 5

Volonté : 5

Essence : 0,16

Réaction : 5 (11) [+1D6]

Cyberware (clinique Alpha)

Implants auditifs avec amplification de l'ouïe

Membres cybernétiques (les deux bras) avec Interface d'arme et Force accrue (3)

Radio

Réflexes câblés (3)

Compétences

Armes à Feu : 8

Combat à Mains Nues : 7

Combat Armé : 5

Électronique : 4

Etiquette (La Rue) : 5

Informatique : 4

Voitures : 5

Réserves de Dés

Combat : 8

Équipement

Ares Predator |15 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Contrat DocWagon™ (or)

Eurocar Westwind 2000

FN HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface,

Compensateur Recul II, 8M

Katana (For + 3)M

Vêtements protecteurs très chics (3/0)

Pouvoirs

Vision nocturne

Faiblesses

Allergie (soleil, ennuyeuse)

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



RHIANNON

Rhiannon est un mage de combat elfe, qui a récemment déserté l'armée de Tir Tairngire. Blackwing et elle se sont rencontrés en Tir et sont devenus amants. Il a fallu la condamnation à mort de son compagnon pour que Rhiannon comprenne à quel point elle aimait ce bel elfe ténébreux. Ietant sa carrière aux orties, elle l'a aidé à s'échapper de sa cellule, et ils se sont tous les deux enfuis dans l'Etat Libre de Californie.

Sous une apparence douce et réservée, Rhiannon cache une volonté de fer. Pleine de compassion, elle a pourtant tendance à mépriser les humains. Sa seule loyauté va à Blackwing.

Attributs

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

Cyberware (hypoallergénique)

Interface d'arme
 Réflexes câblés (1)

Compétences

Armes à Feu : 3
 Combat à Mains Nues : 2
 Etiquette (La Rue) : 2
 Invocation : 3
 Théorie Magique : 4
 Sorcellerie : 6

Réserves de Dés

Combat : 7
 Magie : 7

Equipement (hypoallergénique)

Focalisateur de sorts (Armure/2 succès)
 Focalisateur de sorts (Sens Personnel du Combat/4 succès)
 Focus de pouvoir (1)
 Grenades Flash-Pak (3)
 HK227-S |28 (c), plus 4 chargeurs, interface d'arme, 7M|
 Ruger Super Warhawk |6 (cy), plus 4 recharges, interface d'arme, 10M|
 Veste Pare-balles (5/3)

Sorts

Combat

Poing Mana : 5
 Eclair Mana : 5
 Eclair de Force : 5

Détection

Clairvoyance : 5
 Détection des Ennemis : 2
 Détecter Spécifique (Armes) : 4
 Sens Personnel du Combat : 5

Santé

Augmentation des Réflexes : +2
 Soins (M) : 3

Illusion

Masque : 3

Manipulation

Armure : 5
 Contrôle des Emotions : 4

Pouvoirs

Vision nocturne

Faiblesses

Allergie (plastique, ennuyeuse)

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



JOHN WITHEFEATHER

Appelé le Fils du Coyote par ses parents, John a grandi dans la tribu des Salish, Etat de Washington. Véritable petit démon tout au long de son adolescence, il est entré contraint et forcé dans l'armée de sa tribu ; son père espérait le voir acquérir ainsi davantage de maturité. C'est le contraire qui s'est produit. John a profité avantageusement de l'entraînement, mais est resté constamment rebelle à toute forme d'autorité hiérarchique. Il a finalement dû déserter pour éviter la cour martiale et s'est rendu à Seattle, où il a rencontré Render. Blackwing les a engagés tous les deux il y a quelques mois.

Whitefeather adore se comporter comme un détraqué, semblant indifférent aux balles qui sifflent autour de lui. Mais cette attitude cache un esprit froid et calculateur, uniquement préoccupé des nuyen à venir. Whitefeather n'aime que lui-même.

Attributs

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

Cyberware

Interface d'arme
Modification rétinienne (Vision nocturne)

Compétences

Athlétisme : 3
Armes à Feu : 5
Combat Armé : 3
Combat à Mains Nues : 3
Électronique (C/R) : 1
Etiquette (La Rue) : 5
Etiquette (Tribus) : 4
Furtivité : 3
Informatique (C/R) : 1
Voitures : 3

Réserves de Dés

Combat : 7

Équipement

Beretta modèle 70 [35 (c), plus 5 chargeurs, interface d'arme, compensateur Recul II, 6M]
Couteau de survie (For + 2)L
Medikit
Pansements "dernière chance" (2) : 4
Vêtements Pare-balles (3/0)

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



RENDER

Render est né et a grandi dans l'enfer des Redmond Barrens, à Seattle. Abandonné par ses parents, il a appris très jeune les dures lois de la survie. A treize ans, il n'était déjà plus qu'un survivant, froid, cynique et brutal.

Un jour, il est venu à la rescoussse d'un humain lunatique aux prises avec les couteaux d'une bande d'orks. Render comptait dépouiller l'homme pour son propre compte, mais l'attitude de son protégé l'a vaguement amusé. Après avoir modérément rançonné l'Indien, John Withefeather, pour lui faire payer sa protection, le troll est devenu son partenaire. Depuis lors, ils écument les rues ensemble.

Attributs

Constitution : 7 (8)
 Rapidité : 3 (7)
 Force : 6 (10)
 Charisme : 1
 Intelligence : 2
 Volonté : 1
 Essence : 0
 Réaction : 2 (3)

Cyberware

Substituts musculaires (4)
 Réflexes câblés (1)

Compétences

Armes à Feu : 5
 Armes de Jet : 5
 Combat Armé : 3
 Combat à Mains Nues : 6
 Etiquette (La Rue) : 5
 Furtivité : 3
 Motos : 4

Réserves de Dés

Combat : 3(5)

Equipement

Canon d'assaut Panther [22 (c), plus 2 chargeurs, avec adaptateur d'interface, 18F]
 Contrat DocWagon™ (platine)
 Gyrostabilisateur standard
 Harley Scorpion
 Lunettes connectées
 Ranger Arms SM-3 [6 (m), plus 3 magasins, avec adaptateur d'interface, 14G]
 Remington Roomswelder [8 (m), plus 2 magasins, avec adaptateur d'interface, 9G(f)]
 Veste Pare-balles (5/3)

Pouvoirs

+1 en Allonge
 Armure dermale (1)
 Vision thermographique

Faiblesses

Allergie (argent, légère)

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



SALUT, MARIE

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse vous conduit dans une ruelle l'épreuse tout à fait typique des Redmond. Il n'y a aucun signe de vie, pas le moindre rat à l'horizon. Un unique réverbère crasseux clignote à l'autre bout du pâté de maisons. Vous commencez à vous demander si le tuyau qu'on vous a refilé n'est pas crevé.

Puis vous remarquez une volée de marches qui mènent à un entresol. Sur la porte à moitié pourrie, on a griffonné le mot Marie. Oh, après tout, au point où vous en êtes... Vous descendez les degrés jonchés de détritus.

En passant le seuil, vous vous enfoncez dans l'obscurité la plus totale. Le seul bruit est celui de vos semelles sur le sol de béton (**Note au Maître de Jeu : un personnage équipé d'implants optiques ou d'une source de lumière distingue un corridor étroit, s'étirant à perte de vue**). Vous devez être dans un espace clos, car l'air dégage une odeur pesante de renfermé. Haussant les épaules, vous avancez... et avancez encore. Vous êtes sûrement dans un couloir. Un long couloir.

Bientôt, vous entendez d'autres bruits ténus : des ronronnements électroniques, des cliquetis, des sifflements et le doux murmure de l'air conditionné. Puis une silhouette se dresse devant vous dans une clarté blanche diffuse. Vous pourriez jurer qu'elle ne se trouvait pas là l'instant d'avant.

Encore un mètre et la silhouette se précise. Il s'agit d'une femme de haute taille, au corps splendide moulé dans une robe bleu de cobalt. Les flammes rousses de sa chevelure tombent en boucles gracieuses sur ses épaules et ses yeux cybernétiques Zeiss semblent rayonner d'une lumière propre. Elle vous regarde approcher avec un sourire énigmatique. Quand vous la rejoignez, elle prend la parole, d'une voix de basse étrangement rauque.

“Bonsoir, messieurs. Je suis ravie que vous ayez pu venir. Bienvenue au Cobalt Marie.”

L'ENVERS DU DÉCOR

Les personnages viennent d'accéder au Cobalt Marie, l'un des établissements les plus fermés de Seattle. Il se présente comme une boîte à la mode, fréquentée par un petit cercle d'habituerés. Le Marie se consacre exclusivement aux corporations qui ont le vent en poupe. Il leur offre un lieu à haute sécurité où leurs VIP peuvent disparaître à l'occasion pour se détendre ou, (plus souvent), traiter des affaires. Conclure des arrangements devant rester secrets. Le Marie propose un terrain neutre où les mégacorpos peuvent venir s'affronter par-dessus la table de négociation en toute intimité.

Très rares sont ceux qui savent que ce club n'a en fait rien d'un terrain neutre. Toutes les salles de conférences sont sur écoute, et les informations obtenues, proposées aux corporations les plus puissantes, leur donnent l'avantage dans la compétition. Ces transactions ne se paient pas en argent mais en faveurs, à réclamer le moment venu. Les propriétaires du Marie opèrent ainsi depuis cinq ans et se sont attaché les plus grandes organisations de Seattle. A ce jour, ils n'ont encore jamais fait appel à leurs débiteurs et leur identité reste un mystère absolu.

En réalité, il existe quatre "Marie", des femmes que la chirurgie esthétique a rendues identiques. La plupart des gens pensent qu'il n'y en a qu'une et qu'elle dirige l'établissement. Mais ces dames ne sont que des hôtesses qui accueillent les clients, les mènent aux salles de négociations, apportent les cocktails, etc. A l'exception d'occasionnels artistes de scène, le reste du personnel est invisible.

La Marie qui introduit les personnages se trouve être, hasard ou bonne fortune, l'informatrice de Coinsspinner. Comme les PJ n'ont pas d'invitation, elle s'enquiert de leur nom avant de leur demander ce qui les amène dans "son" établissement. S'ils n'ont pas tenu compte des conseils de leur contact et qu'ils sont venus lourdement armés, elle ajoute : "Messieurs, j'espère que vous m'excuserez, mais j'ai pris la liberté de vous sonder tandis que vous longiez le corridor. J'ai peur que certains d'entre vous ne portent des armes qui ne sont pas autorisées dans le club. Elles pourraient nuire aux invités comme au mobilier." Tout ce qui est plus imposant qu'un pistolet de petit calibre est interdit. Marie se tourne vers chaque personnage détenteur d'une arme lourde, désigne l'endroit précis où elle est cachée et demande à son propriétaire de s'en défaire en l'appelant par son nom. Quatre gardes trolls (**utilisez le vendeur troll, page 213 de Shadowrun**) sortent de leur cachette et la rejoignent dans le halo lumineux. "Vous pouvez confier vos armes à ces messieurs. Ils vous les remettront à votre départ. Si ces conditions vous semblent inacceptables, je ne vous retiens pas."

Au cas où les arrivants expliqueraient qu'ils cherchent Coinsspinner, Marie sourirait et les prierait de la suivre. S'ils prétendent venir traiter une affaire, elle s'enquiert de la compagnie qu'ils représentent. A la réponse "Emerging Futures", elle leur fait signe de la suivre. S'ils nomment une autre corpo, elle les prie de partir, à moins qu'il ne s'agisse d'Ares : elle les conduit alors à un petit salon, où ils restent seuls. Allez directement au chapitre suivant, **M. Ares, je Présume ?** page 33. S'ils prétendent simplement être venus boire un verre ou deux, elle leur dit de s'en aller. En cas de refus, les quatre trolls appuient sa demande.

En bref, si les Shadowrunners mentionnent Coinsspinner ou EF, Marie suppose qu'ils travaillent pour Coinsspinner et qu'ils sont venus la contacter, elle (supposition qui manque un peu de logique, mais elle est nouvelle dans le métier). Elle les introduit dans la boîte et les mènent à un salon privé. Lisez ce qui suit aux joueurs.

Marie sourit. "Suivez-moi, je vous prie," dit-elle, en s'enfonçant dans l'obscurité. Vous suivez donc et, après quelques instants, vous sentez que vous pénétrez dans une pièce. Vous entendez des bruits étouffés, de la musique, des conversations à mi-voix.

Note au Maître de Jeu : Marie insiste pour que toute source lumineuse soit éteinte. A partir de cet endroit, de minuscules lasers dissimulés dans les murs sont braqués par ordinateur sur les implants optiques des visiteurs. La vision ordinaire n'est pas gênée ; en revanche les systèmes plus sensibles, tels que les amplificateurs de lumière ou les détecteurs d'infrarouges, sont complètement inutilisables.



Tous les quelques mètres, Marie traverse une flaque de lumière douce, ce qui la rend facile à suivre. A un moment, vous passez le long d'un bar baigné d'une lueur bleue. Deux hommes et femmes, de toute évidence des gardes du corps au salaire mirobolant, vous surveillent par-dessus leurs verres. A un autre endroit, vous laissez sur votre gauche une porte surmontée d'un néon pâle tremblotant. Puis soudain, vous débouchez dans un luxueux salon privé éclatant de lumière. Une table circulaire de verre fumé en occupe le centre, entourée d'un cercle de fauteuils de P.-D.G. Des terminaux d'ordinateur sont encastrés dans la table en face de chaque siège, et vous devinez qu'il y a en son centre un projecteur tridéo. Un petit bar bien fourni occupe un coin de la pièce et un autre projecteur tridéo se trouve dans l'angle opposé. Divans et fauteuils s'alignent contre les murs, sans doute pour le confort des assistants et des gardes du corps.

Marie se retourne et ouvre un panneau encastré dans le mur, à côté de l'entrée. Elle pose son pouce sur un lecteur d'empreintes, avant de presser quelques boutons. Une porte d'acier vient oblitérer l'ouverture et un léger ronronnement emplit la pièce. La jeune femme se tourne vers vous, abandonnant toute affectation de séduction.

“La pièce est sûre,” dit-elle, “mais j'ignore pour combien de temps. Le central peut passer outre ces commandes, et je crois qu'on me soupçonne. De toute évidence, vous travaillez pour Coins_spinner. Où étiez-vous donc passés ?”

A moins que les Shadowrunners ne se défassent jamais de leur esprit de répartie, ce discours les laisse abasourdis. Même si l'un d'entre eux commence à répondre, Marie l'interrompt impatiemment. “Ecoutez, ça n'a plus d'importance maintenant. Comme je vous le disais, je n'en suis pas certaine, mais je crois qu'on me soupçonne. Ça devient trop risqué. Ces gars-là ne plaisent pas. Je ne peux pas continuer à passer des informations à votre patron. S'il veut en savoir davantage sur ce que projette Ares, il n'a qu'à le découvrir par lui-même.”

A ce moment, le ronronnement s'interrompt brusquement et le panneau d'acier s'efface. Quatre hommes font leur entrée. Deux trolls en armure lourde, portant des fusils d'assaut, restent dans le couloir de part et d'autre de l'issue. Allez au chapitre suivant, **M. Ares, je Présume ?** page 33.

MARIE

Les mystérieux propriétaires du Cobalt Marie ont engagé les charmantes personnes qui jouent le rôle de Marie pour leur potentiel de séduction autant que pour leurs talents de combat. Recrutées dans les bas-fonds, ces femmes ont subi des opérations de chirurgie esthétique de façon à devenir quasi identiques (les différences sont trop infimes pour être remarquées). Ceci dans le but de donner l'illusion d'une Marie disponible 24 heures sur 24, toujours prête à recevoir les corps avec un grand sourire. L'image du club n'est pas seule en cause, cette mascarade permet aussi de laisser planer le doute quant au nombre d'employés du Marie. Si quelqu'un tente de s'introduire de force dans l'établissement, ces dames peuvent faire appel à une grande variété de techniques de combat. Du fait de leur reconditionnement, couplé à un entraînement commun, les quatre Marie ont des statistiques identiques.

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	4	6	4	6	5,04	-	4	-

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 8, Négociation 6

Cyberware : Implants oculaires, lames digitales, radio

Equipement : Contrat DocWagon™ (platine)

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

ANTIVIRUS

Le seul vrai problème que peuvent rencontrer les personnages ici consiste à se faire jeter à la porte ou, pire, à déclencher une bagarre avec les gardes. Dans ce dernier cas, référez-vous au plan donné dans **L'Entrée des Artistes**, page 34. En bref, ils peuvent lutter et se faire tuer ou s'en aller tranquillement. Il leur devient alors impossible de pénétrer légalement dans le Marie. Une fois qu'ils retrouvent la rue, avec ou sans balles leur sifflant aux oreilles, le Maître de Jeu peut leur rappeler qu'une visite non autorisée reste toujours possible (voyez **L'Entrée des Artistes**).

M. ARES, JE PRESUME ?

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le ronronnement s'interrompt brusquement comme si les câbles avaient été coupés, et la porte d'acier s'ouvre en chuintant. Quatre hommes entrent. Deux sont des corpos, probablement des sararimen de moyen niveau, les deux autres sont des samouraï, des tueurs aux gestes coulés. Quatre gardes trolls restent sur le palier, armés et équipés pour le bal. Des alarmes se déclenchent à l'intérieur de votre crâne... Décroche, camarade, décroche !

Les deux corpos passent en mode sourire étincelant, un air qui s'accorde mal avec leurs yeux froids et cristallins. L'un d'eux se tourne vers Marie et lui parle avec douceur : "Merci, Marie. Je crois qu'il y a là-dehors quelqu'un qui désire vous parler." Marie pâlit visiblement et quitte la pièce. Vous voyez deux trolls la prendre chacun par un bras, puis la porte se referme. "Asseyez-vous donc, mes amis," reprend le corpo, son sourire toujours aussi artificiel. "Nous avons certaines choses à discuter."

Les costards s'installent à la table. Les deux samouraï se plantent de part et d'autre de la porte. Inutile de s'interroger sur ces grandes bosses qui déforment leurs imperméables pare-balles.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les hommes d'Ares font partie de l'équipe chargée d'attendre le retour des négociateurs d'EF (malgré toute l'efficacité de son service de renseignement, Ares ignore encore les bouleversements internes qui ont agité EF. Ses cadres savent juste que le sujet vedette du projet s'est échappé, et que Coinspinner a disparu). Suite à la fuite qui a causé l'échec du raid d'Ares sur les laboratoires d'EF, les patrons du Marie ont mené leur petite enquête et ils ont découvert l'informatrice. La Marie en question a été placée sous surveillance, en attendant qu'elle ait un comportement suspect, tel que le petit dialogue avec les Shadowrunners. En dépit du générateur de bruits de fond du salon privé, le service de sécurité a pu suivre partiellement la discussion, qui a confirmé les soupçons pesant sur cette Marie. Bien qu'ils n'aient pu entendre pour qui travaillaient les personnages, les gens d'Ares supposent automatiquement qu'ils sont employés par EF. La paranoïa n'est-elle pas quelque chose de formidable, parfois ?

Les deux corpos attendent que les PJ se soient assis, puis celui qui porte un attaché-case commence à leur distribuer des dossiers. Chacun contient des informations complètes sur les capacités de tous les personnages, ainsi qu'un compte rendu méticuleux de leurs précédents exploits (ces données ont été faxées à la demande des corpos, dès l'arrivée des Shadowrunners, par la section renseignements de Knight Errant). Après un bref instant, le second corpo prend la parole.

"Parfait, 'camarades', je vais considérer que vous êtes des professionnels, alors ça ne prendra pas longtemps. Nous savons *exactement* qui vous êtes et pour qui vous travaillez. Pour commencer, vous allez vous rendre chez vos supérieurs et leur dire que leur informatrice au Marie a été mise hors-service. Nous savons que le sujet de test du projet s'est échappé et que le négociateur semble

avoir disparu. Nous les trouverons bientôt tous les deux, et je crois qu'ils nous apprendront des choses très intéressantes. Bientôt, Emerging Futures ne pourra plus rien faire."

Les deux costards se lèvent et se dirigent vers la porte, qu'ouvre un des samouraï. Avant de sortir, l'un d'entre eux se retourne pour ajouter : "Nous vous conseillons également de réfléchir à d'autres moyens d'assurer votre subsistance. Il va vite devenir malsain de travailler pour Emerging Futures." Sur ces mots, les deux corpos et leurs gardes du corps quittent les lieux.

Peu après, une autre Marie entre dans la pièce. Elle ressemble à l'informatrice et se comporte exactement de la même façon, mais les Shadowrunners sentent qu'il s'agit d'une personne différente. Elle leur demande s'ils veulent boire quelque chose.

Si les PJ veulent s'en aller, Marie les reconduit par le chemin qu'ils ont déjà emprunté. Elle ne les laisse pas fouiner et les raccompagne directement à la sortie. Au cas où ils oublieraient leurs bonnes manières, des gardes trolls lourdement armés viendraient les aider à s'en rappeler.

ANTIVIRUS

C'est l'occasion pour les personnages de recueillir quelques précieux indices sur la situation globale, pour autant qu'ils acceptent de rester gentiment assis en écoutant les corpos. Les gens d'Ares ne répondent à aucune question et, une fois qu'ils ont commencé à parler, ils ignorent purement et simplement toute interruption. Si les joueurs tentent d'en venir aux mains avec eux, les samouraï sortent des pistolets mitrailleurs Ingram. L'un d'eux abat le PJ le plus menaçant, pendant que l'autre tient le reste du groupe en respect. Si les survivants persistent à chercher la bagarre et qu'ils semblent en mesure de vaincre, deux trolls entrent dans le salon pour aider à ramener le calme. Utilisez le **Samouraï des rues**, page 46 de **Shadowrun**, pour les statistiques des gardes du corps. Celles des trolls se trouvent au chapitre **L'Entrée des Artistes**, page 36. Ces gardes n'ont rien contre les personnages, mais ils continuent de tirer jusqu'à ce que l'équipe recule. Les costards ne participent pas au combat : ils plongent sous la table en attendant l'arrêt des hostilités. Une fois la bataille terminée, ils partent avec les samouraï sans en dire plus à leurs adversaires. Une Marie entre dans le salon et leur administre les premiers soins.

L'information apportée par les hommes d'Ares n'est pas vitale pour les PJ. Elle peut leur suggérer quelques pistes et jeter un peu de lumière sur les forces en présence, mais rien de plus. Le groupe a toujours la possibilité de s'introduire illicitement dans le club pour en découvrir davantage.

L'ENTRÉE DES ARTISTES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Il vous faut un bout de temps pour découvrir l'emplacement exact du Cobalt Marie. Vous savez que son entrée principale se trouve au moins à cent mètres de l'établissement proprement dit, mais cela ne vous aide pas beaucoup. Finalement, vous remarquez dans le voisinage le camion de livraison d'une entreprise d'alimentation et vous le suivez derrière un immeuble incendié. Le véhicule klaxonne quatre fois et deux battants s'écartent pour le laisser entrer. Vous venez de découvrir la porte de service du Marie.

L'ENVERS DU DÉCOR

Après leur entretien avec Marie, les personnages peuvent décider de la prendre au mot et de chercher à en apprendre davantage par eux-mêmes. Ils vont alors tenter de s'introduire dans le club par le moyen de leur choix, pour y poursuivre leur enquête.

S'ils y sont déjà allés une fois par le corridor d'accès, il leur est possible d'estimer approximativement la distance parcourue jusqu'aux locaux. Cette indication les conduit à un immeuble calciné, à demi effondré et infesté de rats - la porte de service du Marie.

S'ils ne connaissent pas le couloir, ils doivent travailler un peu avant de trouver l'entrée des fournisseurs. Faites-les fouiller les environs et interroger des squatters, qui disparaissent après les

avoir tapés de quelques nuyen en échange de vagues indications. C'est également le moment idéal pour faire intervenir Blackwing et son équipe d'**Agents**.

Si les Shadowrunners découvrent l'entrée principale et décident d'attaquer par là, le Maître de Jeu doit les mettre en garde contre les risques que comporte l'assaut frontal d'une boîte fréquentée par les corpos les plus puissants.

Le Marie est un lieu à haute sécurité. Sur le plan physique, celle-ci est assurée par des caméras et des vigiles ; des mages en projection astrale se chargent du côté magie. Avant d'entrer, le groupe doit neutraliser les caméras de surveillance en passant par le système informatique du Marie.

LES DÉFENSES DE L'IMMEUBLE

Le Cobalt Marie tire ses nuyen de sa réputation d'endroit tranquille et sûr, où les puissants peuvent traiter les affaires devant rester secrètes. Cet établissement accorde donc un soin tout particulier à sa sécurité. Le personnel de surveillance se compose de 13 individus, tous des trolls, qui ont été câblés aux frais du Marie. De plus, les quatre Marie ont reçu un entraînement au combat et sont armées en permanence. La première priorité des gardes, en cas d'intrusion, consiste à faire des prisonniers en état d'être interrogés. Si toute capture est impossible, ils tirent pour tuer. Les autres membres du personnel du Marie se contentent de donner l'alarme avant de fuir devant les assaillants.

Le contrôle central commande l'intégralité du système de surveillance. Ceci comprend les détecteurs du corridor d'entrée, mais aussi les lasers "aveuglants" de la grande salle et toutes les caméras. Les lasers de la salle n'ont pas assez de puissance pour causer des dommages et il est impossible de monter cette puissance.

En cas d'alerte générale, les occupants du central localisent les intrus avec les caméras, puis convergent vers eux. Les trolls ne font pas dans la dentelle. Ils tentent d'abord de se rapprocher suffisamment pour assommer les personnages, mais après la mort du premier d'entre eux, rien ne va plus, et ils utilisent leurs fusils d'assaut. Voyez plus loin les statistiques des gardes du Marie. Pour les techniciens, utilisez le **technicien nain**, page 212 de **Shadowrun**.

Une fois les PJ en possession des informations concernant Coinspinner, la piste du briquet les mène aux Redmond Barrens, et vous pouvez passer au chapitre **A Deux doigts**, page 40. S'ils déclenchent une alerte générale pendant leur visite, physique ou informatique, ou s'ils dérobent le disque tridéo au lieu d'en faire une copie, Ares trouve Coinspinner avant eux. Dans le cas contraire, ils ont une chance de mettre la main sur l'ork les premiers.

PLAN DU COBALT MARIE

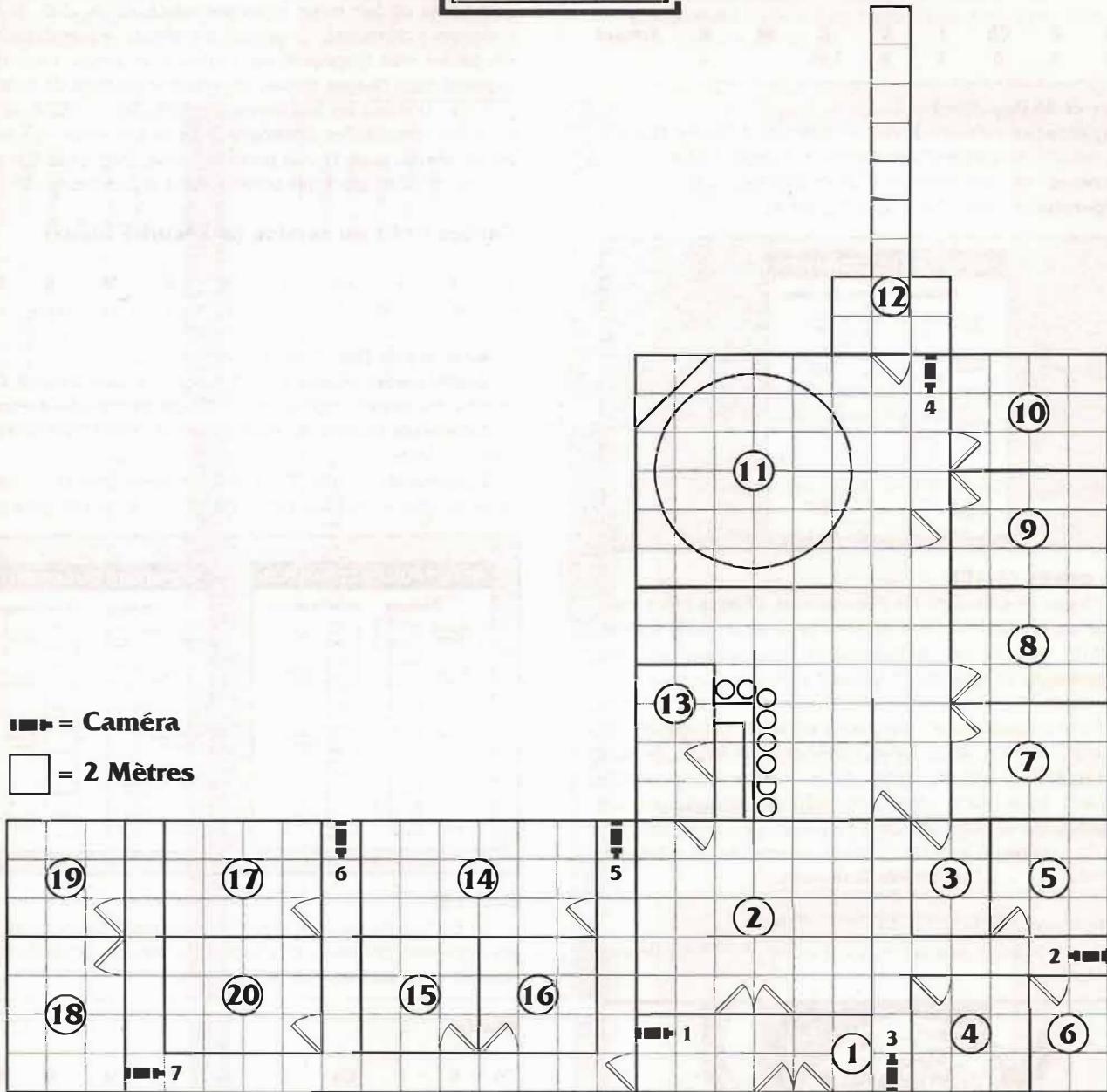
Porte de service (1)

Les battants d'acier de cette porte ont un indice de Barrière de 20. Les Shadowrunners peuvent essayer de crocheter la serrure maglock en effectuant un test d'Électronique (8). En cas d'échec,



L'ENTRÉE DES ARTISTES

Le Cobalt Marie



une alarme se déclenche au contrôle central (pièce 14), prévenant d'une tentative d'intrusion. Ils entrent sur une aire de décharge-ment. Mis à part quelques diables, elle est vide. D'autres portes y ouvrent, qui donnent sur la réserve, la grande salle, etc. et la partie interdite au public. Ce dernier battant est verrouillé. Le groupe peut tenter d'en crocheter la serrure comme il a crocheté celle de la porte de service.

Réserve/Cuisine (2)

C'est à la fois la principale réserve du club et sa cuisine. La porte n'en est pas verrouillée. Des cartons de nourriture et d'alcools s'empilent sur des rayonnages grimpant jusqu'au plafond et séparés par d'étroits passages.

Coulisses (3)

La porte de cette pièce n'est pas fermée à clé. C'est ici que les artistes engagés à l'occasion par le Marie attendent d'entrer en scène. L'endroit est vide.

Loge (4)

Elle sert aux artistes engagés par l'établissement. La porte n'est pas verrouillée et la pièce est vide.

Appartement (5)

Marie travaillant 24 heures par jour, la boîte garde toujours deux de ses incarnations sur place. Elle font des journées de douze heures chacune et sont relayées toutes les deux semaines. L'appartement est de taille modeste mais il est luxueusement meublé. Il comporte une chambre-living et une salle de bains. Il n'y a personne pour le moment.

Appartement (6)

Cet appartement est similaire au précédent, mais il est occupé. La porte en est fermée par une serrure maglock d'indice 5. Une Marie s'y repose. Si elle réussit un test d'Intelligence (5), elle entend les Shadowrunners devant sa porte et passe immédiatement à l'attaque.

L'ENTRÉE DES ARTISTES

Marie

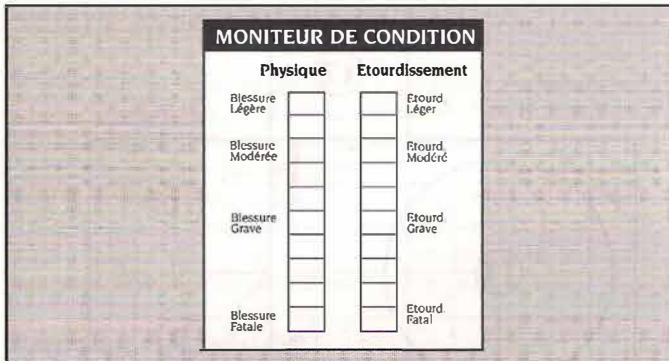
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	4	6	4	6	5,04	-	4	-

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 8, Négociation 6

Cyberware : Implants oculaires, lames digitales, radio

Equipement : Contrat DocWagon™ (platine)



Salons privés (7-10)

C'est là que se déroulent les négociations. Chaque pièce comporte une grande table de réunion avec projecteur tridéo intégré, et un mini bar. Si les personnages réussissent un test d'Intelligence (5), ils remarquent un petit panneau dissimulé dans le mur près de la porte. Ce panneau abrite les boutons de commande d'une seconde porte coulissante en acier (Barrière 20) qui vient sceller la pièce, ainsi qu'un générateur de bruits de fond (indice 12). Activer l'un ou l'autre allume un voyant au contrôle central, que les gardes remarquent s'ils réussissent un test d'Intelligence (8). Ils viennent alors enquêter. Ces deux contrôles peuvent être relayés à partir du central. Chaque salon est également protégé par une barrière astrale d'indice 10.

Piste de danse (11)

Cette piste possède une scène holographique. Elle est déserte pour l'instant.



Entrée principale (12)

Ce long couloir mène à l'entrée principale du club. Si les personnages y pénètrent, le central les détecte automatiquement et les gardes sont renseignés sur toutes leurs armes. Deux trolls se tiennent dans chaque alcove, attendant le moment de recevoir les "invités". Une fois les Shadowrunners détectés, la Marie de service vient les accueillir/les interroger (pour la procédure exacte, voyez **Salut, Marie**, page 31). La porte est close, mais peut être ouverte par les cartes maglock que portent Marie et l'un des gardes.

Gardes trolls du service de sécurité (deux)

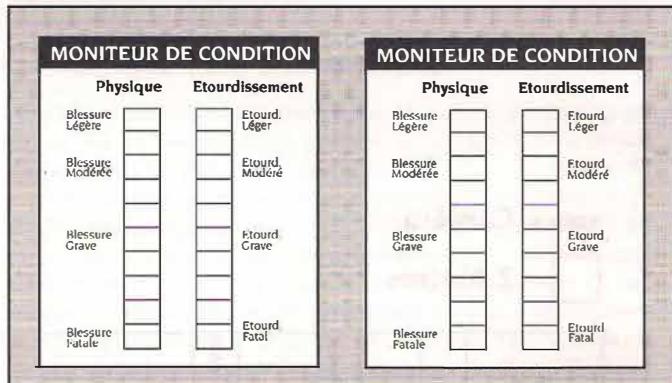
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (!)

Equipement : FN HAR [35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8M], matraque [(For + 2)M Etourdissement], armure de sécurité faible (6/4)



Bar (13)

Le barman est en train d'essuyer des verres. La Marie de service est également présente. Elle sirote une boisson légèrement alcoolisée en attendant ses prochains clients.

Marie

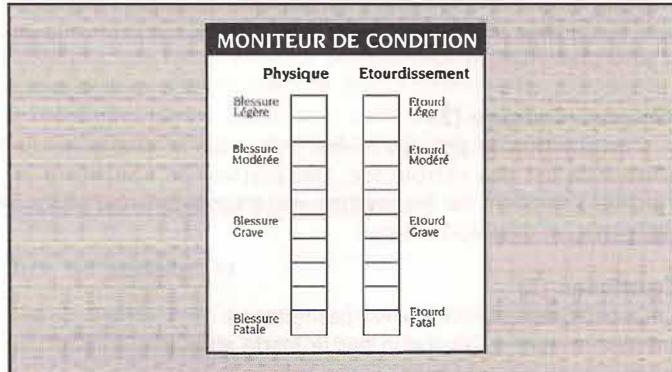
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4	4	6	4	6	5,04	-	4	-

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 8, Négociation 6

Cyberware : Implants oculaires, lames digitales, radio

Equipement : Contrat DocWagon™ (platine)



L'ENTRÉE DES ARTISTES

Contrôle central (14)

La porte n'est pas fermée à clé. Il y a un technicien, un mage et quatre trolls dans la pièce. Le mage est en transe, son corps astral patrouillant les environs. Un terminal d'ordinateur et des stations de travail commandant les caméras et les senseurs se disputent l'espace disponible. La position des sept caméras est portée sur le plan du Marie. L'une d'elle au moins surprendra certainement les personnages se faufilant dans les couloirs. Les gardes les remarqueront sur un test d'Intelligence (8) et deux trolls seront envoyés pour vérification. Le Marie reçoit beaucoup d'invités imprévus et le technicien considère que s'ils ont pu entrer sans déclencher d'alarme, c'est qu'ils sont réguliers (les gardes se fient un tout petit peu trop à leur électronique). Il y a quatre passes maglock dans cette pièce.

Gardes trolls du service de sécurité (quatre)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

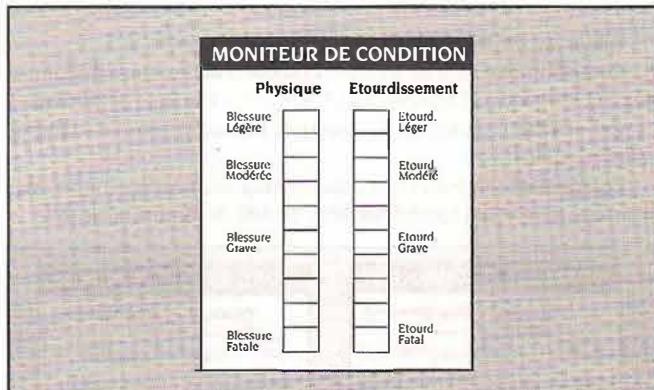
Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (1)

Equipement : FN HAR [35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8MJ, matraque [(For + 2)M Etourdissement], armure de sécurité faible (6/4)

Sorts : Eclair Mana 6, Poing de Force 6, Soins (G) 3

Equipement : Veste Pare-balles (5/3), Ares Viper Silvergun [30 (c), plus 3 chargeurs, 9G (f)]



Salle de repos (15)

Un troll y discute nonchalamment avec deux techniciens.

Garde troll du service de sécurité (un)

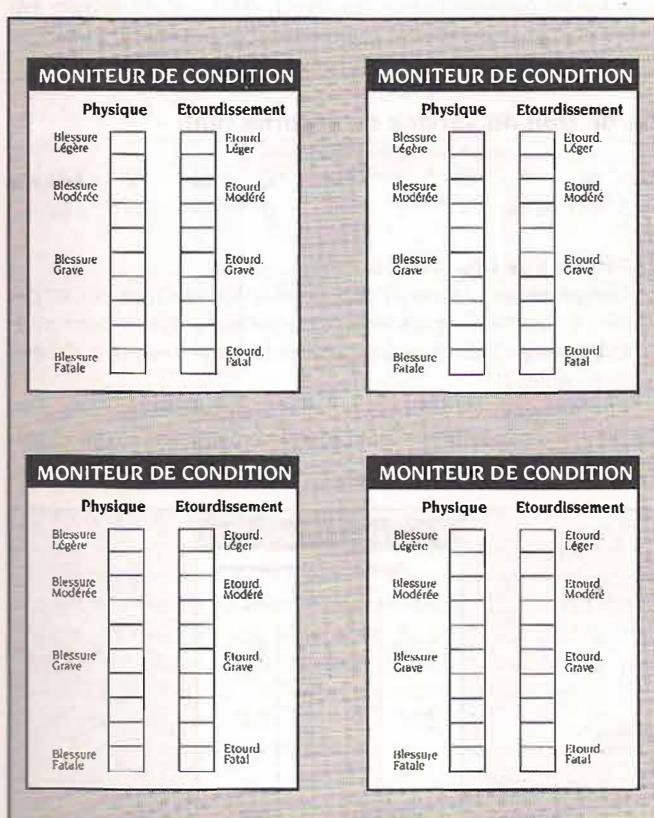
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (1)

Equipement : FN HAR [35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8MJ, matraque [(For + 2)M Etourdissement], armure de sécurité faible (6/4)

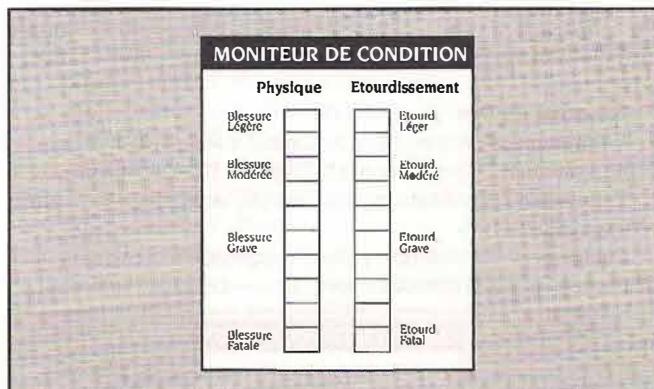


Mage du service de sécurité (un)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	2	1	1	5	4	6	6	3	(5/3)

Réserves de Dés : Combat 3, Magie 6

Compétences : Armes à Feu 1, Etiquette (Corporations) 4, Invocation 6, Négociation 4, Sorcellerie 6, Théorie Magique 6



Armurerie (16)

C'est l'arsenal du service de sécurité. Il est possible d'en crocheter la serrure (seuil de réussite : 10), mais l'ouverture de la porte déclenche une alarme au contrôle central. Si les personnages y pénètrent, ils trouvent dix fusils d'assaut FN-HAR, quatre Uzi III et deux pistolets mitrailleurs Ingram, avec une centaine de cartouches pour chaque arme. Il y a aussi vingt-cinq grenades à concussion, dans des caisses marquées "UCAS Military Forces".

Salle informatique (17)

La porte en est verrouillée par une serrure maglock d'indice 9. La pièce, occupée par deux trolls et deux techniciens, contient l'unité centrale de l'établissement. Si celle-ci est abîmée dans la bagarre, le système entier disjoncte et le contrôle central est alerté.

L'ENTRÉE DES ARTISTES

Gardes trolls du service de sécurité (deux)

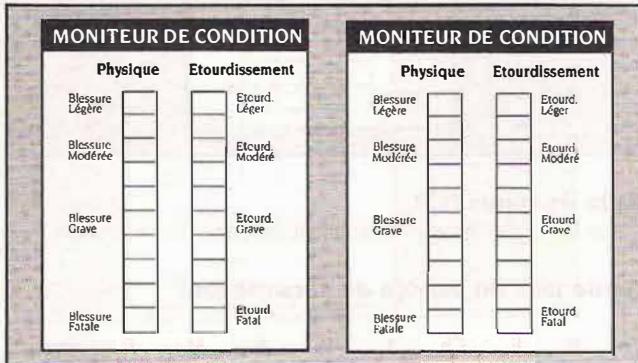
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (1)

Equipement : FN HAR |35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8M], matraque [(For + 2)M Etourdissement], armure de sécurité faible (6/4)



Salle d'enregistrement (18)

La porte en est fermée par une serrure maglock d'indice 9. Un troll garde la pièce. Les appareils enregistreurs sont éteints pour l'instant, car aucune négociation n'est en cours. Un personnage réussissant un test d'Electronique (4) peut identifier et mettre en marche le matériel. Différents écrans révèlent les caméras et micros cachés dans chaque salon privé. Un enregistreur tridéo est posé près d'un mur, mais il n'y a aucun disque tridéo dans la salle.

Garde troll du service de sécurité (un)

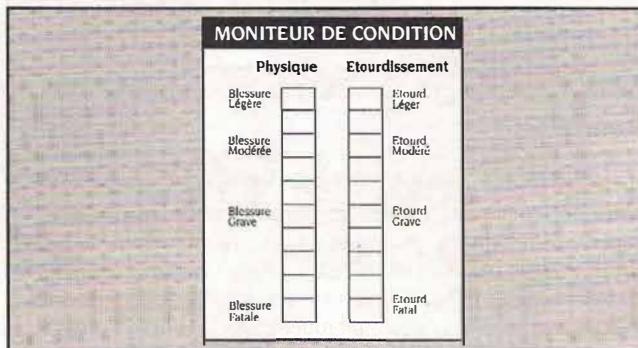
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (1)

Equipement : FN HAR |35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8M], matraque [(For + 2)M Etourdissement], armure de sécurité faible (6/4)



Bureau (19)

C'est le bureau du Marie. La porte est verrouillée par une serrure maglock d'indice 9, que le passe de Marie n'ouvre pas. Derrière la table de travail se trouve un coffre d'indice de Barrière 24. La charge explosive nécessaire pour l'ouvrir détruirait inévitablement les disques tridéo qu'il contient. Sur le bureau est posé un rapport.

Analyse du service de sécurité : réf. Marie (informatrice). Le sujet s'était réellement laissé corrompre par Emerging Futures, méthode indéterminée. Il avait révélé la vraie nature du club et, peut-être également, l'emplacement du matériel et des enregistrements. Selon les instructions, il a été effacé.

Salle de montage tridéo (20)

Un garde troll et deux techniciens occupent cette pièce remplie d'équipement tridéo. Une armoire grande ouverte contient une cinquantaine de disques tridéo, portant tous sur une étiquette la date et le nom des corporations qui y figurent. Quatre concernent Emerging Futures. Sur un autre est marqué "Emerging Futures, complément." Les Shadowrunners peuvent emporter ces disques pour les visionner à leur aise ou bien les regarder tout de suite en utilisant le matériel trouvé sur place. Ce sont les enregistrements des conversations qui se sont déroulées entre Coinspinner et l'équipe de négociation d'Ares. D'après les discussions, les personnages comprennent sans difficulté que Coinspinner, pour des raisons mystérieuses, cherchait à faire durer le processus de négociation avec Ares. Il est mentionné deux fois qu'il représente le "président", dont l'identité n'est pas dévoilée. Les curieux apprennent également qu'Ares demande à Emerging Futures d'interrompre le "projet Cébère" et de détruire tous les fichiers s'y rapportant, de façon à éviter un scandale hautement préjudiciable pour les deux parties. Pendant que les Shadowrunners regardent la tridéo, demandez-leur un test d'Intelligence (6). En cas de succès, ils remarquent que Coinspinner joue machinalement avec un briquet, lequel porte gravées et entourées de rameaux d'olivier les lettres "RA". Un agrandissement du symbole fait également apparaître "Fond. 1851". Il s'agit de toute évidence du logo d'une société quelconque. Les personnages pourront probablement en apprendre davantage par leurs contacts.

Garde troll du service de sécurité (un)

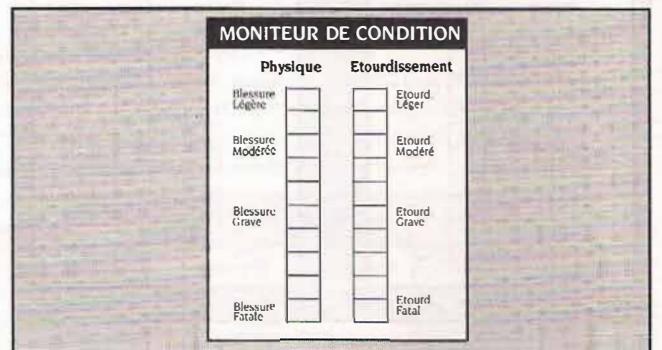
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (1)

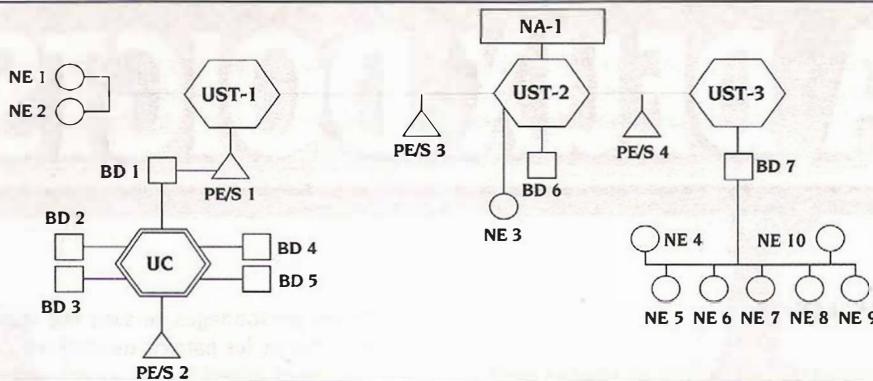
Equipement : FN HAR |35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8M], matraque [(For + 2)M Etourdissement], armure de sécurité faible (6/4)



La patrouille de gardes

Un couple de trolls parcourt le club en permanence. Pour chaque pièce dans laquelle pénètrent les intrus, le Maître de Jeu lance 1D6. S'il obtient un 1, ils rencontrent les deux gardes.

De plus, un mage au moins sillonne le Marie sur le plan astral. Son corps physique se trouve dans la salle 14, le contrôle central. Pour chaque pièce dans laquelle pénètrent les personnages, physiquement



ou sur le plan astral, le Maître de Jeu lance 2D6. Sur un résultat de 10 ou plus, le mage les aperçoit et tente alors de retourner dans son corps afin de prévenir les gardes.

Garde troll du service de sécurité (un)

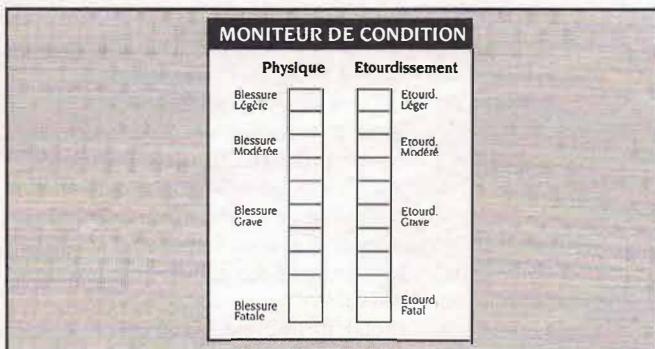
Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	6	2(3)	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 3 (5)

Compétences : Armes à Feu 5, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 3, Etiquette (Corporations) 5, Etiquette (La Rue) 4, Furtivité 3

Cyberware : Substituts musculaires (4), radio, interface d'arme, réflexes câblés (1)

Equipement : FN HAR |35 (c), plus 3 chargeurs, interface d'arme, 8M1, matraque |(For + 2)M Etourdissement, armure de sécurité faible (6/4)



PIRATER LE MARIE

S'il y a un decker dans le groupe et qu'il décide de pirater le système informatique du Marie, il doit commencer par obtenir l'adresse Matrice de l'établissement. Il doit relancer ses contacts, en réussissant un test d'Etiquette (8). En cas de succès, demandez-lui un test de Négociation (7). Il achète l'adresse au prix de 2.000 nuyen, moins 500 nuyen par succès obtenu lors du test de Négociation.

Quand il a l'adresse, consultez le plan ci-dessus.

LE SYSTEME INFORMATIQUE DU COBALT MARIE

UC = unité centrale

BD = banque de données

PE/S = port d'entrées/sorties

NE = noeud esclave

UST = unité de sous-traitement

NAS = noeud d'accès au système

NA-1 : connecte le système du Marie à la Matrice. Rouge-6, Barrière 5.

UST-1 : gère le système de sécurité. Rouge-5, Barrière 5, Trace et Grille 5.

BD 1 : sous-programmes de surveillance. Orange-7, flux 7.

NE 1 : commande les senseurs et les lasers aveuglants. Rouge-5.

NE 2 : commande les caméras de surveillance. Rouge-5.

PE/S 1 : terminal du contrôle central. Orange-7, flux 7.

UC : unité centrale du Marie. Rouge-6, Barrière 6, Trace et Grille 6.

BD 2 : sous-programmes du processeur. Rouge-6, Barrière 6, Blaster 6.

BD 3 : utilitaires du processeur. Rouge-6, barrière 6.

PE/S 2 : terminal du bureau. Rouge-6, flux 5.

BD 4 : enregistrements de surveillance. Rouge-7, Brouillage 7.

Cette banque de données contient les mêmes informations que celles que l'on peut trouver dans la pièce 20. Elle a une capacité de 2MP.

BD 5 : suite des enregistrements. Rouge-7, Brouillage 7. Cette banque de données contient les mêmes informations que celles que l'on peut trouver dans la pièce 20. Elle a une capacité de 2MP.

UST-2 : gère la piste de danse. Vert-4, flux 4.

BD 6 : sous-programmes du processeur. Vert-4, flux 4.

NE 3 : commande la scène holographique. Vert-4, flux 4.

PE/S 3 : terminal derrière la scène. Vert-4.

PE/S 4 : terminal du bar. Vert-4.

UST-3 : gère les caméras de surveillance. Rouge-6, Barrière 6.

NE 4 : caméra 1. Rouge-7.

NE 5 : caméra 2. Rouge-7.

NE 6 : caméra 3. Rouge-7.

NE 7 : caméra 4. Rouge-7.

NE 8 : caméra 5. Rouge-7.

NE 9 : caméra 6. Rouge-7.

NE 10 : caméra 7. Rouge-7.

BD 7 : sous-programmes du système d'enregistrement. Rouge-6, Barrière 6, Trace et Grille 7.

ANTIVIRUS

S'introduire dans le Marie présente des risques particulièrement élevés, de par la nature même de l'établissement. Si les PJ commencent à tirer dans tous les sens, ils trouveront à qui parler. En revanche, s'ils déploient de grandes précautions, ils parviendront, peut-être, à pénétrer dans la place et à en repartir sans trop de problèmes. Le service de sécurité du Marie peut facilement les éliminer, mais le Maître de Jeu doit leur laisser une chance de se frayer un chemin vers la sortie, au cas où l'affaire tournerait mal. S'ils n'ont pas de passe maglock, jouez les gardes, mais soyez indulgents. Donnez à vos joueurs une possibilité de parvenir à l'information. Jouez les trolls un peu trop sûrs d'eux et lents à réagir ou à envoyer du renforts.

Si les Shadowrunners échouent complètement dans leur tentative et n'ont aucune piste pour trouver CoSpinner, le Maître de Jeu peut toujours faire intervenir un de leurs contacts, qui leur donne l'adresse du Redmond Arms.

A DEUX DOIGTS

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'hôtel d'où provient le briquet de Coinspinner est situé en plein centre d'un secteur incendié, à l'extrême ouest des Redmond, un endroit malsain où les rats sont aussi gros que des chiens. A la minute où vous commencez à errer dans les rues encombrées de débris, vous sentez des regards peser sur votre nuque. Affamés. Vous apercevez du coin de l'œil de petites formes courbées qui se glissent entre les amas de pierres et de béton. Des rats ou des hommes ? Quand vous vous retournez, il n'y a plus rien. Vous ôtez le cran de sûreté de vos armes et vous continuez votre progression, cherchant un bâtiment suffisamment préservé pour servir d'hôtel.

Si les Shadowrunners ont déclenché une alarme au Marie ou s'ils ont volé les disques tridéo au lieu de les copier, lisez ce qui suit.

Bien assez tôt, vous découvrez ce que vous cherchez et même davantage. Après avoir passé un coin de rue, débouchant presque au centre du district, vous découvrez une venelle où se pressent des autos blindées portant le logo de Knight Errant. Des hommes de cette corpo, en armure complète et équipés d'armes lourdes, entourent les véhicules, tandis que d'autres ont pris position de chaque côté de la rue. Avec un sifflement suraigu, un hélicoptère K-E décolle un peu plus loin et s'éloigne à pleine vitesse, en rasant les toits. C'est à ce moment-là que vous apercevez le bâtiment que vous cherchez - le Redmond Arms Hotel, une structure en béton qui penche d'un côté et semble à peine en meilleur état que les ruines alentour. Un groupe de civils portant des badges de Knight Errant en descendent les marches.

Il semblerait que la fête ait commencé sans vous.

Si les personnages n'ont pas déclenché d'alarme au Marie, ni emporté les disques, lisez ce qui suit.

Vous tournez un coin de rue et débouchez quasiment au centre du district. Devant vous s'étend une venelle, avec un peu plus loin un hôtel de cinq étages, aux briques disjointes et au mortier effrité. Vous entrez dans le hall. Dix nuyen plus tard, vous avez le numéro de la chambre de Coinspinner. Un coup sec à la porte, et une voix âgée, grave et rocailleuse, vous répond : "Oui ?"

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les PJ sont entrés et sortis du Marie sans effets pyrotechniques (voir **L'Entrée des artistes**, page 34), joindre Coinspinner devient un jeu d'enfant. Qu'ils mentionnent le nom d'Eliohann, ou simplement le mot "dragon", et l'ork les laisse entrer. Il leur expose la situation. Une fois qu'il a terminé, demandez un test d'Intelligence (2) à tous les joueurs. En cas de succès, ils entendent approcher le convoi de Citymasters de Knight Errant, ce qui leur laisse juste le temps de s'échapper. Dans leur fuite, ils entendent un officier corpo mentionner une autre équipe, qui doit être en train d'assurer la sécurité du dragon à l'hôpital général de Seattle. Il n'a pas fallu longtemps à Knight Errant pour additionner deux et deux. L'histoire du dragon s'écrasant sur le toit de l'hôpital a fait le tour de la ville, et ces gens ont aussi eu vent de l'assaut manqué contre Eliohann, dans le laboratoire. Allez à **Coinspinner Délivré**, page 42, dans le chapitre **A la Rescousse**.

Si les personnages se sont fait remarquer en s'introduisant dans le Marie, les patrons du club ont décidé qu'il était temps de se couvrir en offrant à Ares les enregistrements tridéo des discussions avec Coinspinner (ils savaient depuis le début où se cachait Coinspinner, mais ils n'avaient encore rien dit à Ares, pensant monnayer le renseignement). Avec les ressources de Knight Errant, Ares a vite découvert l'adresse du Redmond Arms. Une force d'intervention rapidement composée a bouclé le secteur de l'hôtel en moins d'une heure. Quand on est venu le chercher, Coinspinner n'a même pas envisagé de résister.

Knight Errant l'emmène dans une maison sûre et discrète de la banlieue sud, d'où il ne risque pas de contacter la presse.

Si les Shadowrunners s'approchent de l'hôtel, un détective de la corpo en sort pour les accueillir en haut des marches. C'est un petit homme chauve portant des lunettes et un trenchcoat en cuir synthétique. Bloquant le passage, il affiche un sourire arrogant et s'adresse directement au chef du groupe :

"Voyons, voyons, est-ce que ce n'est pas (nom du chef) et ses amis ? Je suis ravi de vous rencontrer enfin personnellement. Quel étrange hasard que nous nous voyions pour la première fois en un tel lieu, abandonné des hommes et de Dieu. Mais attendez, je sais pourquoi vous êtes ici. Je regrette, M. Coinspinner ne pourra pas vous recevoir aujourd'hui. Il a d'autres projets. Il va passer quelques jours avec certains de mes associés. Nous allons avoir une longue, longue conversation."

L'homme descend alors vers une des autos blindés, dont la mitrailleuse en tourelle suit chaque mouvement des personnages. Avant de partir, ou avant que les Shadowrunners ne s'en aillent, il leur lance :

"Pendant que j'y suis, je vous conseille de cesser toute relation avec cet ork. En fait, je vous conseille même d'abandonner toute l'affaire. Vous êtes des amateurs, et si vous continuez à jouer dans la cour des grands, vous vous attirerez des ennuis trop importants pour vous." Là-dessus, il s'en va.

Si les PJ entrent dans l'hôtel, ils trouvent le hall désert. Un corridor unique au plafond défoncé mène aux cinq dernières chambres que possède encore l'établissement. Toutes sont inoccupées. La dernière, le numéro 5, a de toute évidence été consciencieusement fouillée.

A ce stade de l'aventure, les personnages ont trois options. Ils peuvent suivre les pistes éventuellement négligées (le bijoutier ou le raid sur EF), tenter de délivrer Coinspinner ou tout laisser tomber et aller faire leur rapport au dragon, renonçant ainsi (dans l'esprit sinon dans la lettre) à leur mission. Le Maître de Jeu doit faire remarquer à ses joueurs que s'ils s'aplatissent devant Ares et Knight Errant, leur réputation en pâtit.

Il doit aussi informer le Shadowrunner ayant la meilleure expérience des corps que Knight Errant va certainement emmener Coinspinner dans une maison discrète, afin de l'interroger à l'écart des journalistes. Un raid y est parfaitement envisageable. Les contacts des enquêteurs pourront probablement découvrir où Coinspinner est détenu (voir **Contacts**).

Si les personnages décident de se mettre en quête de Coinspinner, félicitez-les de leur bravoure, et rendez-vous au chapitre **Contacts**, page 55 pour leur faire découvrir l'adresse. Puis allez au chapitre **A la Rescousse**, page suivante.

ANTIVIRUS

Le seul véritable risque à ce stade serait que les PJ attaquent les troupes de Knight Errant. S'ils essaient, tâchez de leur rappeler que 75 commandos lourdement équipés plus cinq Citymasters

armés constituent une force non négligeable. S'ils persistent à vouloir tenter leur chance, haussez les épaules, oblitérez-les et rendez-vous au chapitre **Rassembler les Morceaux**, page 52.

Si les PJ décident de jeter l'éponge, rendez-vous au chapitre **Rassembler les Morceaux**, page 52.



À LA RESCOUSSE

L'ENVERS DU DÉCOR

Quand les personnages ont trouvé le courage nécessaire pour aller tirer Coinspinner des griffes de Knight Errant, il ne leur faut plus beaucoup d'efforts ni de nuyen pour découvrir où il est retenu. L'adresse est celle d'un petit pavillon de la banlieue de Seattle, à Everett, près de Beverley Park. En rase campagne, pour ainsi dire.

LES DÉFENSES DU PAVILLON

Les hommes de Knight Errant ne s'attendent pas à une attaque. Quel individu sensé irait donner l'assaut à un pavillon situé au beau milieu d'un quartier résidentiel ? Il y a six gardes de Knight Errant et deux interrogateurs dans la maison. La modeste "unité de surveillance" installée dans le living se compose de deux écrans, reliés à des caméras montées à la porte de devant et à celle de derrière. En cas d'attaque, les gardes appellent du renfort avant de se replier à l'étage pour protéger le prisonnier. S'ils résistent plus d'un quart d'heure, une équipe d'intervention urbaine de Knight Errant fait son apparition, composée de 40 hommes de troupe dans quatre Citymasters (page 134 de **Shadowrun**). Les gardes ont pour mission de veiller sur le captif, mais si la situation devient critique, ils n'hésitent pas à l'abandonner aux Shadowrunners en échange de leur vie. Coinspinner n'a plus grand-chose à apprendre à Ares, et ils le savent.

COINSPINNER DÉLIVRÉ

Une fois Coinspinner entre les mains des personnages, qu'ils l'aient arraché à Ares ou qu'ils aient discrètement quitté le Redmond Arms avec lui avant l'arrivée des troupes, le vieux mage est saisi de frénésie. Il commence à bredouiller à propos des gens d'Ares, qui ont appris où se trouve le dragon et qui doivent déjà être en route pour l'hôpital ! Il faut sauver le patron ! Etant le représentant légal d'Elion, Coinspinner a accès à sa fortune et peut donc offrir aux PJ tout l'argent qu'ils désirent !



L'argent n'est pas un problème ! Si les Shadowrunners acceptent cette mission, avec des nuyen dansant dans leurs yeux, passez au chapitre **Besoin d'un Coup de Main** ? page 45 et au grand combat final. Coinspinner ramasse une arme et les accompagne. S'ils ont encore des questions, il y répond de son mieux, leur fournissant toute l'information contenue dans le synopsis (voir **Introduction**, page 7).

PLAN DU PAVILLON

REZ-DE-CHAUSSE

Living (1)

Il n'y a qu'un seul homme ici, qui regarde la tridéo. De temps à autre, il jette un œil sur les écrans de surveillance. Si les personnages rôdent autour du pavillon, il les remarque en réussissant un test d'Intelligence (8).

Garde de Knight Errant Security (un)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Équipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9MI

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8MI

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L

MONITEUR DE CONDITION	
Physique	Étouffissement
Blessure Légère	Etourd. Léger
Blessure Modérée	Etourd. Modéré
Blessure Gravé	Etourd. Gravé
Blessure Fatale	Etourd. Fatal

Toilettes (2)

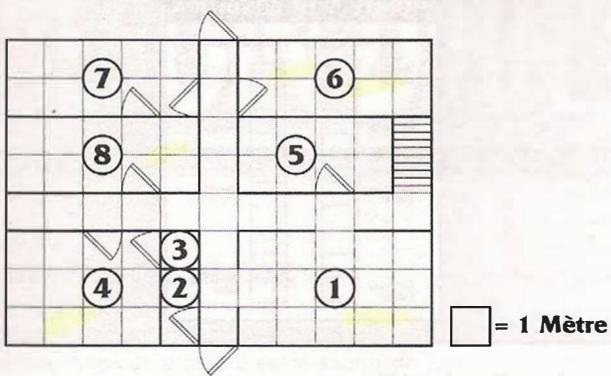
Toilettes (3)

Bureau (4)

Un garde y lit tranquillement, les pieds croisés sur le bureau qui occupe le coin de la pièce.

A LA RESCOUSSE

Le Pavillon : Rez-de-chaussée



Garde de Knight Errant Security (un)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

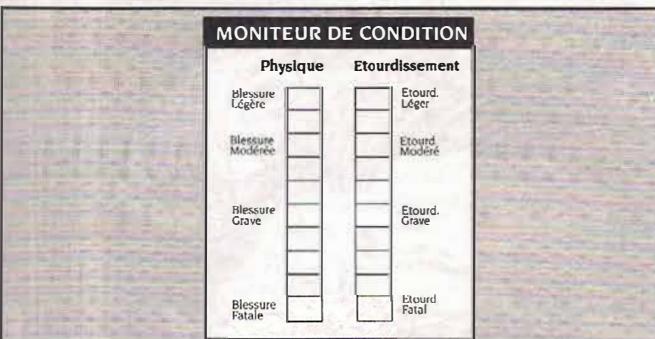
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Réserve (5)

Buanderie (6)



Cuisine (7)

Il y a deux gardes dans cette pièce : ils se font des sandwiches en discutant de choses et d'autres.

Gardes de Knight Errant Security (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

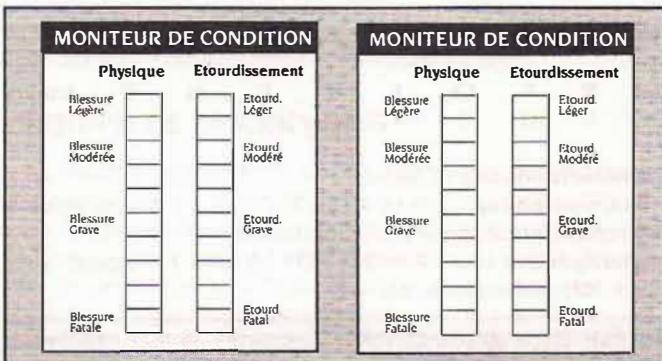
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Salle à manger (8)

Il y a un garde assis à la table, en train de faire une partie de solitaire.

Garde de Knight Errant Security (un)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

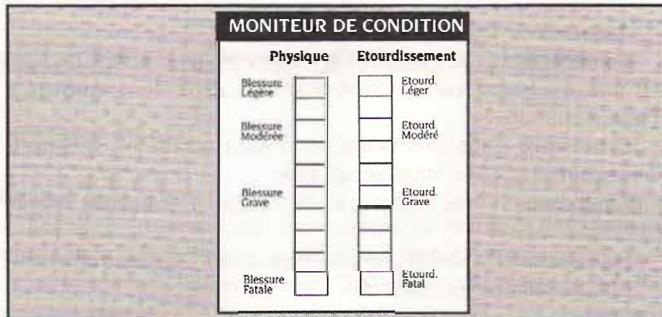
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

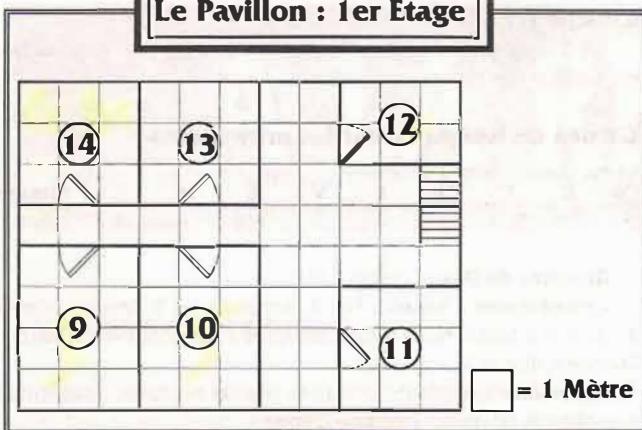
Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



A LA RESCOUSSE

Le Pavillon : 1er Etage



PREMIER ÉTAGE

Chambres à coucher (9-10)

Les deux interrogateurs se reposent dans ces chambres.

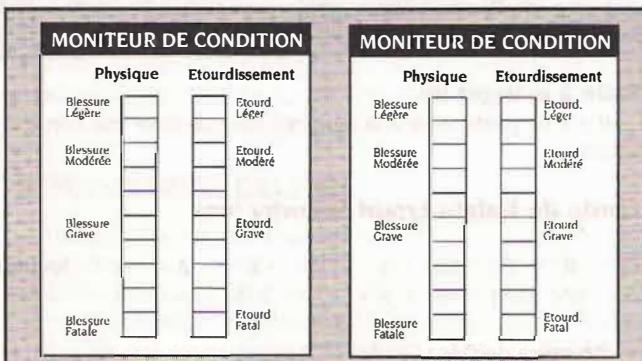
Interrogateurs de Knight Errant (deux)

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

Réserves de Dés : Combat 7

Compétences : Armes à Feu 7, Combat à Mains Nues 6, Etiquette (Corporations) 5, Interrogatoire 5

Equipement : Ares Predator II [15 (c), plus 2 chargeurs, visée laser, 9M], manteau renforcé (4/2)



Débarras (11)

Salle de bains (12)

Un garde s'y trouve.

Garde de Knight Errant Security (un)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

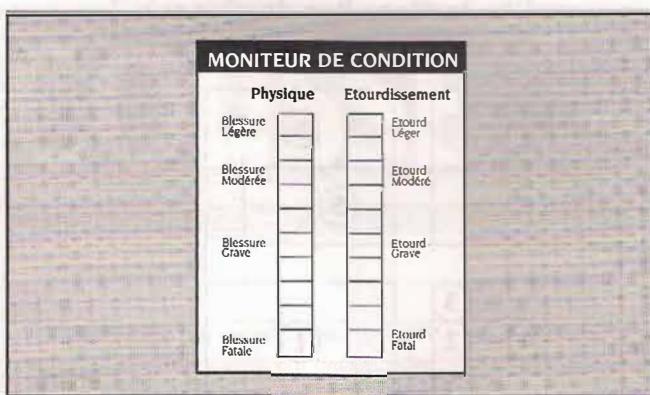
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II [15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M]

Fusil d'assaut FN-HAR [35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M]

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Chambre d'amis (13)

Chambre d'amis (14)

C'est ici que se trouve Coinspinner, sous sédatif.

ANTIVIRUS

Si, par pure malchance, les personnages ne parviennent pas à s'en sortir, le Maître de Jeu peut toujours réveiller Coinspinner pour qu'il vienne jeter un sort ou deux dans le dos des gardes.



BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

L'ENVERS DU DÉCOR

En découvrant où se cachait le dragon, le conseil de crise d'Ares Macrotechnology a hésité entre sauter de joie et se botter les fesses. La créature était sous son nez depuis le début ! Après enquête, la mégacorpo a appris qu'elle n'était pas encore en état de quitter l'hôpital. Tenant à la surveiller de très près, Ares a racheté au Lone Star son contrat de sécurité avec l'hôpital, pour un prix exorbitant. C'est maintenant Knight Errant qui garde l'hôpital général de Seattle, et ses hommes ont pris position pour protéger Eliohann.

Le conseil de crise a élaboré une stratégie visant à présenter l'affaire de la façon suivante : EF aurait d'abord mené une série d'expériences illicites sans en informer Ares, puis tenté d'étouffer l'affaire dans un bain de sang. Ares, dans des buts purement humanitaires, serait alors intervenu pour garantir la sécurité de la créature. La corpo dispose des fichiers d'Emerging Futures pour étayer sa version et peut produire Coinspinner comme témoin à charge. Et puis, cette histoire n'est pas si éloignée de la réalité. Enfin, Ares a chargé un représentant de trouver un arrangement avec le dragon. Il pourra jouer avec toute la technologie qu'il désire, et même avec des simulateurs de Matrice, à condition de signer comme chercheur chez Ares et de revendre ses parts d'Emerging Futures. Eliohann n'a pas hésité. L'encre achève juste de sécher au bas de son contrat quand les Shadowrunners pénètrent dans l'hôpital, fermement décidés à lui sauver la vie.

Blackwing aussi a découvert le repère du dragon et il a bien l'intention d'honorer le contrat passé avec EF. Une coïncidence en amenant une autre, son groupe d'assaut parvient sur les lieux en même temps que les personnages.

PÉNÉTRER A L'INTÉRIEUR

Avant que les PJ ne passent à l'attaque, le Maître de Jeu peut leur suggérer d'établir un plan d'action. Le groupe doit maintenant être familiarisé avec ce genre de procédure. Les agents d'Ares étant vraisemblablement postés dans l'hôpital, il ne serait pas très astucieux de se présenter simplement à la réception et de demander à voir le dragon.

Les personnages peuvent envisager une attaque par les toits, s'ils ont les moyens d'y parvenir. Ils doivent aussi prévoir un moyen d'emporter la créature avec eux.

Là encore, s'il y a un decker dans le groupe, il peut essayer de pénétrer le système de l'hôpital. L'adresse est facile à trouver, mais après examen, il apparaît que son module d'accès a été débranché. Les machines de l'hôpital sont complètement isolées.

LA SÉCURITÉ DE L'IMMEUBLE

Ares veut prendre toutes les précautions à l'hôpital, mais sans risquer d'attirer l'attention. La sécurité n'est pas renforcée aux étages 1 à 12, dont l'accueil est occupé par deux gardes. En revanche, au dernier niveau, où se trouve le dragon, les choses sont différentes. Une trentaine des meilleurs vigiles de Knight Errant y

sont sur le qui-vive. Knight Errant s'attend à au moins une tentative de meurtre sur Eliohann avant qu'il ne quitte l'hôpital. C'est la dernière chance d'éviter un scandale pour Emerging Futures.

Au moindre signe suspect, à n'importe quel étage, les gardes alertent le dernier niveau. Il font un test d'Intelligence pour chaque arme dissimulée par les personnages, le seuil de réussite étant égal à l'indice de Dissimulation de l'objet. Aucune arme n'est admise à l'intérieur de l'hôpital.

Une fois l'alerte donnée ou si des coups de feu éclatent, les hommes du dernier étage se préparent simplement à recevoir les assaillants, se fiant à leur nombre et à leur expérience pour repousser n'importe quel assaut. Ils sont prêts à tout.

L'ÉQUIPE DE BLACKWING

La tentative désespérée de Blackwing et compagnie pour assassiner le dragon, au moment même où les PJ essaient de le délivrer, devrait surprendre tout le monde. Pour les besoins de l'action, le Maître de Jeu doit monter l'attaque de Blackwing parallèlement à celle des personnages, de façon à ce que les deux équipes débute au même endroit au même instant (si les Shadowrunners ont tué un ou des membres du groupe de Blackwing au cours de l'aventure, remplacez-les par des archétypes du **mercenaire**, page 40 de **Shadowrun**).

La course commence. Blackwing et ses compagnons essaient d'arriver jusqu'à la créature, tandis que les PJ tentent de les empêcher. Tous veulent passer les gardes de Knight Errant bloquant les couloirs. Le Maître de Jeu doit exploiter la situation au mieux. Par exemple, les deux équipes peuvent cesser de se tirer dessus, le temps d'éliminer les gardes d'Ares dans le secteur, puis recommencer à s'entretuer. Le MJ peut aussi faire intervenir l'infirmier, David Childers. Comme les hommes d'Ares ne le laissent plus approcher du dragon, il est convaincu qu'ils lui veulent du mal. Ayant réussi à faire entrer un Uzi III par la porte de service, il rôde dans les couloirs, guettant une occasion de se porter au secours du supposé prisonnier. Childers n'est pas localisé sur le plan de l'hôpital. Le Maître de Jeu peut s'en servir comme d'un ami-dans-la-place, intervenant en faveur des personnages au moment le plus critique.

Quand les Shadowrunners parviennent enfin devant Eliohann, une désillusion cruelle les attend. Il s'est fait de nouveaux amis, ces charmants corpos d'Ares. Le délivrer, mais de quoi ? A ce stade, allez au chapitre **Rassembler les Morceaux**, page 52.

PLAN DE L'HÔPITAL GÉNÉRAL DE SEATTLE

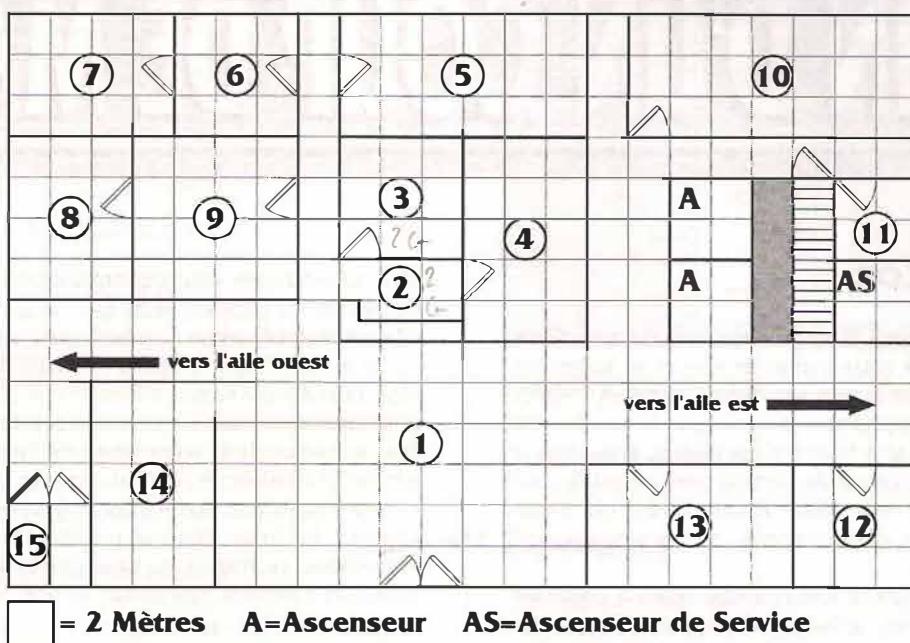
PREMIER ÉTAGE

Grand hall (1)

Cet endroit est meublé de canapés, de fauteuils, de plantes vertes et de tables basses couvertes de publicités et de magazines du mois dernier. Une trentaine de personnes y attendent, pour différentes raisons.

BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

Hôpital Général de Seattle : Couloir



Réception (2)

Deux gardes de Knight Errant sont appuyés contre le bureau, faisant mine de flirter avec les infirmières de l'accueil. En fait, ils examinent attentivement la foule, cherchant des armes qui auraient pu échapper aux gardes placés à la porte d'entrée.

Gardes de Knight Errant Security (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

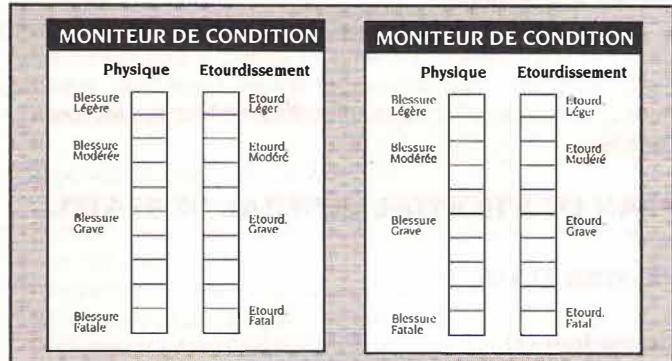
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Contrôle central (3)

Il y a deux gardes dans cette pièce. Ils s'occupent de la radio et surveillent les écrans des caméras du service hospitalier.

Gardes de Knight Errant Security (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

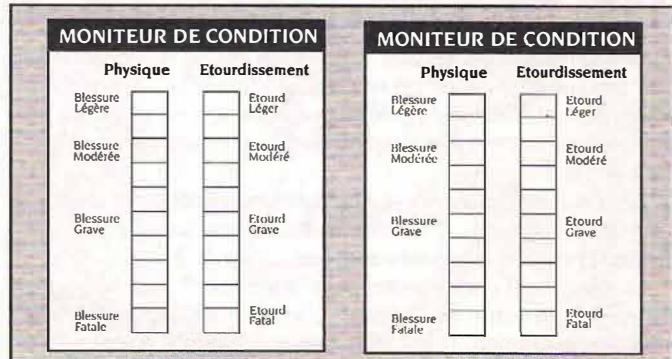
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Salle de garde (4)

Quatre infirmières s'y trouvent, avec du matériel de premier secours.

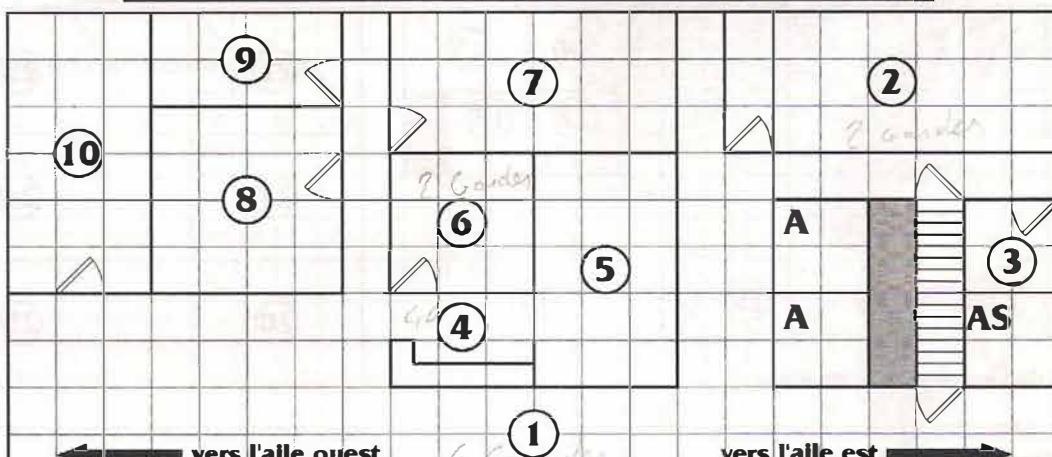
Salle informatique (5)

Cette pièce contient l'unité centrale du système de l'hôpital. La porte est verrouillée par une serrure maglock d'indice 8.

Réserve de chaises roulantes (6),

BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

Hôpital Général de Seattle : Couloir du 13ème Etage



= 2 Mètres A=Ascenseur AS=Ascenseur de Service

Réserve de produits d'entretien (7)

Réserve pharmaceutique (8)

Pharmacie (9)

Bureau de Cyberware Selections™ (10)

Les personnes intéressées par une implantation cybernétique sont reçues dans ce bureau, où elles peuvent choisir parmi une grande variété d'implants disponibles sur-le-champ.

Débarras (11)

Bureau de Cryotech Sciences™ (12)

A quoi bon vous lamenter sur le décès imminent de l'être aimé ? Pour un prix symbolique, Cryotech Sciences™ garde votre amant en suspension cryogénique jusqu'au jour où la science saura le guérir. Le succès de la réanimation est garanti à trente pour cent. N'est-ce pas supérieur aux chances actuelles de votre pauvre amour ?

Cafétéria (13)

Dix personnes sont en train d'y prendre leur repas.

Boutique de cadeaux (14)

Toilettes (15-16)

ÉTAGES UN A TREIZE

Hall (1)

Six gardes de Knight Errant sont postés ici, sur le qui-vive.

Gardes de Knight Errant Security (six)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

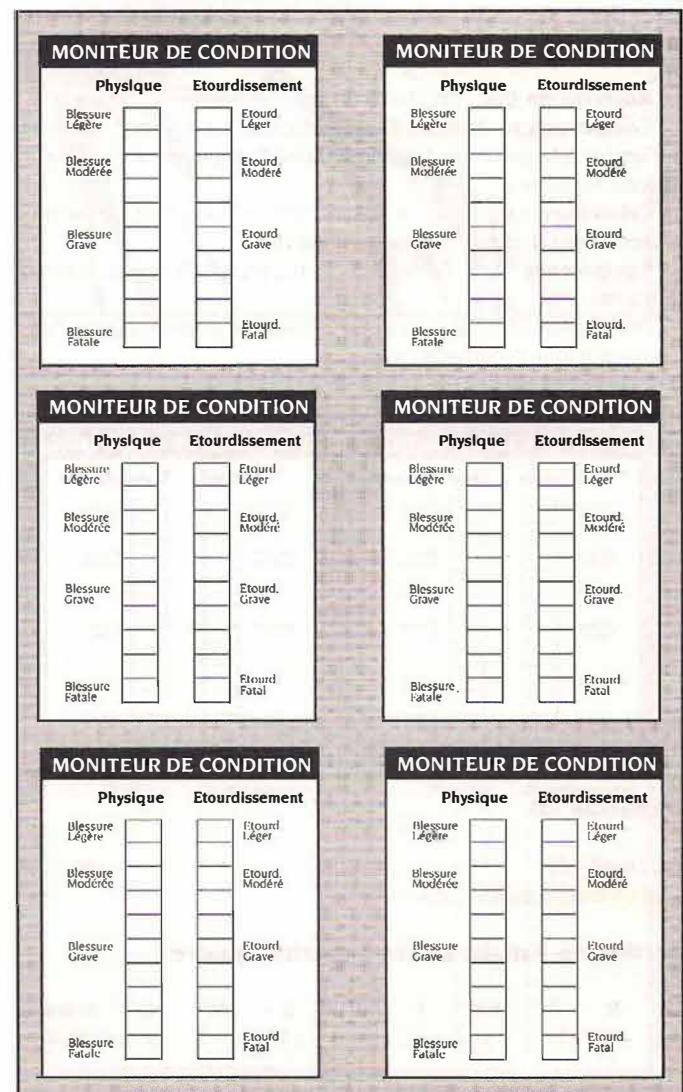
Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

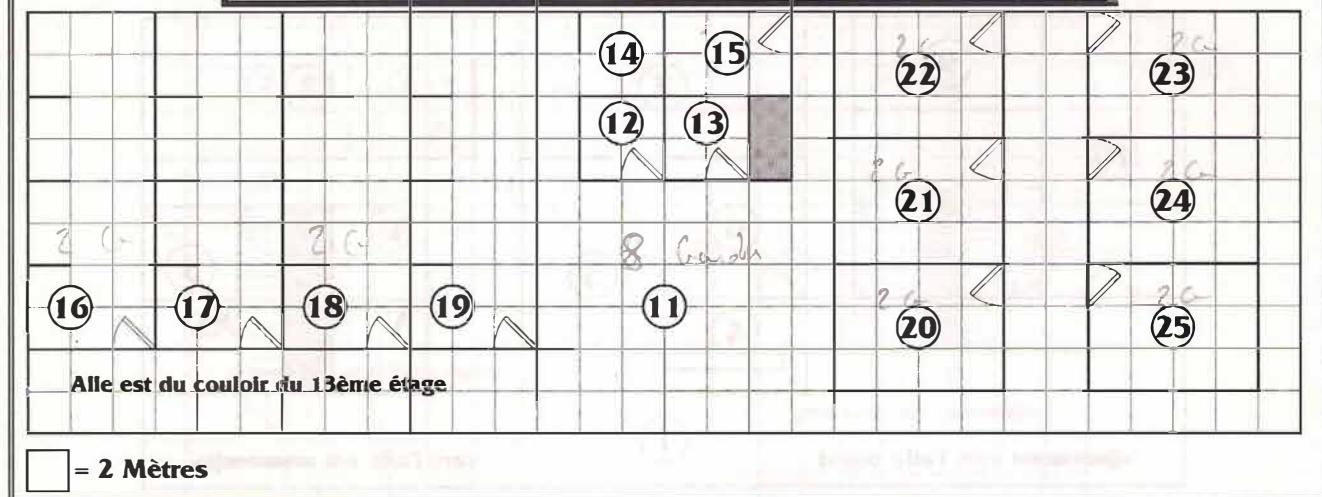
Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M
Armure lourde partielle (6/4)
Couteau de survie (For +2)L



BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

Hôpital Général de Seattle : Couloir du 13ème Etage (suite)



Réserve de cyberware (2)

Cette pièce est inoccupée aux étages 1 à 12. Au 13ème, deux gardes y sont postés, attendant de surprendre par derrière d'éventuels assaillants montés par l'ascenseur.

Gardes de Knight Errant Security (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réerves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

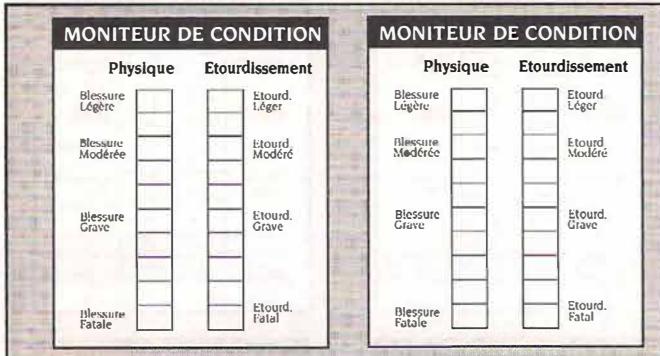
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Débarras (3)

Accueil (4)

Il y a quatre gardes.

Gardes de Knight Errant Security (quatre)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réerves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

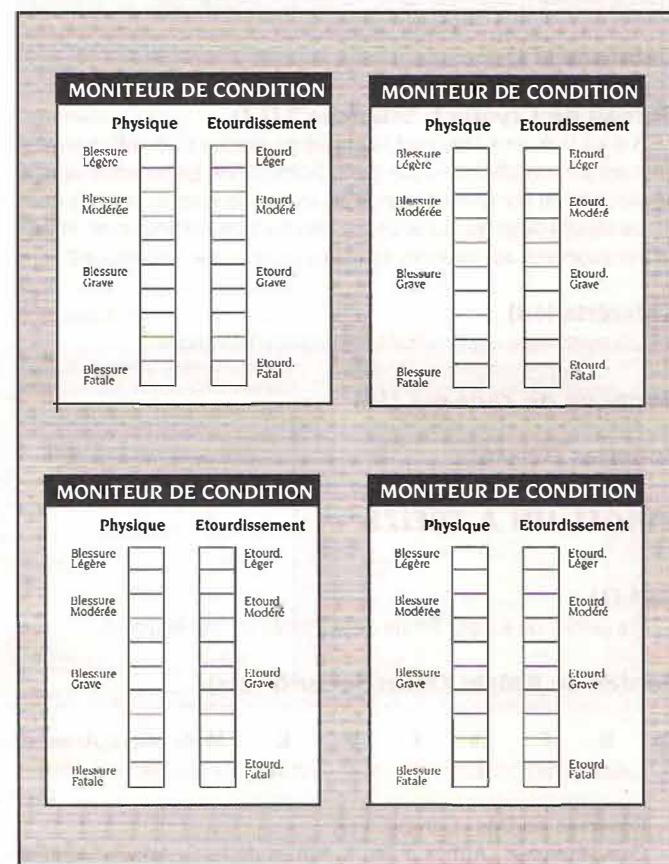
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



Salle de garde (5)

Il y a dans cette pièce quatre infirmières terrorisées et du matériel de premier secours

BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

Poste de contrôle (6)

Deux gardes y sont postés.

Gardes de Knight Errant Security (deux)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II [15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M]

Fusil d'assaut FN-HAR [35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M]

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L



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

Salle de l'unité de sous-traitement (7)

La porte est verrouillée par une serrure maglock d'indice 8.

Pharmacie (8)

Fichiers (9)

Réserve de chaises roulantes (10)

Salle d'attente (11)

Au treizième étage, elle est occupée par huit gardes. A tous les autres, l'endroit est désert.

Gardes de Knight Errant Security (huit)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II [15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M]

Fusil d'assaut FN-HAR [35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M]

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2)L

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

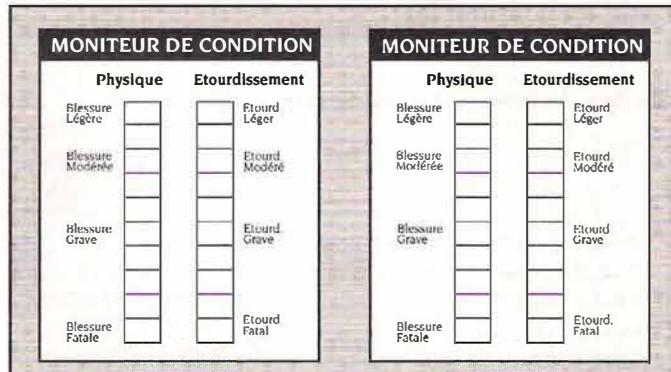
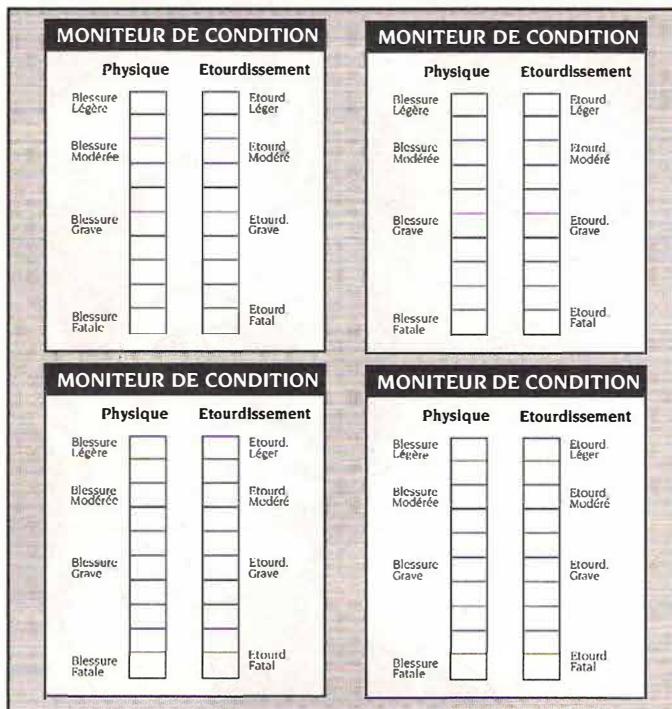
MONITEUR DE CONDITION

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

BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?



Chambres individuelles (20-25)

Aux étages 1 à 12, ces chambres sont occupées par des patients. Au 13ème, deux gardes par pièce sont postés dans le couloir. La moitié d'entre eux portent une mitrailleuse Ares MP (5G3) avec une bande de 100 cartouches.

Dans la chambre 25 se trouvent le dragon, un médecin au bord de la panique et deux corps d'Ares. A ce stade, allez au chapitre **Rassembler les Morceaux**, page 52.

Gardes de Knight Errant Security (douze)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2L)

Toilettes (12-13)

Machine à café (14)

Débarras (15)

Chambres communes (16-19)

Aux étages 1 à 12, ces chambres à quatre lits sont occupées par des patients. Au 13ème, il y a deux gardes dans les pièces 16 et 18. Ils laissent passer les personnages, puis sortent dans le couloir et ouvrent le feu.

Gardes de Knight Errant Security (quatre)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
5	4(6)	5(7)	3	4	3	3,18	-	4	(6/4)

Réserves de Dés : Combat 5 (7)

Compétences : Armes à Feu 8, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Combat à Mains Nues 6, Combat Armé 8, Explosifs 4, Furtivité 3, Théorie Militaire 2

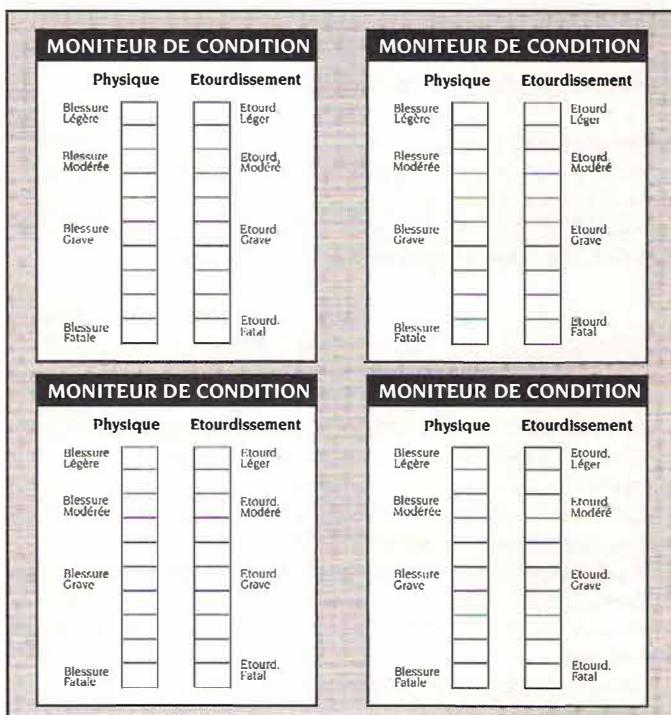
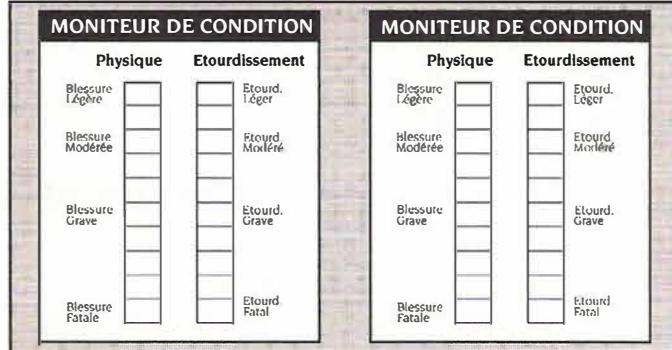
Cyberware : Implants oculaires (Vision nocturne), substituts musculaires (2), radio, interface d'arme

Equipement : Ares Predator II |15 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 9M|

Fusil d'assaut FN-HAR |35 (c), plus 2 chargeurs, interface d'arme, 8M|

Armure lourde partielle (6/4)

Couteau de survie (For + 2L)



BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?

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

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



ANTIVIRUS

Avec tout ce qu'ils ont traversé, les personnages doivent avoir pris l'habitude de se débrouiller face à des forces bien supérieures en nombre. Mais s'ils s'enlisent irrémédiablement, le Maître de jeu peut supprimer d'une rafale ce qui reste de l'équipe de Blackwing puis, après quelques tours, ordonner le cessez-le-feu des gardes de Knight Errant. L'un des officiers a reconnu Coinspinner, ou les personnages, et il a compris qu'ils viennent sauver le dragon. Les troupes de Knight Errant les laissent donc passer, et les Shadowrunners parviennent à la chambre d'Elionann, où ils découvrent l'odieuse vérité.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous investissez la pièce, le fracas des détonations résonnant encore à vos oreilles, l'adrénaline bouillonnant dans vos veines. Votre regard tombe aussitôt sur deux corps d'Ares debout à côté du dragon. Vous pointez votre arme, mais quelque chose vous arrête. Ces hommes ne semblent pas armés et ils lèvent les mains. Il doit rester une cinquantaine de gros-bras de Knight Errant en train de courir partout dans l'hôpital. Pourquoi ces deux-là se rendent-ils ? Pour gagner du temps, peut-être ? C'est alors que votre client s'adresse à vous :

"Ah, vous voilà ! J'expliquais précisément à mes nouveaux amis ici présents que, suite à mes troubles de mémoire, j'avais engagé une équipe de Shadowrunners pour mener une petite enquête. J'ai hâte de savoir ce que vous avez découvert, quoique je doute que vous puissiez m'apprendre grand-chose. Ces messieurs d'Ares m'ont déjà raconté comment j'ai été capturé et opéré par Emerging Futures. Ils disent qu'ils vont m'aider à explorer mes possibilités d'utilisation de ces... datajacks, comme ils les appellent. Je travaille désormais pour eux en tant que chercheur ! Ah, j'ai passé une journée délicieuse... Alors, qu'avez-vous à me rapporter ?"



L'ENVERS DU DÉCOR

Si les personnages commencent à expliquer au dragon qu'ils viennent le délivrer, il répond : "C'est ridicule ! Qui vous a suggéré une idée pareille ? Mes amis d'Ares m'offrent toute la protection nécessaire, ici. Pourquoi voudrais-je m'en aller ? C'est vous qui êtes responsables de cette fusillade, là-dehors ?"

On entend alors le bruit de quelque 200 paires de bottes se rapprocher dans le couloir. De toute évidence, le moment est mal choisi pour se passer les nerfs sur les corps ou même sur la créature. L'un des hommes d'Ares sourit. "Allons, allons, camarades, posez vos armes," dit-il. "Nous n'avons rien contre vous, malgré le carnage que vous avez causé. Nous comprenons que vous travaillez pour Eliohann et que vous pensiez servir au mieux ses intérêts en venant ainsi à son secours. Du reste, cette attaque fera très bien dans le tableau que nous dresserons demain aux directeurs d'EF. Et maintenant, si vous nous racontez ce que vous avez découvert au cours de votre mission ?"

C'est l'occasion pour les PJ de révéler tout ce qu'ils ont appris. Les corps les écoutent, impassibles. Si l'un des arrivants est blessé, ils appellent des médics pour le soigner. Si les personnages mentionnent le fait que le dragon était à la fois le cobaye et le président d'Emerging Futures, ils voient passer un éclair dans son œil. Par la suite, la créature tombe dans une humeur contemplative, coulant parfois de longs regards vers les corps.

Quand les Shadowrunners achèvent leur récit, l'un des costards prend la parole. "Très bon travail. Excellent, même. Vous avez un don pour ce genre de choses. Vous comprenez naturellement que tout arrangement conclu pour secourir notre nouveau... partenaire ne saurait être valide, puisqu'il ne désire pas être secouru. Cependant, nous aimerions vous proposer un juste dédommagement. Pour vos frais et pour nous assurer de votre coopération, si les autorités venaient à vous poser des questions. Disons, 50.000 nuyen chacun ?"

Les personnages n'ont plus qu'à accepter. Ils sont ensuite escortés sans un mot jusqu'à la réception, où on les paye rubis sur l'ongle.

Puis on les fait sortir par la porte de service, à l'écart de la masse grouillante des reporters qui assiègent l'hôpital. Si Coinspinner et Childers ont survécus, ils restent dans la chambre avec le dragon. En dépit des promesses des corps, les PJ ne les reverront jamais plus. Dehors, le ciel est caché par des nuages gris annonciateurs de pluie.

Un jour comme tous les autres dans la grande cité.

ATTRIBUER LE KARMA

Quelle que soit la façon dont on l'aborde, cette aventure n'est pas de tout repos. Non seulement les personnages doivent réunir de vagues bribes d'informations avant de comprendre dans quoi ils mettent les pieds, mais en plus, ils doivent soutenir ces informations à des gens bien équipés et peu disposés à se laisser faire. Et tous ces efforts finissent par s'avérer sans objet. Eliohann est simplement récupéré par une autre corpo,

RASSEMBLER LES MORCEAUX

plus puissante. Pour les PJ, mis à part l'argent et la possibilité de travailler pour Ares dans le futur, la récompense de tant de souffrances s'exprime en points de Karma. Voici comment les distribuer à chaque joueur :

Pour avoir survécu :	1
Pour être parvenu à :	
Comprendre que le dragon était à la fois sujet d'études et président d'Emerging Futures.	1
S'introduire dans le Cobalt Marie et en ressortir sans déclencher d'alarme.	1
"Délivrer" le dragon.	1
Pour les risques courus :	3

CONCLUSION

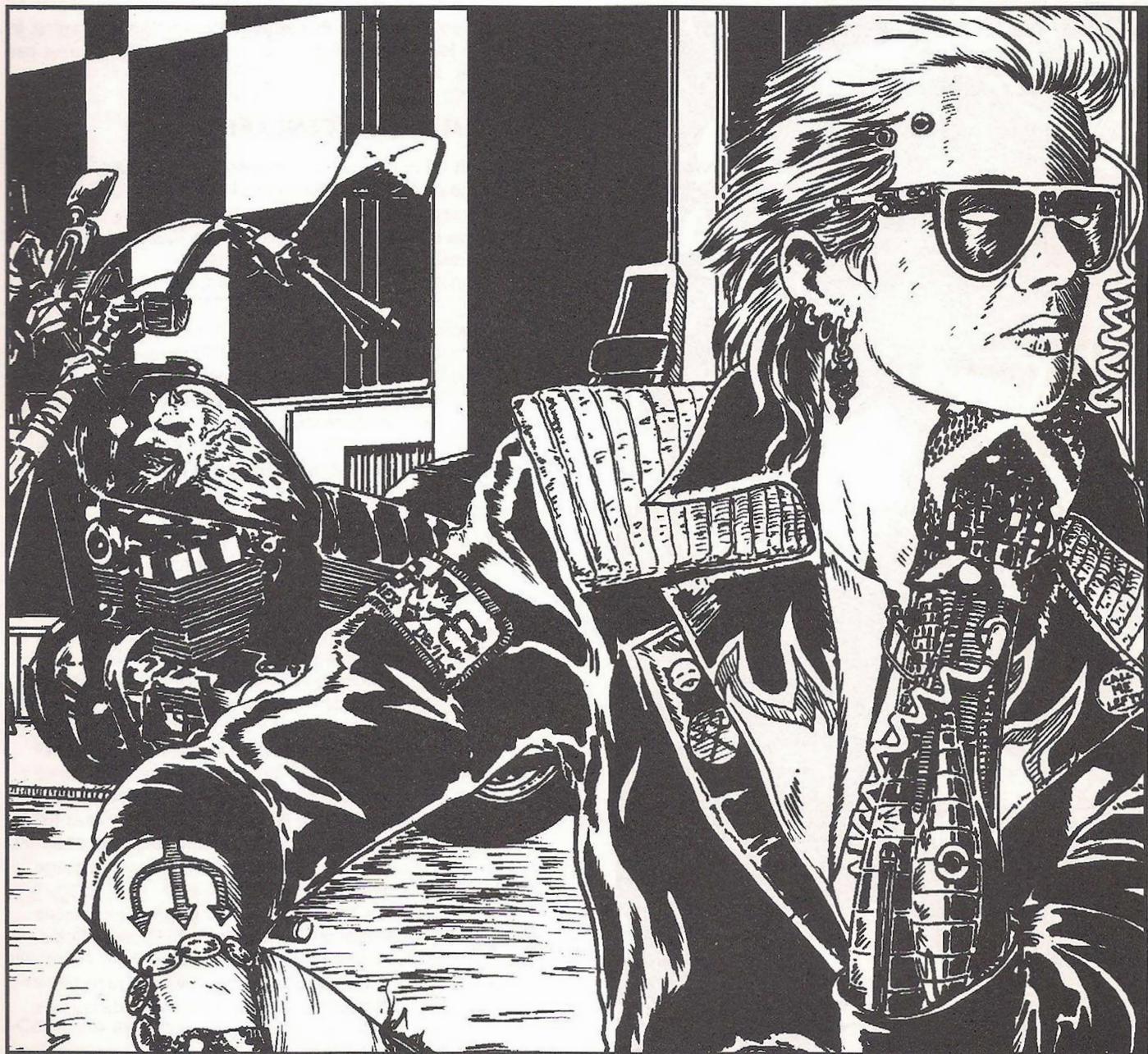
A la fin de cette aventure, la vie des personnages peut être affectée par les conséquences de leurs actions. Il y a tout d'abord le problème du Cobalt Marie, dont le secret a été percé à jour. Si

le Maître de Jeu désire continuer à utiliser le Marie et à développer l'identité de ses mystérieux propriétaires, il doit considérer que leur principal objectif est maintenant de réduire les Shadowrunners au silence.

Selon la manière dont ceux-ci se sont introduits dans l'hôpital, leurs relations avec Knight Errant peuvent également connaître une certaine tension. Le personnel d'une agence de sécurité conserve souvent un souvenir exécrable des gens qui envoient ses confrères à la morgue par paquets de 20.

Blackwing peut, lui aussi, représenter une menace. C'est un PNJ trop intéressant pour être gaspillé, et le Maître de Jeu l'a peut-être sauvé, à l'hôpital, le conservant au chaud pour plus tard. Il développe alors une phobie particulièrement intéressante à l'égard des personnages et des dragons.

Enfin, il y a le problème Elioann. En principe, les PJ ne devraient plus jamais le revoir. Ares le maintient dans un complexe retiré, très loin de Seattle. Mais qui sait ? Le Maître de Jeu peut avoir d'autres projets pour lui. Et vous savez ce qu'on dit, à propos des marchés passés avec un dragon...



CONTACTS



Les informations suivantes, regroupées par thèmes, peuvent être obtenues par les Shadowrunners auprès de leurs contacts. D'une certaine façon, c'est le rapprochement entre une multitude de faits isolés qui permet aux personnages d'obtenir une bonne vue d'ensemble du conflit dans lequel ils sont impliqués. Ils découvrent ainsi des pistes pouvant faire rebondir l'enquête. Le Maître de Jeu doit les encourager à joindre leurs contacts de temps en temps, tout particulièrement quand ils ne savent plus par où continuer.

Certains renseignements ne peuvent être obtenus qu'auprès de contacts donnés. Si les PJ s'adressent à quelqu'un d'autre, le Maître de Jeu leur répondra simplement que ce contact n'est pas au courant.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Il s'agit d'évènements de notoriété publique, que n'importe quel Shadowrunner peut apprendre à l'occasion. Quand le personnage descend dans la rue, faites un test d'Etiquette (La Rue) (4) pour lui ou elle. Comptez les succès et ne lisez *que* les quelques lignes correspondantes. Ne les répétez pas.

Succès	Réponses
1	"Ho, eh, camarade ! Tu as des tuyaux sur Ares ? J'ai entendu dire qu'ils font la guerre à une petite compagnie de Bellevue. Tu crois qu'ils engagent des Shadowrunners ?"
2	"Eh, mec, t'es au courant, pour Ares ? Ils ont envoyé une équipe d'intervention aux Redmond et ils ont fait sauter un complexe industriel. Ça sent la guerre."
3	"Eh, passe le mot. Il y a une corpo à Bellevue qui engage des Shadowrunners. Je ne sais pas pourquoi, peut-être une rafle, peut-être un sale boulot. On dit qu'ils paient bien."
4	"Il s'est passé un truc bizarre à Bellevue, il y a une semaine. Quelqu'un a lâché deux roquettes au-dessus de Southampton Street. Je me demande sur quoi il pouvait tirer."
5	"Je crois qu'il y a eu une bombe à Southampton, la semaine dernière. Southampton ? Mais tu sais bien... à Bellevue. D'où est-ce que tu sors ? Enfin bref, une corpo du nom d'Emerging Futures a vu sauter toutes les fenêtres de son quatrième étage cette nuit-là. Tu crois qu'il y a un rapport avec la guerre que fait Ares ?"
6	"Eh, t'as pas vu un mec, un ork, il lui manque le lobe de l'oreille gauche. Il s'appelle Coinspinner. Il a des types aux fesses."
7	"Tu sais pas ce qu'on m'a raconté ? Quelqu'un a vu un dragon au-dessus de Bellevue, il y a une semaine."

ELIOHANN

On ne sait pas grand-chose sur Eliohann. Même les autres dragons ignorent sa présence à Seattle. Au mieux, les Shadowrunners apprennent qu'on a aperçu un dragon vers Bellevue une semaine plus tôt.

Contacts appropriés (seuil 6)

N'importe qui.

Succès

Réponses

- | | |
|-----|---|
| 0-2 | "Un ver occidental de petite taille ? Ouais, c'est ça. Fais le coup à quelqu'un d'autre, camarade." |
| 3+ | "Ma foi, il y en a qui disent qu'ils ont vu un dragon au-dessus de Bellevue la semaine dernière. Mais je ne sais pas de quoi il avait l'air." |

LA BOUCLE D'OREILLE

La boucle d'oreille est le premier véritable indice des personnages. S'ils décident de la revendre à un receleur (**Shadowrun** page 187-188), son prix de départ est de 10.000 nuyen.

Contacts appropriés (seuil 4)

Employé d'une boîte, magouilleur, tous les médias, rocker.

Succès

Réponses

- | | |
|----|---|
| 0 | "Pas mal. Elle est un peu grande pour toi, non ?" |
| 1 | "Très joli travail. Très délicat. Réalisé entièrement à la main, l'affaire d'un spécialiste. Il n'y a pas grand monde à Seattle capable de faire ce genre de truc." |
| 2 | "Tu sais quoi ? On dirait une copie, en plus grand, de celle que portait Mercurial à cette interview avec Johnny Disk, il y a un an." |
| 3+ | "Va voir au centre commercial de Bellevue Square. Je crois qu'il y a une boutique là-bas qui fait des bijoux de cette qualité." |

Si les Shadowrunners se rendent directement au centre commercial, allez au chapitre **Les Invités-Surprises** page 15. Ils doivent s'adresser à une dizaine de bijouteries avant de parvenir enfin aux Mines du Roi Salomon, et ils arrivent trop tard pour empêcher le casse.

S'ils ont joué l'aventure **Mercurial** et qu'ils sont encore en bons termes avec Maria ou Hernandez, ils peuvent facilement les appeler pour leur demander le nom de la boutique. Ils parviennent aux Mines du Roi Salomon un peu avant le cambriolage. Allez au chapitre **Les Invités-Surprises**, page 15.

LE COBALT MARIE

Le Cobalt Marie se présente comme un club privé des Redmond. Mais ce n'est qu'une façade cachant un lieu de négociations à haute sécurité.

Contacts appropriés (seuil 5)

Toutes les Corporations, magouilleur, M. Johnson.

Succès

Réponses

- | | |
|---|---|
| 0 | "Drôle de nom, mec. Jamais entendu parler." |
| 1 | "Je sais pas trop. On dirait un club, non ?" |
| 2 | "Ouais, c'est quelque part du côté des Redmond." |
| 3 | "C'est un genre de club dans les Redmond. Ne me demande pas ce qui s'y traîque." |
| 4 | "Ouais, c'est un club pour les costards. Le gratin des costards. On n'entre pas sans invitation. Tu peux toujours essayer de bluffer, remarque." |
| 5 | "Ça a seulement l'air d'un club, vieux. En fait, les costards y négocient les affaires délicates. Personne n'est assez suicidaire pour aller fouiner là-bas." |

TROUVER LE MARIE

Découvrir ce qu'est le Marie et où il se situe sont deux choses différentes. Utilisez cette table si les personnages cherchent à localiser l'établissement.

Contacts appropriés (seuil 9)

Toutes les Corporations, magouilleur, M. Johnson, chef de gang.

Succès

Réponses

- | | |
|-----|---|
| 0-1 | "Eh, toi et moi, on a peut-être fait du chemin ensemble, mais ça ne veut pas dire que je suis prêt à me sacrifier pour tes beaux yeux." |
| 2 | "Ecoute, va à l'angle de la 75ème rue et de la 151ème avenue, et tu trouveras ce qui t'intéresse." |

COINSPINNER

Coinspinner est un Shadowrunner qui a tenté une intrusion à Emerging Futures et qu'on n'a pas revu depuis.

Contacts appropriés (seuil 8 avec sa description, seuil 5 avec son nom)

Tous les gars de la Rue et tous les magiciens.

Succès

Réponses

- | | |
|----|--|
| 0 | "Jamais entendu parler. T'es du Lone Star, ou quoi ?" |
| 1 | "Ça ne me dit rien, camarade. C'est un nom de gars des rues, c'est tout ce que je peux dire." |
| 2+ | "Je crois que j'ai entendu parler d'un type comme ça. Un Shadowrunner à la petite semaine. Mais il me semble qu'il s'est fait avoir." |
| 3 | "Pas de lobe gauche ? Une pièce dans l'oreille ? Ouais, c'est Coinspinner. C'était un sacré magicien, mais il a tout flambé. Je crois qu'il est mort." |
| 4 | "Ouais, Coinspinner. Il était dans le coin, il y a dc ça deux mois. Il disait qu'il allait tenir un coup dans une boîte appelée Emerging Futures. Je ne l'ai pas revu depuis." |

CONTACTS

Succès

5

Réponses

"Sûr, je le connais. Je l'ai vu il y a deux semaines. Il racontait qu'il avait réussi un gros coup et qu'il s'était trouvé un partenaire très puissant. Je ne l'ai pas croisé récemment, mais j'ai entendu dire qu'il s'était passé quelque chose et qu'il devait se planquer un moment."

LE BRIQUET DE COINSPINNER

Là encore, l'identité de Coinspinner et l'endroit où il se cache sont deux informations différentes. Utilisez cette table si les personnages s'intéressent au logo figurant sur le briquet. Ils doivent avoir l'objet en leur possession pour suivre cette piste.

Contacts appropriés (seuil 4)

Tous les gars de la Rue.

Succès

0

Réponses

"Allez, je ressemble tellement à un joueur de Trivial Pursuit ?"

1

"Oh, sûr. C'est le Redmond Arms Hotel. Une taule des Redmond qui a brûlé. Je ne savais pas qu'il tenait encore debout. Faut vraiment être aux abois pour aller se planquer là-bas."

EMERGING FUTURES

INFORMATIONS PUBLIQUES

Siège de la compagnie : Seattle, UCAS

Présidente/CEO : Justine Grier

Principal produit/service : Recherche en hardware et software, études sur une base contractuelle.

Contacts appropriés (seuil 4)

Toutes les Corporations.

Succès

0

Réponses

"C'est une question-piège ?"

1

"Ouais, c'est un cabinet de recherches indépendant. Le siège est à Bellevue et je crois qu'ils ont des laboratoires dans les Redmond."

2

"Ouais, c'est sur Southampton, à Bellevue. La dernière fois que j'en ai entendu parler, ils avaient passé un contrat avec quelqu'un."

3

"EF ? Ils sont sous contrat avec Ares depuis quelques années. Un contrat exclusif pour faire des études de faisabilité, ce genre de truc."

4

"J'en ai entendu parler. Un inconnu les a rachetés après une OPA sauvage il a un mois ou deux. Comme ça, en claquant des doigts. Personne ne connaît le nouveau patron."

5

"Ouais, ils sont en guerre avec Ares jusqu'aux oreilles. Personne ne sait pourquoi, mais Ares sort le grand jeu."

Succès

5 (suite)

Réponses

Ils ont envoyé une équipe d'intervention sur les laboratoires d'EF dans les Redmond. Le maire fait un sacré foin, mais, c'est les Redmond, alors, hein?"

ARES MACROTECHNOLOGY

Informations publiques

Siège de la compagnie : Detroit, Michigan, UCAS

Président/CEO : Damien Knight

Branches principales

Branche : Knight Errant Security

Directeur : Roger Soaring Owl

Principal produit/service : Sécurité privée et corporative multi-faces, physique, magique et électronique.

Branche : Ares Arms

Directeur : Guido Canterelli

Principal produit/service : Equipement militaire et policier allant de l'arme de poing au véhicule de combat lourd.

Contacts appropriés (seuil 6)

Toutes les Corporations.

Succès

0

Réponses

Deux agents de Knight Errant en civil viennent rudoyer le personnage et lui expliquer qu'ils n'aiment pas les fouineurs.

1-2

"Que dalle, mec. Ares est sur quelque chose, mais de là à savoir quoi..."

2-3

"Ouais, on t'a pas dit ? Ils sont en guerre avec je-sais-plus-qui."

4

"Ils sont en guerre avec Emerging Futures Unlimited. Ce qu'il y a de marrant, c'est qu'EF travaillait pour eux ces dernières années."

5

"J'ai entendu dire qu'il y avait eu du remue-ménage à Ares, et puis Ares a fait un procès à EF pour rupture de contrat. C'est comme ça que la guerre a commencé."

LA RÉSIDENCE SURVEILLÉE DE KNIGHT ERRANT

C'est de l'info de première, camarade, et ça va te coûter chaud. Le tarif est de 1.000 nuyen pour l'adresse. Si les Shadowrunners veulent marchander, faites un test de Négociation. Chaque succès abaisse le prix de 100 nuyen. Une fois la somme réglée, les personnages ont l'adresse. Allez au chapitre **A la Rescousse**, page 42.

Contacts appropriés (seuil 6)

Flic, M. Johnson, membre de la compagnie, soldat du feu, membre du gouvernement.

Succès

0

Réponses

"T'es pas fou ? Tu me paies pas pour me faire descendre. En tout cas, pas assez."

1

"Comme ça, ça va. C'est près de Beverly Park, à Everett. Attends, je vais t'écrire l'adresse."

CONTACTS



OMBRES PORTEES

COINSPINNER

Ce vieil ork a longtemps vécu sur la brèche. Jadis réputé dans la rue pour ses talents de mage et de Shadowrunner, Coinspinner n'en a plus pour très longtemps à exercer ces activités. L'âge et l'énergie consommée au fil des ans l'ont amené au bout du rouleau. Au tout début de sa carrière, il était connu pour avoir de la chance. Au cours d'une de ses intrusions, dans une corpo aujourd'hui disparue, un garde surgit dans son dos. Son katana dessina dans les airs une diagonale mortelle au moment précis où l'ork inclinait la tête pour tendre l'oreille vers un couloir. La lame manqua d'un centimètre la tête du mage, au lieu de lui fendre le crâne. Il en fut quitte pour la perte du lobe d'une oreille et pour une éraflure à son armure, au-dessus de l'épaule. Se prenant pour la chance incarnée après cette aventure, Coinspinner se lança dans les paris, roulant de bar en bar. Une fois son argent et sa magie quasi épuisés, il décida de risquer un dernier coup, seul, contre un petit cabinet d'études, avant que la chance ne l'abandonne elle aussi. Il n'y découvrit qu'un dragon, et la chance lui offrit une dernière virée avant le grand saut.

Attributs

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

Cyberware

Interface d'arme

Compétences

Armes à Feu : 4
Combat à Mains Nues : 2
Etiquette (la Rue) : 9
Furtivité : 3
Invocation : 9
Motos : 2
Sorcellerie : 9
Théorie Magique : 9

Réerves de dés

Combat : 6
Magie : 9

Sorts

Eclair Mana : 4
Poing de Force : 6

Équipement

Gilet à plaques (4/3)
Matériel de sorcellerie rituelle
Ruger Super Warhawk avec |6 (cy), interface d'arme, 10M|

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



DAVID CHILDERS

Childers est un **infirmier** très ordinaire tombé sous la coupe du dragon. Comme c'est souvent le cas, il est devenu étrangement loyal envers la créature. Quand les personnages tentent de délivrer Eliohann, Childers fait de son mieux pour les y aider.

Attributs

Constitution : 2
Rapidité : 3
Force : 2
Charisme : 2
Intelligence : 4
Volonté : 2
Essence : 5,8
Réaction : 3

Cyberware

Datajack

Compétences

Armes à Feu : 2
Biotech : 3
Combat à Mains Nues : 1

Réserves de dés

Combat : 4



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

ELIOHANN

Eveillé depuis trois ans seulement, Eliohann est un dragon occidental, doté d'une intelligence et de pouvoirs magiques qu'on ne rencontre d'habitude que chez les plus anciens représentants de son espèce. Il a passé la majeure partie de son existence dans les montagnes des Sinsearach et de Tir Tairngire sans être inquiété, mais tout a basculé le jour où une équipe de Shadowrunners est venue traîner ses bottes dans les forêts de son terrain de chasse. Alors qu'il désirait simplement voir de quoi il retournait, le dragon a été littéralement hypnotisé par le matériel technologique que ces intrus apportaient avec eux. N'ayant encore jamais rencontré de créatures intelligentes auparavant, il n'avait pas appris à se méfier de l'homme et de ses semblables. Les visiteurs avaient pour mission de capturer des animaux paranaturels pour le projet Cerbère, et le seul appât dont ils ont eu besoin a été un petit projecteur tridéo. Eliohann n'a même pas eu conscience de la grêle de fléchettes soporifiques qui l'a frappé. D'abord furieux de sa capture, il était partagé entre son désir de se libérer et de prendre sa revanche, et sa fascination pour la technologie. Quand il a été amené chez Emerging Futures, il a pris sa décision. Choisissant de rester et d'apprendre, quitte à s'enfuir le jour où il se lasserait. Et puis il a découvert la finalité du projet Cerbère. Sachant à présent que l'information apportait l'argent et le pouvoir, il a décidé de se fabriquer une fortune, quoi qu'il puisse en coûter. Mais il ne pouvait prévoir l'échec du projet Cerbère. Pour des raisons qui resteront peut-être à jamais inconnues, l'unique contact réel qu'il a eu avec la Matrice a été pour lui une torture qui l'a laissé au bord de la folie. Mais il conserve malgré cela toute son intelligence, brillante et impitoyable, de dragon.

Attributs

Constitution : 8/4
Rapidité : 9 x 3
Force : 20
Charisme : 4
Intelligence : 6
Volonté : 8
Essence : (10)
Réaction : 5

Attaques

10^{PS}, +2 d'Allonge

Réserves de dés

Combat : 11

Pouvoirs

Influence, Projection Astrale, Projection de Flammes, Sens Accrus.

Compétences

Informatique : 1

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

NOTE N°1

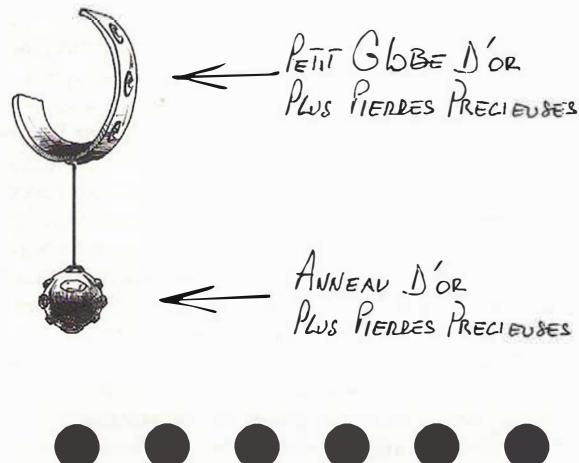
Client : Emerging Futures

Justine Grier

10220 SE Lake Hills Blvd.

Bellevue, Seattle

Objet : Boucle d'oreille, voir dessin



Natalie:

Quand Bob vous aura transmis le rapport sur l'étude de faisabilité du projet Cerbère, détachez-le avec tout ce qu'il contient. Si j'yez ensuite l'inventaire des documents qui se trouvent dans mon bureau et vous en amenez fini avec tout ce farfis ! Vous et moi, nous rédigurons une lettre pour Ares, les informant que nous avons étouffé Cerbère. Ça devrait les calmer, le temps pour nous de renforcer les termes de notre contrat.

NOTE N°2

A : Justine Grier, directrice de l'exploitation,
 Emerging Futures Unlimited
 DE : Laboratoires d'Ares, Division des Recherches
 Cybernétiques
 OBJ : Proposition et autorisation d'un nouveau
 projet

Dr. Grier :

Vous trouverez ci-dessous un rapide exposé d'un projet esquissé par la DRC d'Ares à la date du 04/04/53. Sa mise en œuvre a été approuvée par le comité de relecture à la date du 30/04/53. Ce projet, ci-dessous dénommé Projet Cerbère, sera transmis à Emerging Futures pour une étude de faisabilité et la mise au point d'un prototype, en accord avec l'agrément contractuel Ar 48005217. La recherche initiale doit commencer au plus tard à la date du 01/06/53. Les crédits de financement ont été approuvés par la Division Comptable. Les garanties nécessaires suivront (prière de vous reporter au plan de financement figurant sur la feuille ci-jointe).

Le principal objectif du projet Cerbère est le développement d'une interface de l'intelligence animale avec le cyberspace, dans le but d'élaborer une SCIE "intelligente" pour la protection des systèmes informatiques. Ces systèmes devront être construits sur le modèle des consoles cybernétiques. Cependant, au lieu d'avoir un clavier comme accès aux utilitaires, il faudrait obtenir un système analogique qui les lancerait en se basant sur l'activité du cerveau animal. Ces "chiens de garde" pourraient alors être insérés dans des systèmes plus vastes et "dressés" pour accepter certaines instructions spécifiques.

La DRC d'Ares fournira quatre bergers allemands, deux pinschers, un guépard et un tigre du Bengale pour les tests. Votre contact à la DRC sera Armand De Havillier. Tout rapport ou requête devra lui être adressé personnellement. Un dossier plus complet vous sera remis à la date du 05/05/53.

ATTENTION SHADOWRUNNERS !

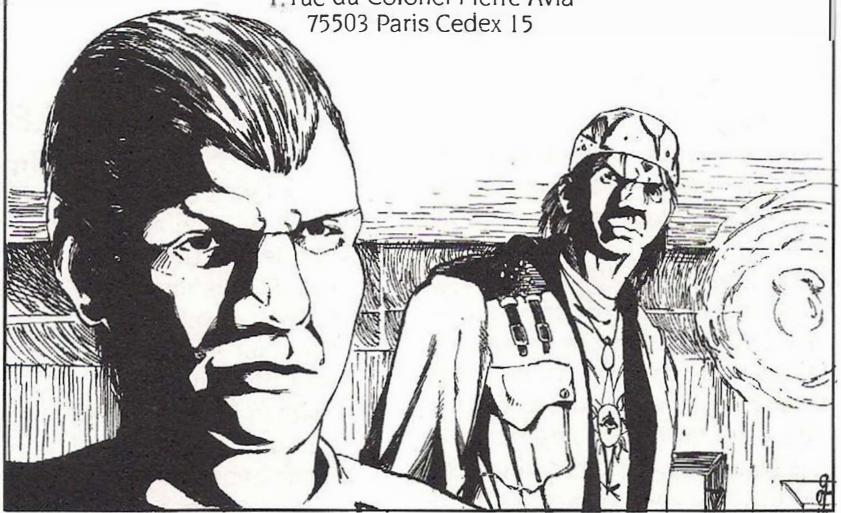
C'est une grande cité là-dehors, et il y a toujours des recoins qui vous restent inconnus. Fixez votre attention sur un endroit et vous tournez le dos à un autre. C'est comme ça que ça marche.

Nous avons besoin de votre aide. NewsNet recherche des articles courts (maximum 50 mots) décrivant les conséquences de vos aventures. Nous ne voulons pas de noms, nous ne voulons pas d'événements. Nous voulons juste les résultats. Fais attention, vieux, ce sont aussi des Shadowruns.

Ces articles ne doivent pas traiter des Shadowruns décrites dans les modules publiés. Respectez le format des pages des News de Seattle qu'on trouve à la fin de plusieurs suppléments de Shadowrun™.

Les articles retenus seront publiés avec le nom de l'auteur. Ecrivez-nous à :

Jeux DESCARTES
Shadowrun
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15



NOTE N°4

M. De Havillier:
Le dernier berger allemand a montré un électro-encéphalogramme plat hier à 13h50 et a dû être éliminé. À ce stade, force m'est de rendre compte d'un échec total du projet Cerbère. L'esprit animal est trop fortement instinctif pour opérer dans un environnement complètement subjectif tel que le cyberspace.

Plutôt que d'avoir dépensé inutilement près de 15 millions de nuyen en équipement analogique et consoles industrielles, nous pourrions adopter des paramètres différents pour le projet Cerbère. Bien qu'il semble avéré que les animaux naturels manquent de la souplesse d'esprit nécessaire pour interagir avec le cyberspace, il est possible qu'il en aille différemment pour les animaux paranaturels tels que nagas, griffons et basilics. Des études zoologiques récentes indiquent que les créatures éveillées un degré plus élevé d'intelligence et d'interprétation créative que chez les animaux naturels. Je me rends bien compte que des questions d'éthique peuvent surgir, mais je pense qu'il devrait être possible d'éviter une condamnation par l'opinion publique en restant discrets, au moins durant les premières séries de tests.

Si cela vous paraît réalisable, M. De Havillier, je peux vous soumettre une présentation plus détaillée cet après-midi. Du fait de l'extraordinaire protection légale dont bénéficient les créatures paranaturelles, à la fois dans les Etats indiens et Tir Tairngire, tout sujet d'étude devrait être acquis illégalement. Il m'est impossible d'assez souligner l'importance de cette option. Elle pourrait être la clé du projet entier.

REVUE DE PRESSE:

Compilée par Ken Hlavic, Walter Smith, T. Gallagher
INTERNATIONAL

Des responsables du Ministère de la Santé Publique de Montréal ont rejeté les allégations attribuant la mort de plusieurs citoyens à une nouvelle manifestation du SIVTA. Des sources anonymes mais habituellement dignes de confiance les contredisent toutefois, attestant que 16 touristes originaires des UCAS sont déjà morts et que 6 autres au moins sont en quarantaine. Ce virus descendrait en droite ligne de celui de la première épidémie de SIVTA.

AFFAIRES

Ueber Corporation a annoncé une vente publique de ses parts pour la première fois depuis la fondation de la compagnie. Martin Van der Dann a ajouté que cette compagnie de recherche électronique de pointe avait engagé le professeur Alexander La Grande pour son nouveau département de recherche parabiologique.

High Cyber Corporation projette de sortir une nouvelle machine cybernétique avant six mois. Des commandes ont déjà été passées pour des secteurs de travail à haut risque et/ou dans des environnements gravement contaminés.

Les porte-parole de Mitsuhami ont démenti la rumeur selon laquelle la station de recherche hélisat de la corporation aurait été détruite au-dessus du Golfe du Mexique. Selon eux, cette station aurait simplement été endommagée par le cyclone Laura.

LOISIRS

Tout le monde pratique le Fortified Twist dans les boîtes les plus chaudes. L'ostéopathe Marcus Brannigan propose différents traitements pour les lendemains difficiles.

SPORTS

Les officiels du Kingdome affirment que le terrain de jeu sera prêt pour le Panzerball du prochain week-end. Le terrain avait en effet été sérieusement brûlé lors de la bataille des Super Cogneurs, le week-end dernier.

DISPARITION CHEZ WATERMARK

M. Perneta

Une récente fusillade à la boîte de nuit le Neon Spraygun a été attribuée au rapt d'un corpo. Jonathan Trainer, un publicitaire de Watermark Greetings, a en effet été porté disparu, présumé kidnappé, alors qu'un homme déguisé en serveur avait abattu son garde du corps avec un MP5TX avant de prendre la fuite. On a retrouvé par la suite les corps de deux agents de la sécurité de Watermark en bas d'une échelle d'incendie, près de la carcasse d'une Eurocar Westwind 2000 armée. Le Lone Star a déclaré que l'enquête suivait son cours et se refuse à d'autres commentaires.

ARES ANNONCE UN NOUVEAU RACHAT

M. Lee

Ares Macrotechnology a annoncé aujourd'hui le rachat d'un petit cabinet d'études de la région de Seattle. Emerging Futures Unlimited travaillait pour la mégacorporation sous contrat exclusif. Le mois dernier, Ares Macrotech avait poursuivi la firme en justice pour rupture de contrat, mais contre toute attente, les deux sociétés se sont arrangées à l'amiable lundi. Ares a refusé de révéler si le rachat était une des conditions de l'arrangement.

BATAILLE RANGÉE

Sirpriz

Les forces du Lone Star ont répondu, tard dans la soirée d'hier, à un appel pressant des habitants du centre-ville de Seattle. Il semble qu'une fusillade nourrie ait éclatée dans une ruelle, derrière un établissement très fréquenté. Selon le Lone Star, on aurait retrouvé six morts sur les lieux, apparemment des membres d'un gang de squatters local. Le sergent du Lone Star Jonathan Phillips a déclaré : "Je n'avais pas vu de corps charcutés comme ça depuis les émeutes du dernier championnat de combat à moto." Le sergent Phillips a laissé entendre que l'état des cadavres pouvait impliquer une participation yakusa. Des témoins font remonter le début de la bataille, qui aurait mis aux prises une bonne quinzaine de personnes, à 2h30 du matin.

Les noms des victimes comme celui de l'établissement sont tenus secrets pour l'instant.

MORT DU VP DE GLOBAL

TECH

M. Stackpole

L'ex-vice-président de Global Technologies, Edgar Kepple, a été trouvé mort aujourd'hui dans son appartement du centre-ville. La cause du décès serait la suffocation. Kepple a été découvert dans son lit à 8h14 du matin par sa petit amie Lisa Lechenko. Le Lone Star a refusé de révéler si Lechenko était ou non considérée comme suspecte.

Cette disparition intervient cinq jours après l'annonce par Kepple de sa démission de Global Tech. Kepple dirigeait la division de Terraformation de GT et c'est à lui que revient le mérite de la plus grande partie du travail effectué dans les Etats indiens. David Wuo le remplace aujourd'hui au poste de vice-président et à la tête de la division. Il a fait un vibrant éloge de son prédécesseur, déclarant notamment : "Kepple était un excellent homme, épris de sa planète et de ses occupants. J'espére simplement me montrer à la hauteur de la tâche qu'il a si brillamment commencée."

REVUE DE PRESSE:

Compilée par Ken Hlavic, Walter Smith, T. Gallagher

INTERNATIONAL

Des responsables du Ministère de la Santé Publique de Montréal ont rejeté les allégations attribuant la mort de plusieurs citoyens à une nouvelle manifestation du SIVTA. Des sources anonymes mais habituellement dignes de confiance les contredisent toutefois, attestant que 16 touristes originaires des UCAS sont déjà morts et que 6 autres au moins sont en quarantaine. Ce virus descendrait en droite ligne de celui de la première épidémie de SIVTA.

AFFAIRES

Ueber Corporation a annoncé une vente publique de ses parts pour la première fois depuis la fondation de la compagnie. Martin Van der Dann a ajouté que cette compagnie de recherche électronique de pointe avait engagé le professeur Alexander La Grande pour son nouveau département de recherche parabiologique.

High Cyber Corporation projette de sortir une nouvelle machine cybernétique avant six mois. Des commandes ont déjà été passées pour des secteurs de travail à haut risque et/ou dans des environnements gravement contaminés.

Les porte-parole de Mitsuhami ont démenti la rumeur selon laquelle la station de recherche hélosat de la corporation aurait été détruite au-dessus du Golfe du Mexique. Selon eux, cette station aurait simplement été endommagée par le cyclone Laura.

LOISIRS

Tout le monde pratique le Fortified Twist dans les boîtes les plus chaudes. L'ostéopathe Marcus Brannigan propose différents traitements pour les lendemains difficiles.

SPORTS

Les officiels du Kingdome affirment que le terrain de jeu sera prêt pour le Panzerball du prochain week-end. Le terrain avait en effet été sérieusement brûlé lors de la bataille des Super Cogneurs, le week-end dernier.

DISPARITION CHEZ WATERMARK

M. Perneta

Une récente fusillade à la boîte de nuit le Neon Spraygun a été attribuée au rapt d'un corps. Jonathan Trainer, un publicitaire de Watermark Greetings, a en effet été porté disparu, présumé kidnappé, alors qu'un homme déguisé en serveur avait abattu son garde du corps avec un MP5TX avant de prendre la fuite. On a retrouvé par la suite les corps de deux agents de la sécurité de Watermark en bas d'une échelle d'incendie, près de la carcasse d'une Eurocar Westwind 2000 armée. Le Lone Star a déclaré que l'enquête suivait son cours et se refuse à d'autres commentaires.

UN PATIENT ASSASSINÉ A L'HOPITAL

M. Lee

Un patient non identifié a été assassiné ce week-end, au cours d'une attaque sanglante de type terroriste contre l'hôpital général de Seattle. La victime était le seul malade installé au dernier étage de l'hôpital, où l'assaut a été déclenché. Le Lone Star et Knight Errant ont prononcé aujourd'hui un communiqué commun, annonçant qu'ils étudient différentes pistes, mais sans nommer aucun suspect.

BATAILLE RANGÉE

Sirpriz

Les forces du Lone Star ont répondu, tard dans la soirée d'hier, à un appel pressant des habitants du centre-ville de Seattle. Il semble qu'une fusillade nourrie ait éclatée dans une ruelle, derrière un établissement très fréquenté. Selon le Lone Star, on aurait retrouvé six morts sur les lieux, apparemment des membres d'un gang de squatters local. Le sergent du Lone Star Jonathan Phillips a déclaré : "Je n'avais pas vu de corps charcutés comme ça depuis les émeutes du dernier championnat de combat à moto." Le sergent Phillips a laissé entendre que l'état des cadavres pouvait impliquer une participation yakusa. Des témoins font remonter le début de la bataille, qui aurait mis aux prises une bonne quinzaine de personnes, à 2h30 du matin.

Les noms des victimes comme celui de l'établissement sont tenus secrets pour l'instant.

MORT DU VP DE GLOBAL TECH

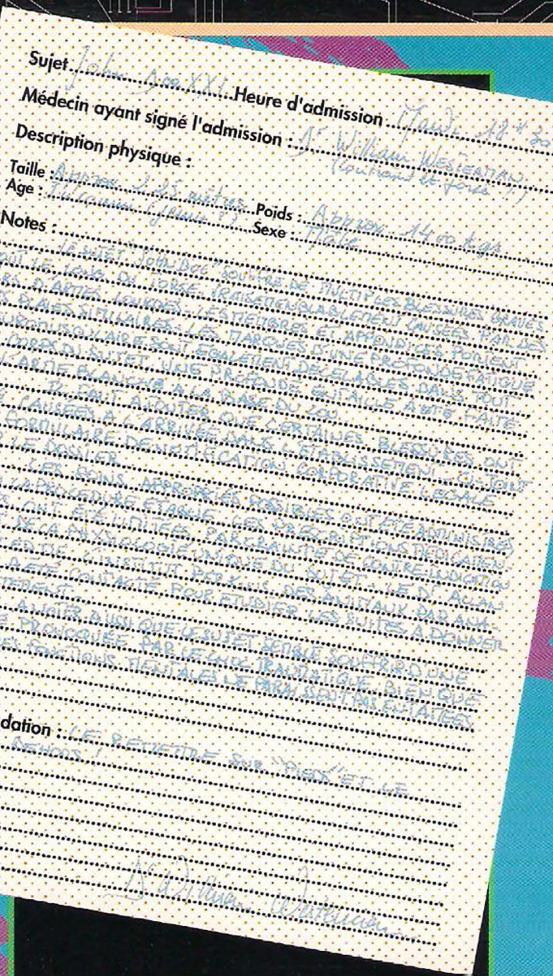
M. Stackpole

L'ex-vice-président de Global Technologies, Edgar Kepple, a été trouvé mort aujourd'hui dans son appartement du centre-ville. La cause du décès serait la suffocation. Kepple a été découvert dans son lit à 8h14 du matin par sa petite amie Lisa Lechenko. Le Lone Star a refusé de révéler si Lechenko était ou non considérée comme suspecte.

Cette disparition intervient cinq jours après l'annonce par Kepple de sa démission de Global Tech. Kepple dirigeait la division de Terraformation de GT et c'est à lui que revient le mérite de la plus grande partie du travail effectué dans les Etats indiens. David Wuo le remplace aujourd'hui au poste de vice-président et à la tête de la division. Il a fait un vibrant éloge de son prédécesseur, déclarant notamment : "Kepple était un excellent homme, épris de sa planète et de ses occupants. J'espére simplement me montrer à la hauteur de la tâche qu'il a si brillamment commencée."



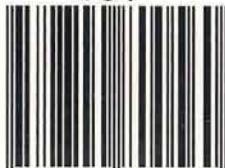
NELSON



**Dans cette aventure,
les Shadowrunners sont engagés
pour résoudre le mystère
d'une identité perdue.
Le seul problème,
c'est que certaines des plus
grosses corpos de Seattle
s'opposent à leurs recherches.
Se cacher, fouiner, couper et
recouper les faits et gestes
d'un dragon... Ah, travailler dans
l'ombre, comme d'habitude...**

**Tirez sur le Dragon est une
aventure pour Shadowrun**

75 F



9 782740 800560
ISBN : 2-7408-0056-8

**SHADOWRUN ©, TM et ® 1993
FASA Corporation. TIREZ SUR LE
DRAGON ©, TM 1993 FASA
Corporation. Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes
avec l'autorisation de FASA
Corporation.**

**Version Française éditée par Jeux
Descartes, 1 rue du Colonel Pierre
Avia 75503 Paris cedex 15**

