

SHADOWRUN

Harlequin



Une Aventure pour Shadowrun

TABLE DES MATIÈRES

DUEL À L'AURORE : PROLOGUE	4
INTRODUCTION	7
<i>Notes pour le maître de jeu</i>	7
<i>Comment utiliser ce livre</i>	8
<i>Synopsis</i>	9
CORPS	10
<i>Introduction</i>	11
<i>Mise en place</i>	12
<i>Marché conclu</i>	13
<i>Après vous</i>	14
<i>Pirater Sylvan</i>	17
<i>Rassembler les morceaux</i>	20
Haine	21
<i>Introduction</i>	22
<i>Liquidation</i>	23
<i>Le Raid</i>	26
<i>Ombres portées</i>	30
<i>Rassembler les morceaux</i>	32
PASSÉ	33
<i>Introduction</i>	34
<i>Du gâteau</i>	35
<i>Ce qui monte...</i>	36
<i>Dans la ligne de mire</i>	38
<i>Bienvenue, Chummlichen!</i>	40
<i>Un château costaud</i>	42
<i>Grimoire, mon beau grimoire</i>	45
<i>Rassembler les morceaux</i>	49
AMOUR	50
<i>Introduction</i>	51
<i>Que la fête commence !</i>	52
<i>Opérer dans les ombres</i>	56
<i>Briser le code</i>	61
<i>Pirater Dassurn</i>	63
<i>Feux croisés</i>	65
<i>Rassembler les morceaux</i>	66
<i>Contacts</i>	67
RIPOSTE	68
<i>Introduction</i>	69
<i>Ballade dans le parc</i>	70
<i>Par une mer splendide</i>	73
<i>Quand le docteur est là...</i>	78
<i>Combattre pour sa liberté</i>	79
<i>Rassembler les morceaux</i>	83
<i>Ombres portées</i>	84
ESPRIT	90
<i>Introduction</i>	91
<i>Déjà armé, prêt à voyager</i>	92
<i>La route de Fonte Do Sul</i>	93
<i>De retour à la nature</i>	96
<i>L'Approche finale</i>	99
FUTUR	103
<i>Introduction</i>	104
<i>Voyage vers le Missouri</i>	105
<i>Une chambre en ville</i>	106
<i>Techniciens</i>	108
<i>Vousappelezçaunefête?</i>	109
<i>Voilà de la compagnie</i>	111
<i>Les Soeurs de la Charité</i>	112
<i>Plus tard, mon pote</i>	114
<i>Les rues de Columbia</i>	114
PRÉSENT	117
<i>Introduction</i>	118
<i>En attendant l'appel</i>	119
<i>Guitares électriques</i>	121
<i>Aller à la montagne</i>	123
<i>Bienvenue à Althain</i>	125
<i>Sanctuaire</i>	126
<i>Face à face</i>	130
ARRIVER À BON PORT	134
CONTACTS PRINCIPAUX	135
TRAFFIC AÉRIEN	138
MAÎTRISER HARLEQUIN	140
NOTES	141
ANNEXE 1 : CARACTÉRISTIQUES DES PNJS	146
ANNEXE 2 : SYSTÈMES MATRICIELS MIS À JOUR	165

CRÉDITS

VERSION ORIGINALE

CONCEPT, SYNOPSIS ET PERSONNES À BLÂMER

Tom Dowd
Sam Lewis

TEXTES

Corps
KenSt André
Haine
John Faughnan
Passé
W.G. Armintrout
Amour
Jerry Epperson
Riposte
Paul R. Hume
Esprit
Lester W. Smith
Futur
James D. Long
Présent et matériel supplémentaire
Tom Dowd

DÉVELOPPEMENT

Tom Dowd

RÉDACTION

Directrice de la rédaction
Donna Ippolito
Assistant de rédaction
Sharon Turner Mulvihill

PRODUCTION

Directeur Artistique

Dana Knutson

Illustration de couverture

Todd Hamilton

Design de couverture

Mike Nielsen

Illustrations

Joel Biske

Jeff Laubenstein

Jeim Nelson

Tim Bradstreet

Terry Pavlet

Larry MacDougall

Earl Geier

Maquette

Tara Gallagher

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION

Duel à l'aurore : Prologue
RanDOOM/SkyDancer
Introduction
Thomas "Rôlapin" Zuliani
Corps
RanDOOM/SkyDancer
Haine
Stéphane "Morphée" Pernaton
Passé
Sébastien "Batsou" Macaire, Lhuvho et Thomas
"Rôlapin" Zuliani
Amour
Jerem
Riposte
Fabrice Rodet, Skarn K, Jerem et Lhuvho
Esprit
Sébastien "Batsou" Macaire
Futur
Thomas "Rôlapin" Zuliani
Présent
Olivier Lachaume
Ramène le à la maison
Olivier Lachaume
Contacts principaux
Olivier Lachaume
Trafic aérien
Olivier Lachaume
Maîtriser Harlequin
Sébastien "Batsou" Macaire
Appendice 1 : Caractéristiques des PNjs
Thomas "Rôlapin" Zuliani
Appendice 2 : Systèmes Matriciels Mis à Jour
Thomas "Rôlapin" Zuliani

MISE EN PAGE

Thomas "Rôlapin" Zuliani

Shadowrun est une marque déposée de Wizkids, LLC.

Site Officiel Shadowrun :
<http://www.shadowrunrpg.com/>

Site de Descartes : <http://www.jeux-descartes.fr/>

DUEL À L'AURORE : PROLOGUE



Emile, je t'écris ce soir poussé par le besoin de t'informer des événements incroyables qui ont eu lieu aujourd'hui. Comme tu le sais, j'ai actuellement un poste dans la maison d'un certain Monsieur E., noble de hautes formation et culture ainsi que d'influence considérable parmi les citoyens les plus importants de cette belle ville.

Ces derniers mois de ma vie ont été agréables. Jusqu'à maintenant je n'avais jamais eu l'occasion de collaborer si étroitement avec un esprit si raffiné, et je n'ai jamais auparavant été traité dans une maison avec autant de respect. Au moment où je t'écris, je me sens un peu comme au paradis.

Il y a quelques semaines, un peu avant la grande fête et immédiatement après ma dernière lettre, a commencé une série des cas qui ont culminés avec l'événement dont je te parlerai bientôt.

Le premier signe du malheur fut la disparition d'un manuscrit illustré que Monsieur avait prêté à l'un de ses partisans, un certain Monsieur R. de notre université. D'après ce que j'ai pu apprendre, ce manuscrit disparut dans des circonstances les plus étranges de la bibliothèque de Monsieur R.. Mais plus étrange encore fut le poignard de facture très particulière que Monsieur R. y trouva à la place. Il le donna à Monsieur, en espérant que celui-ci serrait en mesure de trouver une connexion entre l'ouvrage disparu et l'arme. Et bien que je ne sache pas si cela fut couronné de succès, je vis Monsieur examiner le poignard la nuit suivante, dans le jardin. Il s'ensuivit alors une série de vols, de disparitions mystérieuses et de réapparitions encore plus mystérieuses d'objets les plus diverses d'une façon que l'on ne pourrait qualifier que de fantasque et qui culmina avec un petit scandale à la cour qui sali non seulement le nom de Monsieur, mais aussi entraîna la rupture immédiate de sa relation avec une jeune dame.

Hier soir, je me trouvais seul à la maison avec certaines bonnes et Monsieur. Comme la journée avait été extraordinairement calme, j'étais encore debout plus tard que d'habitude et lisais un livre de la bibliothèque. Monsieur E. du remarquer la lumière de ma chambre, car il vint frapper à ma porte. En ouvrant, je le trouvais dans la grande salle avec sur le visage une expression que je n'avais encore jamais vue et qui me rappela celle d'un vieux vétéran qui se prépare pour la bataille la plus importante de sa vie.

Avant que je ne puisse dire quelque chose, Monsieur me prit aux épaules. "André", dit-il, "à l'aube, je mettrai fin à tout cela, et j'aurai besoin de vous à mes côtés. Il est temps d'affronter ce fou." Comme tu peux te l'imaginer, j'étais très intrigué car ces mots n'admettaient qu'une seule interprétation : Il voulait se battre en duel et m'avait désigné comme son second. Bien que je ne sois pas un vieillard, la jeunesse m'a quitté déjà depuis longtemps, et cette demande me sembla donc bien étrange. A ma propre surprise, je le dis aussi franchement à Monsieur. Il sourit simplement et me prit l'oreille d'une façon, qui aurait peut-être été parfaitement naturelle chez un professeur, mais qui chez lui semblait étrangement déplacée. "Ne vous inquiétez pas", dit-il, "c'est seulement votre présence qui est exigée."

De nouveau il me prit aux épaules, presque comme si nous étions de vieux amis, puis se retourna et disparut dans la grande salle. Comme abasourdi, je restais et observais, alors que la porte se refermait sur ses appartements, qu'il était peut-être plus heureux que jamais au cours des semaines passées.

La fierté veut que je t'épargne la description de la peur que j'endurais cette nuit, et quand le jour se leva, j'étais prêt. Monsieur me voulait à ses côtés, et je ne le décevrais pas.

Je le trouvais dans son cabinet de travail, où il aiguiseait soigneusement sa rapière avec sa technique particulière. (Tu te souviens peut-être de l'une de mes précédentes lettres dans laquelle je te parlais de cette pierre d'argent avec laquelle il traite habituellement ses armes. A mon avis cette arme là est l'une des lames les plus meurtrières que je verrai jamais.) Comme j'entrai, il examina son travail d'un dernier regard, rangea la lame dans son fourreau et me le lança. Il portait une simple tunique blanche, des pantalons et des bottes noirs, ainsi qu'un lourd manteau d'un tissu qu'il avait rapporté de Perse. Dans ses yeux brûlait un feu qui m'angoissa en me confrontant à la vérité sur les chances d'un duel.

"André", dit-il, "allons-y."

Je le suivis hors de la maison, mais au lieu d'aller aux écuries comme j'avais supposé, nous partîmes à pied. Pendant un court moment, nous allâmes vers le sud pour nous diriger ensuite vers la rivière et l'un de ces nouveaux ponts en maçonnerie. Au milieu de celui-ci, Monsieur s'arrêta et déclara que nous étions arrivés. A ce moment revint avec un frisson la crainte que je croyais avoir déjà vaincue. Non seulement Monsieur voulait se battre en duel ce matin; mais en plus il avait choisi un lieu qui n'était pas à l'écart du public ! Même dans l'obscurité, le danger était grand ici d'être découvert par des passants ou même la garde de ville.

Mais cependant Monsieur avait besoin de moi, aussi ravalai-je un juron et attendis-je.

Bientôt j'aperçus deux silhouettes qui s'approchaient du pont par l'autre côté. En tête venait un homme grand, vigoureux avec la démarche d'un soldat entraîné, et ma peur grandit, ensuite je vis le deuxième homme. Quand ils s'approchèrent du pont, le deuxième homme accéléra le pas et se pressa au devant de son second. Là, il s'arrêta, s'inclina avec un grand geste et se tourna vers son guide. Je jetais un regard à Monsieur et regardais en arrière d'un air dur.

Une lueur de la gaieté jouait dans ses yeux, et aux coins de sa bouche. De nouveau je me tournai pour considérer les deux nouveaux venus, et monsieur me mit la main sur l'épaule. "Quoi qu'il se passe, André, vous vous en sortirez. Le temps du peuple est terminé. De nouveau il n'y a plus que lui et moi."

Ses mots m'ébahissaient, mais avant que je réponde, les deux autres hommes arrivaient. Le grand restait en arrière pendant que le plus petit le précédait, les mains profondément enfoncées dans les poches de son manteau. Quand il vint plus près, je pus l'observer plus distinctement.

Plus encore que moi, il semblait habillé sans soucis, les cheveux non coiffés et le manteau pas tout à fait propre. Je l'aurais presque pris pour un simple manant jusqu'à ce qu'il m'apparaîtse que ce n'étaient pas les ombres qui donnaient à son visage ce dessin particulier. Certes, il était poudré, mais sur la poudre, des dessins introduisaient un grotesque qui me rappela immédiatement le comédien d'une petite scène ambulante qui avait récemment traversé la ville. Je n'avais jamais vu une personne plus étrange.

Quand l'homme maquillé se trouva vers nous, Monsieur ôta de ses gants et lui parla. "Mon vieil ami", dit-il, "à nouveau nous nous retrouvons comme adversaires ? Mais pourquoi ? Qu'ai-je fait pour mériter ce traitement de quelqu'un ..."

Pendant ces mots, je voyais le visage de l'étranger changer jusqu'à ce qu'il secoue vivement la main devant le visage de Monsieur et commence à s'exprimer dans une langue inconnue. Emile, je ne suis pas savant, mais je comprends certaines langues et suis en mesure de reconnaître plusieurs autres à leur tonalité, et cette langue m'était parfaitement inconnue.

Mais pas à Monsieur qui la comprenait non seulement, mais aussi répondit dans celle-ci. Certes, je ne pus pas comprendre qu'il a dit, mais le ton était celui qui est employé d'habitude à l'égard des personnes qui nous ont déçus. Mais l'étranger réagit avec un éclat de rire ! Je n'ai encore jamais observé d'éruption de gaieté si soudaine et si intensive. Et il répondit à Monsieur E. avec l'intonation d'un maître scolaire qui blâme un enfant obstiné. Les yeux de mon maître se rétrécirent, et je pus voir qu'il était durement affecté d'être questionné sur un tel ton.

Enfin, il sembla en avoir assez et répondit sur un ton fort et rude accompagné de grands mouvements des bras. L'étranger hocha seulement de la tête et sourit avant de se tourner vivement et de se retourner. Mon maître se tournait vers moi. "Pourquoi devrais-je permettre à ce fou de me provoquer ainsi ?" (Je dois dire ici qu'il employa un mot que je ne compris pas à la place de 'fou', mais sa mine et son ton exprimaient assez clairement ce qu'il avait en tête.)

Je voulus répondre, mais il leva impétueusement la main. "Une question rhétorique, André. Il n'y a aucune réponse. Si je puis réclamer mon épée." Il fit un pas pour se mettre à mon côté et tendit la main droite. Je tins l'arme recouverte à plat devant lui en tendant la poignée vers ses doigts. Il la dégagéea lentement en faisant miroiter la lame au soleil levant. L'autre homme tira aussi son arme d'un mouvement fluide, entraîné et la fit siffler une fois dans l'air avant de faire un pas et de la tenir droite devant lui.

L'épée de monsieur était dégagée, et il la tenait devant lui. Sans se tourner pour que l'adversaire ne puisse pas entendre ses mots, il me dit : "André, si je tombe ici, prenez la caisse noire sous mon lit et brûlez là sans l'ouvrir." Quand je lui eus promis, il avança vers son ennemi et ce que je vis alors, Emile, les mots ne peuvent le décrire. En vérité je me demande encore, si de fut vraiment ainsi ou si une sorte d'ivresse me fit voir toutes ces choses. Là, sur le pont, éclairé par le soleil levant, visibles de tous, devant Dieu et le monde, se battaient en duel mon maître et son ennemi.



Quel combat, Emile ! Si seulement tu l'avais vu, tu pourrais comprendre mon excitation. Certes je n'ai pas encore assisté à beaucoup de duels, et je ne peux absolument pas affirmer avoir plus que de simples rudiments dans l'art de l'épée, mais ce qui se passa ce matin fut exceptionnel. Je n'ai pas le moindre doute que Monsieur et son adversaire ne soient parmi les meilleurs escrimeurs qui ont jamais vécu. Ils sont meilleurs que ceux de la garde royale, meilleurs que les duellistes de métier, et je me risque même à l'affirmer, suite à tes propres descriptions, meilleurs encore que ce jeune homme de Vérone par qui tu es formé.

Il sembla se passer des heures pendant lesquelles ils luttèrent et où ils développèrent l'art de l'escrime dans des manœuvres et des techniques d'écoles que je ne suis pas capable de décrire. Chez des personnes normales, on dirait qu'ils se comportaient comme des ferrailleurs, mais plus que cela, chez ceux-ci cela tenait de l'art.

Et, Emile, il est évident qu'ils se connaissaient bien l'un l'autre et qu'ils ne s'affrontaient pas pour la première fois sous cette forme. Pendant le duel, ils plaisantaient, ou du moins je le crois, dans cette langue qui m'est inconnue. Et plus ils luttaient, plus leurs visages rayonnaient de plaisir; et je fus si frappé par cette vision que ma raison misérable eut besoin d'un moment pour remarquer que c'était fini.

L'ennemi de Monsieur fondu sur celui-ci avec un enchaînement rapide comme l'éclair, mais celui-ci parvint à repousser tous les coups, sans perdre d'avantage que quelques mètres de terrain. Alors, vif comme le vent, il dirigeait une riposte contre les jambes de son adversaire, en prenant lui-même appuis loin à gauche. L'autre para avec force et compris son erreur quand monsieur déplaça son poids, contourna sa garde et porta un coup vers le haut.

Il me semblait tout d'abord que rien ne s'était passé, mais le sang s'échappant du visage de l'ennemi montrait autre chose. Monsieur avait proprement et rapidement détaché l'oreille de son crâne, non sans en emporter quelques cheveux. Monsieur retira immédiatement son épée. Son adversaire, comme assourdi, baissa son épée et se tâta la tête à l'endroit de l'oreille. Je jetai un regard sur Monsieur et lui vis une expression étrange sur le visage, comme s'il regrettait ce qu'il avait fait. Son ennemi garda sa main sur sa blessure et dit très calmement quelques mots dans cette langue étrangère avant de se tourner et de partir, son second le suivit.

J'étais débordé de joie, Emile. Monsieur s'était révélé le meilleur, et je pressentais que les problèmes des dernières semaines auraient une fin. Je me tournai vers celui-ci pour le féliciter, mais les mots se figèrent sur mes lèvres. Sur son visage se lisait une affliction qui me dépassait presque. Il observa sans bouger son adversaire jusqu'à ce qu'il soit hors de vue.

Enfin, il émit un profond soupir et baissa sa lame. Immédiatement je lui tendis le fourreau, et il y mit l'arme sans la nettoyer. J'avais presque peur de parler et quand je lui demandai enfin si tout était terminé, il ne se tourna pas vers moi et regarda fixement le bout de la rue.

"Terminé ?" Répondit-il enfin. "Non, dans mon empressement, je l'ai blessé. Et maintenant, cela ne s'arrêtera jamais."

INTRODUCTION

Harlequin est une aventure de jeu de rôle en plusieurs parties située dans le monde de **Shadowrun**. L'année est 2050. Les avancées de la technologie sont éblouissantes, les humains sont capables de ne faire qu'un avec un ordinateur et peuvent voyager à travers l'univers d'information appelée la Matrice. Encore plus incroyable est le retour de la Magie. Elfes, Nains, Dragons, Orks et Trolls ont repris leur forme réelle pendant que les mégacorporations (plutôt que les superpuissances) dirigent la majeure partie du monde. Des êtres se déplacent à travers tout ça comme un murmure dans la nuit, les Shadowrunners. Personne n'admet leur existence, mais personne d'autre qu'eux n'est capable de réaliser leur travail secret.

NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU

Harlequin est un supplément d'aventure que le maître de jeu peut utiliser pour introduire une trame de fond dans une campagne existante de **Shadowrun**. Il n'est pas prévu que ces huit scénarios soient joués les uns à la suite des autres. L'idée est que le maître de jeu doit les faire jouer séparément, interposant d'autres événements et aventures entre eux. Le maître de jeu peut par exemple faire jouer l'une des mini-aventures de **Harlequin**, puis une aventure publiée de **Shadowrun**, puis une nouvelle mini-aventure, et ainsi de suite... Les mini-aventures doivent être intercalées ou être jouées parallèlement à d'autres aventures qui n'ont pas de liens.

Après avoir participé à une ou deux des mini-aventures, les joueurs de **Harlequin** devraient commencer à observer un lien (c'est après tout évident). Ce n'est pas avant la mini-aventure finale que de vraies vérités, des demi-vérités et des mensonges éhontés seront révélés. Le maître de jeu trouvera des informations, notes et recommandations sur l'utilisation de ce livre dans le chapitre **Maîtriser Harlequin**.

Ces aventures sont construites sur le format d'un arbre décisionnel, cela signifie que les joueurs peuvent arriver aux mêmes rencontres via des parcours différents. À cause de la taille de **Harlequin**, un format abrégé a été utilisé pour compiler la trame et les aventures dans ce livre. Pour cette raison, les différentes mini-aventures peuvent contenir des trames plus linéaires que dans les aventures classiques de **Shadowrun**. Le maître de jeu est invité à faire les ajustements nécessaires afin d'enrichir la trame en y ajoutant de nouveaux choix. Des idées pour maîtriser les différentes situations sont incluses avec les sections individuelles de chaque aventure.



Pour jouer les aventures de **Harlequin**, le maître de jeu doit posséder une grande familiarité avec l'ensemble de ce livre ainsi qu'une habitude des règles classiques de **Shadowrun**. Il est aussi recommandé que le maître de jeu se familiarise avec le supplément sur la magie de **Shadowrun, Le Grimoire**, car il décrit de nouveaux pouvoirs magiques et des caractéristiques utilisées dans ces aventures. Les maîtres de jeu qui ne possèdent pas **Le Grimoire** auront besoin d'un peu de bricolage avec les aventures qui utilisent ces pouvoirs et caractéristiques.

Le contenu de ce livre est uniquement réservé aux yeux du maître de jeu. Tout ce qui est nécessaire pour jouer **Harlequin** est inclus ici.

Harlequin est prévu pour une équipe de quatre à sept personnages joueurs. Le groupe devrait contenir une bonne diversité de talents, incluant un ou plusieurs Magiciens. Quoiqu'un Decker ne doivent pas être obligatoirement un participant actif (concernant l'usage de ses compétences) dans toutes les aventures, il est encouragé qu'une équipe unique contenant un Decker soit utilisée. Il est néanmoins possible d'utiliser une équipe avec des membres flexibles.

EFFECTUER DES TESTS DE RÉUSSITE

Pendant les aventures, les joueurs vont être amenés à effectuer un grand nombre de Tests de Réussite en utilisant une compétence et un Seuil de Réussite. Ces tests seront indiqués par le nom de la compétence et le Seuil de Réussite. Par exemple, un test d'Athlétisme (3) réfère à un Test de Réussite d'Athlétisme avec un Seuil de Réussite de 3. Quelque fois il est nécessaire de prendre en compte une Table de Succès qui comprend les différents niveaux d'informations acquis correspondant à différents nombres de succès. Dans tous les cas, Avoir un plus grand nombre de succès révèle aussi les informations des niveaux inférieurs. Par exemple, un personnage obtenant 3 succès n'apprendra pas uniquement l'information pour 3 succès mais aussi pour 2 et 1 succès.

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

A part les règles basiques de **Shadowrun** et les règles de magie avancée du **Grimoire**, ce livre contient tout ce qui est nécessaire pour jouer ces aventures. Le maître de jeu devrait lire entièrement le livre avant de commencer le jeu. Certains développements de la trame ne sont apparents que bien plus tard dans l'aventure mais le maître de jeu doit en établir les bases bien avant cela. Il ne peut le faire que s'il est tout à fait familier avec l'histoire globale.

Le maître de jeu devrait aussi examiner les cartes, plans et diagrammes inclus. Quand c'est approprié, les cartes sont codées avec des lettres et des nombres pour relier un emplacement à sa description dans le texte.

Bien que ce livre essaie de couvrir toutes les probables - et quelquefois improbables - choses qui peuvent arriver pendant l'aventure, il est impossible de tout prévoir. Le maître de jeu peut trouver qu'il est parfois profitable de laisser l'imprévu conduire où il doit.

Harlequin est composé de huit mini-aventures différentes, chacune écrite par un auteur différent. Chacune contient un certain nombre de courtes sections décrivant chacune des rencontres et événements auxquels les personnages joueurs vont être confrontés ou seront probablement confrontés pendant les parties de **Harlequin**.

Chaque section commence par une citation ou un court texte d'ambiance destiné à contribuer au ton et aux sentiments de la mini-aventure qui suit. Puis il y a une courte Introduction à cette aventure particulière, ce qui peut inclure des idées générales sur l'histoire qui suit.

La plupart des rencontres commencent par une section intitulée **Dites le Avec des Mots**. Elle est prévue pour être lue aux joueurs et décrit le lieu où se trouvent les personnages joueurs et ce qui leur arrive alors qu'ils sont là. Le maître de jeu pourra avoir besoin de temps en temps d'adapter le texte aux circonstances spéciales ou aux actions des shadowrunners. **Les instructions spéciales destinées au maître de jeu sont impré- mées en caractères gras.**

Ensuite se trouve la section d'informations intitulée **Dans les Coulisses**. Là sont disponibles les informations réelles, destinées uniquement au maître de jeu, afin qu'il sache tout ce qui se passe à chaque instant dans l'aventure. Si l'y a une carte destinée à être utilisée dans l'aventure, elle se trouve dans cette section. Les caractéristiques des personnages non joueurs sont également disposés dans cette section si elles sont nécessaires au jeu, même si dans certains cas le maître de jeu peut être dirigé vers les statistiques de certains Archétypes ou Contacts existants soit dans le livre de règles de **Shadowrun** (SR) soit dans le supplément **Sprawl Sites** (SS). Le maître de jeu peut également trouver des suggestions sur la manière de gérer une rencontre particulière.

Certaines aventures contiennent une section **Contacts** qui contient les informations que les personnages joueurs peuvent obtenir par le biais de leurs contacts ou des réseaux publics de données. Le maître de jeu doit aussi noter que **Harlequin** comporte une section **Contacts Principaux** qui comporte des informations qui peuvent être révélées à n'importe quel moment pendant les aventures mais qui ne sont pas associées à une aventure en particulier.

Certaines aventures contiennent aussi une section **Ombres Portées** qui comprend des informations ludiques mais aussi des idées sur la manière de jouer les personnages non joueurs principaux de l'aventure.

Rassembler les Morceaux contient des suggestions pour terminer l'aventure, enchaîner avec les segments suivants et donner les points de Karma.

Certaines sections s'appliquent à **Harlequin** en entier.

Arriver à bon port joue le jeu d'une section principale de **Rassembler les Morceaux** pour toutes les mini-aventures.

Contacts principaux, comme vu ci-dessus, contient les informations utiles pour plus d'une mini-aventure qui peuvent être recherchées à n'importe quel moment des multiples aventures.

Trafic Aérien est une sur le voyage en avion dans le monde de **Shadowrun**. Il décrit les coûts de transport et les procédures de sécurité des lignes aériennes majeures ainsi que des transports privés.

Maîtriser Harlequin contient des notes sur la trame globale de l'histoire, la trame de chaque segment individuel et une section sur Ehran le Scribe et **Harlequin**, les deux personnages principaux de l'aventure **Harlequin**.

A la fin du livre se trouvent les différentes aides de jeu et documents destinés à être remis aux joueurs.

SYNOPSIS

Cette série d'aventures sans liens est basée sur une ancienne querelle entre deux elfes puissants, Harlequin et Ehran. Harlequin a été offensé et il veut avoir sa revanche sur Ehran le Scribe, auteur d'ouvrages qui ont gagné le prix Pulitzer et théoricien social. Cela ne sera cependant pas une simple revanche, mais un rituel de destruction élaboré, symbolique. Certains l'appellent le Grand Jeu mais pour Harlequin c'est un travail sérieux.

Le *chal'han*, nom sous lequel est connu le rituel, implique une démonstration de force symbolique sur sept aspects de l'existence de la cible : son Corps et son Esprit, les aspects de son Passé, Présent et Futur, et les personnes pour lesquelles il éprouve Amour et Haine. En démontrant ce pouvoir, l'attaquant montre qu'il pourrait avoir détruit l'existence de son opposant, s'il l'avait souhaité. La version du Grand Jeu que Harlequin a choisi de jouer est appelée *chal'han che*. Cette épreuve laisse le défenseur indemne mais avec son honneur et son prestige en lambeaux. La version mortelle est connue sous le nom de *chal'han se* et se termine généralement par la mort du défenseur.

L'astuce c'est que le défenseur ne sait pas quelle version du jeu est en train d'être jouée.

Les conditions du *chal'han* demandent que l'attaquant et le défenseur n'agissent que par intermédiaires, connus affectueusement sous le terme de "pions", jusqu'au mouvement final. Ces pions doivent aussi demeurer ignorants de leur participation au Grand Jeu. Les joueurs sont les pions de Harlequin.

Du point de vue des runners, ce qui lie chacune des aventures est la nécessité d'acquérir un objet dans une aventure et le laisser par derrière dans l'aventure suivante. Chaque "objet" est la représentation symbolique d'un des aspects de la vie d'Ehran, et en l'acquérant, Harlequin remplit un aspect du Rituel.

Dans la première aventure, **Corps**, les runners obtiennent la version originale manuscrite du prochain livre d'Ehran, l'Humanité Révélée. Ils injectent aussi un virus dans le système informatique de la compagnie qui prévoit de publier le livre. Le virus signale le début du *chal'han* et le manuscrit devient le lien avec la prochaine aventure.

Dans **Haine**, les runners laissent une enveloppe contenant (sans que les runners le sachent) la page de titre du manuscrit d'Ehran. Ils doivent aussi obtenir les six bouts d'oreille gauche des dirigeants de l'Association Para-Nobilis, ennemis du policlub des chouchous d'Ehran, les Young Elven Technologists.

Dans **Passé**, les runners voyagent jusqu'en Bavière pour acquérir un rare traité médiéval sur la magie. À sa place, il laissent une caisse réfrigérée contenant (sans qu'ils le sachent) les six bouts d'oreilles des dirigeants de l'APN.

Dans **Amour**, les runners s'occupent directement des YET en acquérant et utilisant des codes d'accès discret installés par les deckers des YET dans les systèmes de plusieurs corporations majeures de Seattle. Durant le raid ils laissent aussi la couverture du traité acquis pendant l'aventure précédente.

La prochaine est **Riposte** où Ehran montre sa colère l'invocation par Harlequin du Grand Jeu. Il menace les pions d'Harlequin - les runners - mais est obligé par le rituel de les laisser indemnes. Les runners ne le savent bien sûr pas.

Dans **Esprit**, les runners voyagent jusqu'en Amazonie et jusqu'aux sources de l'Amazone. Là, ils volent une fleur rare dans une petite plantation et laissent de côté une puce optique, copie d'un fragment du programme d'accès discret utilisé par les YET.

Dans **Futur**, les runners voyagent à Columbia, Missouri, UCAS pour un kidnapping. Leur cible est la fille cachée d'Ehran et le lien final requis pour le rituel. À sa place, les runners laissent la fleur.

Présent est le chapitre final où le dernier mouvement du Jeu est invoqué et où les enfers sont lâchés. Une erreur a lieu durant l'envoi du rituel final et Harlequin envoie les runners déterminer le destin d'Ehran. Comme cette version du Grand Jeu ne suppose pas la mort d'un adversaire, Harlequin perdrait l'épreuve si Ehran mourrait.



CORPS

"Périsse l'Univers, pourvu que je me venge !"
Cyrano de Bergerac -
La Mort d'Agrippine
(1653)

INTRODUCTION

Corps est la première mini-aventure de la saga **Harlequin** et sert de composante physique au *Chal'han*. La cible est "Sylvan Information", une maison de distribution tout-média possédant les droits exclusifs sur les livres d'Ehran. La compagnie travaille actuellement au positionnement d'Ehran en tant qu'instructeur et sur la migration de son livre le plus récent, *L'Humanité Révélée*, vers différents supports. L'équipe de joueurs est engagée pour accomplir la composante physique du *Chal'han*, en effaçant toutes les copies de *L'Humanité Révélée* des locaux de "Sylvan Information" grâce à un virus informatique et en volant le manuscrit original.

Tant que les shadowrunners ne font pas de grosses erreurs, la pénétration de la corporation et leur fuite avec le document devrait faire apparaître des Nuyens gagnés comme dans un rêve. Ce sont les conséquences de cette aventure qui la rende si importante pour la suite de **Harlequin**.



MISE EN PLACE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le dernier run était un cauchemar: magiciens, miniguns et carnages. Dans la rue, certain disent que vous êtes chauds. Tout le monde veut vous connaître. Le genre de choses dont on peut se passer quand on travaille dans les ombres. Trop de frimeurs qui veulent montrer, à vous et aux autres, à quel point ils sont durs. Trop de flics qui vous voient comme un passeport vers un joli bureau. Pour passer cette heure de gloire, il faut baisser la tête les mecs. C'est le moment pour quelques petits boulot avec lesquels vous pourrez montrer aux débutants qu'être calme est aussi un savoir-faire, et garder profil-bas. Il est temps de faire quelque chose de simple, quelque chose qui se fait plus avec de la finesse et un cerveau qu'avec des fusils d'assaut et un GMC Banshee.

Ce renseignement sur une run facile semble être exactement ce qu'il vous fallait en ce moment. Un gars du nom de Morlock souhaite vous voir à minuit dans le penthouse du Plaza Hotel, au coin de la sixième et de Spades street. Morlock est un nain et a dit que son Johnson avait besoin d'un service du genre discret.

Le Plaza Hotel se trouve au centre ville de Seattle. L'un des meilleurs hôtels de la ville, situé au beau milieu de la zone commerciale, près du port, avec une vue magnifique sur la baie. Vous allez en ville. Vous arrivez à 23h47, vous avez encore quelques minutes pour faire du repérage.

Le bâtiment fait 15 étages et possède de nombreux petits balcons sur son périmètre extérieur, comme un concombre de mer lila. La réception, avec des grandes banquettes et de longs tapis, a sur son côté gauche un vieux guichet sombre qui prend quasiment un quart de la zone et qui est occupé par 2 gardiens de nuit et un portier. Du côté droit, se trouvent le bar et la porte vers la pièce suivante que vous savez être une galerie d'exposition.



Le reste du foyer est occupé par des fauteuils et un long canapé. Une hôtesse avec un pantalon violet et une blouse avec un charmant logo sur fond noir déambule parmi les fauteuils et prend les commandes. De la musique douce s'écoule dans la zone, et quelques cols-blancs sont prostrés dans la recherche désespérée d'une plaisanterie que la serveuse n'aurait pas déjà entendu des milliers de fois.

Le portier de nuit derrière le guichet vous informe que Monsieur Morlock a loué l'intégralité du dernier étage et que vous êtes attendus. Il vous donne une clé pour l'un des ascenseurs et vous laisse monter. Les portes s'ouvrent sur quatre orks baraqués qui vous dévisagent.

"Hey, les gars" aboie le plus proche "Personne n'a besoin de vous ici, alors barrez-vous!"

L'ENVERS DU DECOR

Le mieux pour commencer cette aventure est de le faire immédiatement après que les personnages aient terminé une run plus importante avec succès. Si le maître de jeu à déjà joué avec ce groupe, il devrait d'abord passer quelques minutes à féliciter le groupe pour leur succès. Essayez de gratifier chaque joueur de quelque chose de particulier. Laissez entendre que l'équipe dans les rues est maintenant considérée comme "chaude". Chacun et son chien veulent savoir qui sont les runners et ce qu'ils ont fait. Si vous ne connaissez pas encore ce groupe, contentez-vous de faire une louange plus générale.

"Etre chaud" est une médaille à deux faces. D'un côté, la réputation attirera probablement des contrats mieux payés. De l'autre, une telle renommé signifie que la police, le gouvernement, et des pouvoirs moins officiels peuvent percevoir le groupe comme une menace et entrer en action. La prison en particulier risque de poser problème si l'équipe ne sait pas rester dans l'ombre, et ça serait très mauvais pour le salaire.

Expliquez ce problème à vos joueurs calmement en exagérant un peu, dites leur que quelques opérations discrètes, calmes pourraient être bonnes pour leur réputation.

La rencontre avec les orcs dans l'ascenseur n'est rien de plus qu'un test. Morlock a engagé cette équipe pour voir comment les joueurs réagissent à une petite crise. Ca l'intéresse de savoir si les personnages arriveront à passer les orcs sans en venir directement aux armes automatiques. Les orcs sont en réalité à son service, ils ont pour mission de chauffer un peu les runners, mais pas de les empêcher vraiment de passer.

Parce que les orcs ont l'ordre de laisser passer les runners, si ceux-ci emploient une méthode efficace, il ne devrait pas être difficile pour le maître de jeu de conclure cette situation de façon positive pour les joueurs. Quelques solutions possibles sont:

1. Les joueurs essaient de corrompre les orcs. Faites faire à l'un des joueurs un test d'étiquette(rue) (5). S'il y a au moins un succès, cela signifie que les orcs peuvent être achetés. Le prix de base est de 5000Y mais chaque succès en plus du premier réduit ce prix de 1000Y.

2. Les joueurs mettent en place une distraction (alarme incendie, coup de téléphone, etc.). Faites faire un jet d'intelligence (5) pour le personnage qui en a eu l'idée. Avec un succès, les orcs tombent dans le panneau, disparaissent et laissent le champ libre aux personnages.

3. Les joueurs tentent de baratiner les orcs. Faites faire un test d'opposition entre le charisme du personnage joueur et celui du chef des orcs. Si le personnage gagne, les orcs les laissent passer. S'il perd, ça dégénère dans un bon vieux combat.

Si rien de tout ceci ne marche, les joueurs devront se battre pour passer. Quelle que soit la façon dont tourne la bataille, les orks abandonnent après trois rounds et s'en vont. (Si les joueurs se sont fait battre par les orks en moins de trois rounds, ils reprendront connaissance dans la suite de Morlock. Allez immédiatement à A la main où ils auront l'occasion de se faire expliquer les avantages de la subtilité par Morlock.)

Parce que l'équipe émerge d'un ascenseur, il n'est pas possible à plus de 4 personnage-joueurs de combattre pendant le premier round.

Les joueurs expérimentés trouveront sans doute des dizaines de possibilités différentes face à l'obstacle des orks. Les solutions ayant un minimum de créativité devraient fonctionner. Plus elles sont subtiles, mieux c'est.

Après que l'équipe ait franchi les orks, la porte s'ouvre et Morlock invite les runners dans sa suite.

MARCHÉ CONCLU

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les orks n'ont pas posé de problèmes, des types gonflés et vantards. Ils ont vite capitulé quand ils ont rencontré des gens qui savaient vraiment quel est le bon bout du fouet à mono-filament. Mais cette ... personne, qui vous invite à entrer, c'est autre chose.

Légèrement bossue et probablement très formelle, avec un teint que l'on ne peut qualifier que de cadavérique. Et en plus, il porte un costume de satin pourpre orné de dentelles noires et blanches.

"Mesdames et messieurs, mon nom est J.P. MORLOCK. Entrez, je vous prie."

Le nain se dandine dans son appartement, et vous le suivez. L'air sent le jasmin et la transpiration. Votre hôte vous fait signe de vous asseoir, vous verse du vin et vous fait passer un plateau de pâtisseries qui ont l'air naturelles, avant de s'allumer un cigare.

"Je représente une communauté d'intérêt qui voudrait vous demander un petit service. Une oeuvre littéraire d'un certain Ehran doit bientôt être publiée par Sylvan Information System. Mon client ne souhaite pas que cet ouvrage voie le jour mais ne peut néanmoins pas se permettre d'être impliqué dans un vol. C'est pour cela que vous entrez en jeu, mes amis. Selon mes contacts, vous êtes parmi les meilleurs indépendants de cette majestueuse cité.

"L'offre que je peux vous faire contient deux parties. La première consiste à pénétrer dans les bureaux locaux de Sylvan et à en extraire le manuscrit d'Ehran. Etant une personnalité un peu archaïque, celui-ci a écrit son manuscrit à la main ce qui devrait le rendre facile à identifier.

"Pour la seconde, vous devrez pénétrer dans le système informatique principal de Sylvan et déposer un virus dans la zone de stockage qui contient les ouvrages. C'est un programme assez simple que je mettrai à votre disposition. Une fois que celui-ci sera activé, il détruira toutes les copies et mettra quelques bâtons dans les roues des investigateurs éventuels. Pour différentes raisons l'accès extérieur au système informatique de Sylvan est fortement protégé, et je vous recommande donc vivement d'entrer dans le système depuis l'intérieur du bâtiment. Dans cette affaire, le temps joue un rôle important et vous n'aurez qu'une semaine pour compléter cette commande."





Si l'équipe à réussi à franchir les orks sans combattre, continuez à lire ceci:

"Le paiement est de 5.000 Y par personne d'avance, et 5.000 Y à la livraison du manuscrit. Comme compensation pour le fait que vous laissiez les données ne faisant pas partie de la commande, sans y toucher, je monte le paiement de 2.000 Y supplémentaires. Prendre d'autres données pourrait remettre en question le succès de la mission. Mais vous semblez déjà savoir ce que l'on peut faire avec un minimum de frais, ce que je respecte. Vous aurez la deuxième partie du paiement dès que j'aurais reçu le manuscrit ici. Avez-vous des questions?"

Si les joueurs n'ont pas su éviter le combat avec les orks, continuez à lire ici:

"Le paiement est de 3.000 Y par personne d'avance, et 3.000 Y à la livraison. Et 1.000 Y de plus que j'offre pour que vous ne touchez pas aux données n'étant pas reliées à votre travail. Je n'admettrais pas que mon temps soit occupé pour des acquisitions personnelles, cela nuirait à ma réputation. Je vous pris de bien vous souvenir qu'en de telles circonstances, les avares ayant vos occupations ne vivent pas très longtemps. Je vais être direct, si des données de Sylvan Informations venaient à apparaître sur le marché, parce que cela nuirait à ma réputation, je me verrais dans l'obligation de prendre les mesures appropriées. Avez-vous des questions?"

L'ENVERS DU DECOR

Après que les runners aient franchi les orks, Morlock les conduit dans sa suite et leur offre du vin et des amuse-gueule. Le Maître de Jeu devrait présenter Morlock comme une version richissime de Mick Jagger. Si les runners ont attaqué les orks, Morlock à l'air méprisant. Si les runners ont passé les orks par un autre moyen, Morlock les traite avec le respect dû à des professionnels.

Si les personnages-joueurs veulent négocier le prix avec Morlock, faire un *Test d'Opposition en Négociation*. Chaque succès augmente le prix de 500 Y par personne. Si l'équipe a combattu les orks, chaque succès augmente la paye de 250 Y.

Si les joueurs ont des questions, Morlock/le meneur devrait y répondre, si possible sans dévoiler d'autres informations. Le virus qu'ils doivent planter contient un message innocent. Le manuscrit, plusieurs centaines de pages, est probablement à l'abri dans le coffre d'un des bureaux des éditeurs.

Morlock peut mentionner le fait qu'Ehran pourrait coopérer avec un éditeur elfe. Mais il peut aussi bien mentir. Il n'y a pas de soutien pour l'équipe, ils sont livrés à eux-mêmes.

APRÈS VOUS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les bureaux de Sylvan Information sont dans la partie Est de Bellevue, un district merveilleux où tout le monde a un SIN et un emploi stable (Ha!). C'est à Bellevue que la plupart des plus riches citoyens de Seattle ont leur domicile et même si l'on peut voir des véhicules de Lone-star, la majorité des forces de sécurité sont privées et plutôt pointilleuses.

Les bureaux de Sylvan sont au centre de leur propre parc privé. Une pelouse magnifique entoure le bâtiment, des noisetiers, pommiers, cerisiers et même quelques chênes épars viennent meubler le tableau. Dans le coin nord-est de la propriété se trouve un petit lac artificiel avec trois îlots reliés entre eux par des ponts. Sous la surface, de gros poissons nagent paresseusement, leurs écailles scintillantes d'or et d'orange.

Le bâtiment lui-même fait trois étages de haut et fait face au sud. Il est en forme de croix, dont les ailes latérales font approximativement trente mètres de long.

Les seconds et troisièmes étages ne possèdent pas d'ailes latérales et se limitent au milieu du bâtiment principal. L'entrée principale est au sud et est gardée pendant la journée par deux gardes dans une guérite en plexiglas. La nuit, le bâtiment est fermé et vide à l'exception du concierge qui reste dans ses quartiers.

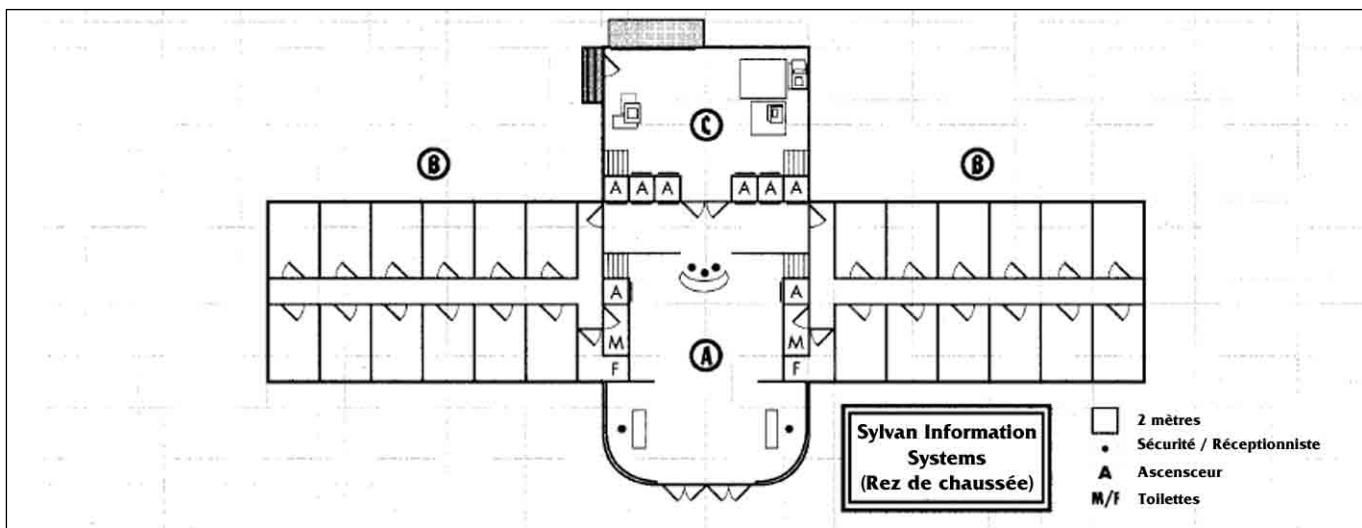
Du côté nord du bâtiment une large allée mène à une baie de chargement et à l'entrée des employés. A l'ouest se trouve un parking souterrain qui est réservé aux employés.

La porte de la baie de chargement est une simple plaque d'acier qui est fermée la nuit.

L'ENVERS DU DECOR

Les runners doivent pénétrer dans le bâtiment, y trouver le manuscrit, introduire le virus dans le système informatique et repartir. De nombreuses façons de pénétrer dans le bâtiment sont possibles, mais il vaudrait mieux le faire de nuit. Plus de 100 personnes s'y trouvent dans la journée ce qui rend les entrées non autorisées difficiles.

Les accès possibles sont la porte principale, la porte de derrière, les fenêtres du rez-de-chaussée de l'aile ouest ainsi que le parking souterrain et le tunnel des barghests. Toutes les entrées sont protégées par des maglock et des alarmes.





LEGENDE: SYLVAN INFORMATION

ENTREE (A)

L'entrée sud du bâtiment, une double porte vitrée, est surveillée par deux gardes en uniformes. Ces gardes sont du personnel de sécurité standard, ils ont un bâton étourdissant AZ-1 et ne portent pas d'armure. (utilisez le garde de sécurité corporatiste, SR2 p207)

Chaque table dispose d'un panic-button dont l'utilisation provoque l'arrivée trois minutes plus tard d'un fourgon d'agents Lone-star lourdement armés. Après 19H00, il n'y a plus de gardes.

Hall d'accueil

Trois personnes sont assises à un comptoir en forme de demi-cercle qui sépare la salle d'attente du grand vestibule. La salle d'attente est pleine de meubles rembourrés, dans des tons vert Lincoln et brun Arizona. La moquette marron foncé est décorée selon des motifs irréguliers par des filaments argentés. Les personnes de la réception ont des téléphones et des ordinateurs à commande vocale connectés à l'ordinateur principal se trouvant à la cave. Sur demande, ils peuvent servir du café ou du thé depuis un petit bar situé derrière le guichet.

Vestibule

Le vestibule est dominé par les portes d'ascenseur, d'escaliers et les deux portes battantes qui mènent à la baie de chargement et à l'entrepôt. Il y a huit ascenseurs (E): les six du côté nord mènent à la partie souterraine, les deux du sud montent et descendent. A l'ouest se trouve la zone de travail des éditeurs cadets en simsens, à l'est c'est celle des médias non-électroniques. Il n'y a pas de tapis dans le vestibule, à la place, le sol est recouvert d'une une mosaïque filigranée d'ivoire et d'ébène.

ZONE DE TRAVAIL DES EDITEURS CADETS (B)

Il y a deux zones dans lesquelles les éditeurs cadets de Sylvan travaillent, elles sont construites de la même façon. Dans chaque zone, il y a douze bureaux, tous faisant approximativement trois mètres de large sur six de long.

Chaque pièce contient un bureau, deux chaises, une desserte, et un terminal informatique complet avec fax, modem, imprimante et connexion pour datajack. A ces bureaux, les différents employés de rang inférieur travaillent à la réalisation quotidienne des projets de Sylvan.

Les terminaux permettent l'accès au système informatique principal de Sylvan Information. Un Decker pourrait entrer dans l'un d'eux et aurait accès à l'ordinateur principal se trouvant à la cave.

En outre, chacune des zones contient des toilettes, indiquées sur le plan par le H et le F.

BAIE DE CHARGEMENT (C)

Bien que Sylvan Information ne doive normalement transporter aucun produit, il a cependant besoin d'une baie de chargement pour les marchandises quotidiennes : les fournitures de bureau, ordinateurs, livraisons pour la cantine du troisième étage et d'autres marchandises qui sont livrées et doivent être amenées dans le bâtiment sans troubler le bon fonctionnement de l'entreprise. Ces marchandises arrivent par la porte de derrière. Deux agents de sécurité, possédant le même équipement que ceux de l'entrée, gardent cette partie du bâtiment et n'en permettent l'accès qu'aux employés et aux personnes autorisées. Des caisses contenant des marchandises diverses sont épargillées sur le sol nu et attendent d'être vidées.

Les employés qui sont garés dans le garage souterrain entrent dans le bâtiment par les six ascenseurs entre le vestibule et baie de chargement qui ont des portes dans les deux directions.

CAVE (D)

Les Runners ne devraient pas avoir à entrer dans ces pièces, mais voici cependant leur description pour le cas où ils le feraient.

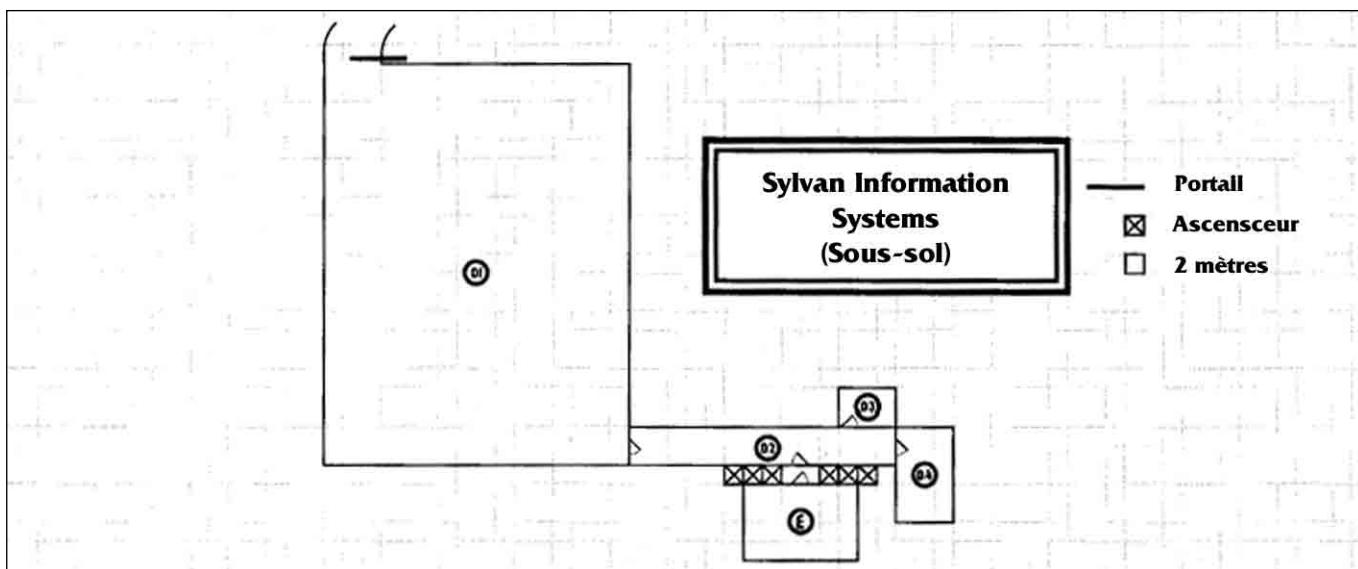
Garage souterrain (D1)

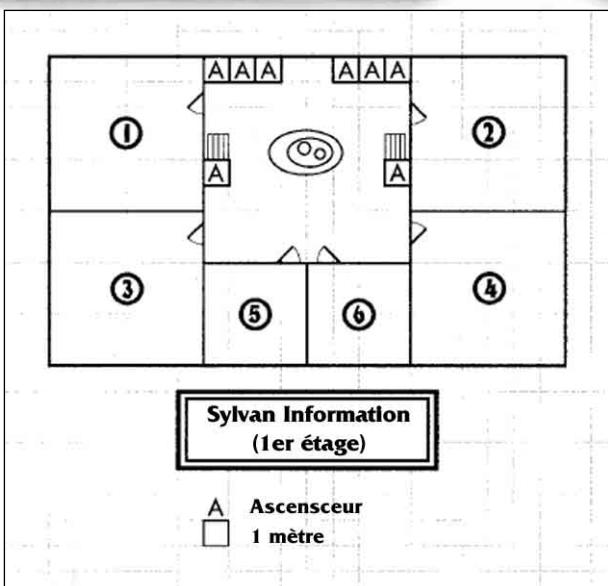
Le garage souterrain se trouve à environ 3,5 mètres sous le parc. On l'atteint par une large rampe qui descend de la rue jusqu'à la baie de chargement. La nuit, un rideau d'acier se déroule du côté de la porte devant l'entrée qui est protégée par un Maglock. Pendant la journée le garage souterrain est en général à moitié plein.

Couloir (D2)

Un passage de quatre mètres de large mène du garage souterrain au chenil des Barghests et à l'appartement du gardien.

Du côté sud du couloir se trouvent six ascenseurs qui transportent les employés au rez-de-chaussée. Le tunnel n'est que faiblement protégé, puisque seul le concierge le garde et qu'il n'est pas toujours présent.





Au milieu du mur sud se trouve une lourde porte d'acier protégée par une serrure électronique (Maglock niveau 5). Cette porte mène au local de l'ordinateur principal.

Les appartements du concierge (D3)

Le concierge et maître-chien vit dans un studio près de ses Barghests bien-aimés. Sa tâche principale consiste à nourrir les animaux et à les entraîner, à les laisser la nuit dans le parc et à les rentrer au chenil le matin. Son appartement comporte un lit, une cuisinière, un réfrigérateur, une commode et un lecteur sim-sens. (Pour le concierge, utilisez les caractéristiques du Flic des rues; SRII page 207.)

Chenil (D4)

Pendant la journée les barghests sont enfermés dans un chenil à l'extrême ouest du passage souterrain. Le chenil est assez grand pour six chiens, mais en ce moment quatre animaux seulement sont gardés là.

Du côté nord du chenil, un tunnel étroit monte à la surface près de la baie de chargement. Après le couche du soleil, le concierge peut ouvrir les portes supérieure et inférieure électriquement pour envoyer les animaux faire leurs patrouilles nocturnes.

SALLE DE L'ORDINATEUR CENTRAL (E)

Comme les ordinateurs fonctionnent mieux à l'abri de la chaleur, la température de ce local, rempli de gros ordinateurs et des quelques équipements périphériques de ceux-ci, est constamment maintenue à zéro par de grands climatiseurs. Le mur nord est une vitre qui permet un regard sur une entrée située entre la porte d'acier et la cloison vitrée mesurant tout la largeur du local. Des techniciens informatiques utilisent habituellement les terminaux de cette entrée et quelques blouses pendent à la garde-robe à une extrémité de la pièce.

Sylvan travaille avec des Super-Calcuteurs Sony-Cray-10000 qui offrent une architecture intérieure fermée, un accès par des terminaux séparés et d'autres périphériques.

PREMIER ETAGE

C'est au premier étage que les 'grands pontes' ont leurs bureaux. Les seuls accès passent par l'escalier ou les ascenseurs. Au milieu de cet espace se trouve un comptoir de réception rond. La personne qui est derrière s'occupe uniquement des gens qui sont assez importants pour avoir, à juste titre, atteint cet étage.

A cet étage se trouvent deux grands et quatre petits bureaux, mais les petits sont déjà bien plus grands que ceux du rez-de-chaussée. Ces bureaux appartiennent aux personnes suivantes, listées par ordre d'importance:

1. Malachi Morgan, président-directeur-général de Sylvan Information.
2. Ngon Dinh Sum, vice-président-directeur de Sylvan Information.
3. Eirand Gyigaiad, premier éditeur, un elfe.
4. Mark Fathom, deuxième éditeur
5. Sylvia Green, troisième éditrice, une elfe.
6. Mel Lei Fujiwara, quatrième éditrice.

Chacune de ces personnes à son propre bureau. D'épais tapis, d'immenses bureaux antiques en acajou et des terminaux informatiques efficaces et vides soulignent leurs éminentes positions. Ces ordinateurs sont en mesure de fonctionner indépendamment de l'ordinateur principal au sous-sol.

En plus du mobilier, une chambre forte se trouve dans chaque pièce, cachée derrière des panneaux du mur ou sous le tapis, quelque part près des bureaux. Ces coffres contiennent diverses informations très importantes, celui du PDG morgan contient un demi-million de Nuyens.

Le maître de jeu peut placer dans ces coffres toutes les informations, les papiers ou l'argent qu'il souhaite, la seule chose importante est que le manuscrit écrit à la main d'Ehran soit dans le coffre de Sylvia Green.

COMMENT OUVRIR UN COFFRE?

Ces coffres sont protégés par la bonne vieille méthode et non pas électroniquement ou magnétiquement. Les meilleurs verrous mécaniques que l'on puisse acheter gardent ces petites merveilles fermées.

Comment les joueurs peuvent-ils ouvrir ces armoires ? Une charge explosive bien positionnée fonctionnerait. Ou quelqu'un avec une compétence spéciale adaptée pourrait ouvrir la chambre forte en obtenant au moins trois succès contre un seuil de réussite de 5. La troisième possibilité est que les personnages trouvent la combinaison dans les fichiers cryptés de Sylvan.

Note au maître de jeu: dans la chambre forte de Morgan se trouve une note avec les combinaisons de toutes les chambres fortes et une liste exacte de leur contenu. Si les joueurs ouvrent le coffre de Morgan, ils apprennent que le manuscrit se trouve dans la chambre forte de Green et que la combinaison en est 5G-8D-18G.

LA SECURITE DE SYLVAN

Abstraction faite de la Paranoïa habituelle, Sylvan n'a aucune raison de s'attendre à une attaque. Les mesures de sécurité sont donc faibles et se composent essentiellement de divers systèmes d'alarme à l'intérieur du bâtiment. Si l'alerte retentit, il est prévu que la Lone Star arrive rapidement et prenne toutes les mesures nécessaires. Les quatre gardes corporatistes sont tous des gens normaux, armés avec les bâtons étourdisseurs. Ils prennent leur service chaque matin à 07h00 et s'en vont à 19h00 (Utilisez le garde de sécurité corporatiste, SRII, page 207, mais remplacez Combat à Mains Nues par Combat Armé.) La majorité des employés de Sylvan sont déjà partis à 16h00 bien qu'un éditeur cadet travaille parfois jusqu'à 18h00. Aucun employé n'est autorisé dans le bâtiment après 18h00, à l'exception des cadres et du concierge.



Quatre Barghests patrouillent sur le terrain après le coucher du soleil. Les chances d'en rencontrer un sont de 1/6 (1 sur 1D6) pour chaque tour où un personnage reste en terrain découvert. Ces chiens disposent d'un hurlement provoquant la peur, et leur morsure est très certainement plus douloureuse que leur aboiement. Lorsqu'ils attaquent un intrus, ils le font avec l'intention de tuer, et le hurlement alertera les chiens manquants. Un autre chien arrivera par phase de combat jusqu'à ce qu'ils soient tous les quatre rassemblés. (Le Barghest est décrit dans SRII, p221.)

Le terrain est complètement entouré par une clôture électrique de trois mètres de haut. Un contact non protégé cause un fort choc électrique (code de dégât: 9M).

Il n'est pas simple de dire comment l'attaque de Sylvan Information doit être jouée. Normalement, le maître de jeu devait pousser les joueurs à préparer un plan d'attaque. Si ce plan est excellent et fonctionnerait probablement, faites-le fonctionner. S'il est maladroit et sans aucune subtilité, envoyez aux joueurs une voiturée de flics de Lone-Star. Une partie centrale de cette shadowrun se passe dans la matrice. Si le Decker effectue une passe couronnée de succès, donnez-lui tous les renseignements dont ont besoin les joueurs pour récupérer le manuscrit et s'échapper. S'il n'entre pas dans le système ou que les CI le transforment en viande hachée, ne lui donnez rien du tout.

PIRATER SYLVAN

DANS LES COULISSES

La carte du système informatique ne montre qu'une petite partie de sa complexité. Il y a les 24 terminaux E/S dans les bureaux des éditeurs juniors et les six ordinateurs indépendants du premier étage du bâtiment Sylvan connectés au système avec leurs propres nœuds d'E/S. Dans ce système, il y a des fichiers innombrables, dont certains contiennent des renseignements importants pour les joueurs.



LE PLAN DU SYSTEME

Sylvan Information System a investi d'énormes sommes pour permettre à leur système informatique de ressembler à une forêt médiévale. Chaque base de données est perçue comme un arbre avec des informations pendant dans les branches. Chaque UST apparaît au Decker comme une tour de pierre hexagonale, gardée par un chevalier(CI) en armes. Chaque port d'E/S apparaît comme une petite hutte, le NA est un pont-levis sur les courants de données omniprésents et l'UC apparaît comme un château entier. Tous les utilisateurs autorisés du système ont un persona elfe. De l'extérieur, le système de Sylvan Information apparaît comme un système ordinaire, une structure géométrique multicolore et anguleuse en UMS (Universal Matrix Specifications) standard. Une fois à l'intérieur par contre...

NA #9206(24-1209) (Rouge-8, Barrière 6, Blaster 5, Trace et Rapport 6): Dès que le personnage franchit le seuil (passe les CI), le moyen-age commence. D'un seul coup, il se retrouve sur un vieux pont-levis en bois au dessus d'une rivière (flux de données) où nagent de nombreux poissons (paquets de données). Devant lui se trouvent une forêt médiévale et un chemin.

UST-1 (Rouge-5, Flux 4, Killer 4, Trace 5): Comme les autres UST de ce système, celui-ci apparaît comme une tour de pierre hexagonale dans une clairière. Un chevalier elfe vêtu d'une cote de mailles est assis à l'entrée, c'est la CI-Flux. Un renard (CI-Trace) ressemblant à un chien est couché à ses pieds.

Dans cette tour, trois autres portes mènent le decker vers la forêt par des chemins différents. De plus, une échelle permet de monter en haut de la tour. A cet étage, une rangée de petits couloirs mène à des cristaux et des bassins dont la surface réfléchissante présente les différents systèmes de sécurité.

USD-1 (Vert-5, Brouillage 5): Le couloir (ligne de donnée) qui mène à ce noeud s'ouvre sur une petite bibliothèque médiévale avec plusieurs volumes sur les pupitres ou dans les étagères. Les CI-Brouillage apparaissent comme des vieilles lettres, intercalées dans les livres. Les informations de cette base de données ne sont pas utiles pour la run et contiennent essentiellement des renseignements sur le personnel ou des données sur l'horloge ou le contrôle.

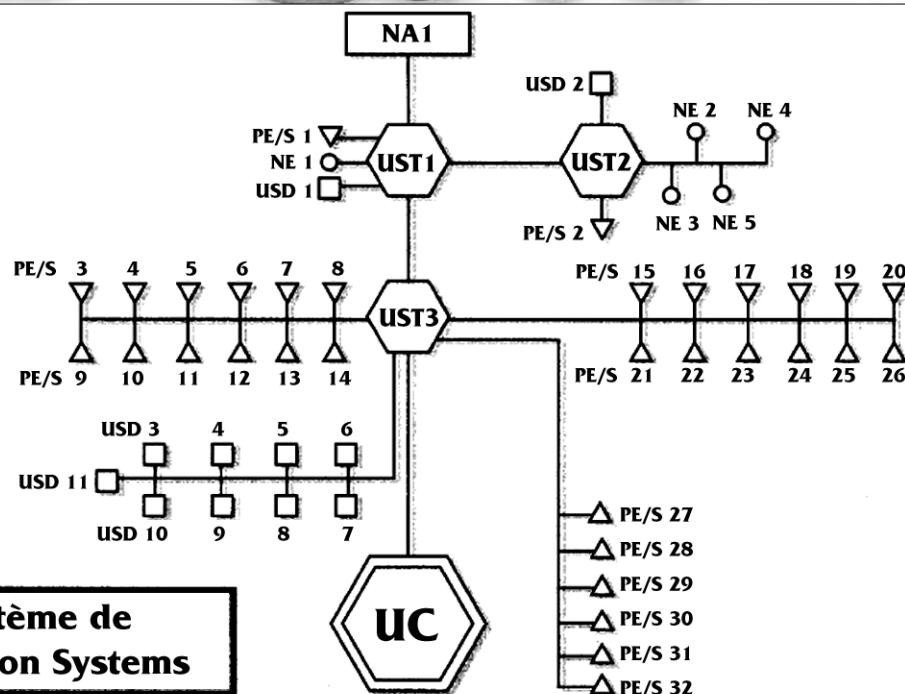
PE/S-1 (Orange-5, Flux 1): Cette CI apparaît comme une simple boule de cristal. La sécurité de Sylvan se fie d'avantage aux mesures de répression des nœuds importants qu'à de petits insectes dans les ports d'E/S. Le terminal auquel appartient ce noeud est sur le pupitre du personnel de sécurité.

NE-1 (Vert-5): Le noeud de contrôle des caméras de surveillance de Sylvan à l'air d'un petit bassin scintillant. Les moniteurs correspondants se trouvent sur le comptoir de la réception.

UST-2 (Vert-5): Cette tour n'est pas gardée et frappe par son excellent point de vue sur les environs. C'est naturellement l'unité gérant les systèmes du bâtiment.

USD-2 (vert-5): De nouveau une simple bibliothèque. Celle-ci contient des fichiers avec des matériaux d'ordinateur, brochures de documentation et ainsi de suite.

PE/S-2 (Vert-5): Ce terminal, qui se trouve dans la baie de chargement, sert au contrôle des nœuds-esclaves liés aux systèmes du bâtiment. Dans la matrice, il apparaît aussi comme une petite boule de cristal.



Carte du Système de Sylvan Information Systems

NE-2 (Vert-5): Ce nœud contrôle les ascenseurs du bâtiment et se présente comme un boulier.

NE-3 (Vert-5): Ce nœud contrôle les serrures intérieures et extérieures du bâtiment et apparaît comme un assemblage compliqué de verrous et de clés.

NE-4 (Vert-5): Ce nœud contrôle les alarmes incendie et les dispositifs d'extinction. Il apparaît comme une petite lampe éteinte, accompagnée d'outils de soins.

NE-5 (Vert-5): Ce nœud contrôle les climatiseurs et l'aération du bâtiment. Il apparaît comme une construction dessinée par De Vinci mêlant le chaud et le froid.

UST-3 (Vert-5, Flux 2, Killer 3): L'unité s'occupant du traitement des textes et des autres médias apparaît encore comme une tour hexagonale, mais est cette fois-ci gardée par un auteur derrière une table. Plusieurs gros livres sur la table contiennent les codes de tous les utilisateurs autorisés.

USD-3 à USD-11 (Vert-5, Brouillage 4): Ces zones de stockage sont à la disposition de tout le personnel. C'est ici que l'on peut trouver les fichiers importants de Sylvan. Ces bases de données ont la forme d'une bibliothèque.

PE/S-3 à PE/S-26 (Vert-5): Ces terminaux se trouvent dans les bureaux des éditeurs cadets du rez-de-chaussée et sont représentés par des boules de cristal comme les autres ports d'entrée/sortie du système.

PE/S-27 à PE/S-32 (Vert-5): Ces terminaux sont utilisés par six VIP de la société, dont l'éditeur.

- #27: Mei Lei Fujiwara
- #28: Sylvia Green
- #29: Mark Fathom
- #30: Elrand Gylgalad
- #31: Ngon Dinh Sum
- #32: Malachi Morgan

UC (Rouge-8, Flux 5, Noire 6, Trace 6) : l'UC apparaît comme un grand château, gardé par un drake humanoïde qui guette derrière les créneaux. La CI-flux est représentée comme une troupe de chevaliers elfes qui gardent le chemin du château.

CONTREMEURES

Une fois que les personnages sont dans bâtiment, ils peuvent se connecter au système à plus que trente endroits. Les glaces grises et noires qu'ils peuvent rencontrer dans le système apparaissent à chaque fois comme un animal ou un groupe d'animaux.

CI grises

La CI-Blaster apparaît comme un groupe d'1D6+1 coyotes. Les coyotes rongent les talons de leurs ennemis, mais leur vrai effet, donc l'éjection du decker et le grillage de son deck, n'est produit que par leur hurlement après que la victime soit atteinte.

La CI-Killer apparaît comme 1D3 Loups-garous. Les Loups-garous déchiquettent simplement le persona et assourdissent le Decker et les compagnons de route éventuels, s'ils y parviennent.

La CI-Trace apparaît comme un renard. Le renard ne lutte pas, mais au contraire s'enfuit dans la forêt. Utilisez les règles habituelles pour ce type de CI.

CI-noire

La glace noire à la forme d'un dragon noir ressemblant à une personne. (Présentez-la comme un dragon à l'anatomie humaine, mais avec une queue et des ailes.) Il a des écailles noires comme l'ébène sur la tête et le dos et sa couleur passe au gris sombre sur le ventre. Le dragon agit comme un magicien, lâchant des boules de feu et d'autres sorts de combat, et n'a d'autre but que de tuer tous les intrus non autorisés.

LA RECONNAISSANCE DU SYSTEME DE SYLVAN

Les Runner doivent entrer dans le système par le NA, un port d'entrée/sortie dans l'un des bureaux des éditeurs juniors ou par un nœud d'entrée/sortie dans l'un des bureaux au premier étage.



Dans le système, ils s'imagineront dans une forêt qui fourmille de vie : les oiseaux volent de branches en branches, les écureuils courent et sautillent, les nuages d'insecte bourdonnent sur les mares, les grenouilles plongent et des serpents rampent dans l'herbe.

Présentez tout cela rapidement. La majeure partie de ces mouvements correspondent au processus normal de la communication électronique dans le système.

D'autres systèmes représentent ce flux par des murs lumineux ou des lettres et des caractères mobiles. Faites effectuer à un martin-pêcheur un piquet sur les runners ou laissez-les se faire dévorer par les moustiques. Faites tout votre possible les rendre nerveux. Cependant, seules les quatre espèces animales décrites peuvent vraiment leur causer des problèmes. Pour compléter le tableau, décrivez un ours qui trotte lentement sur le chemin ou laissez un runner croiser le regard d'un sasquatch qui les observe entre les branches.

A la recherche des fichiers

Le système de Sylvan contient des centaines de fichiers qui sont divisés en neuf catégories. Bien que presque tous les fichiers vaillent quelques centaines ou milliers de Nuyens si on les propose aux bonnes personnes, ils méritent peu d'attention. Si les joueurs peuvent découvrir les choses importantes, donnez quelques points de karma supplémentaires comme c'est décrit à la fin de l'aventure. Les catégories des fichiers sont les suivantes :

1. Musique (USD-3)
2. SimSense (USD-4)
3. Livres interactifs(USD-5)
4. Publications graphiques (USD-6)
5. Les actes d'administration (USD-7)
6. Les actes personnels (USD-8)
7. Artiste (USD-9)
8. Les actes d'accès limités (USD-10)
9. Divers (USD-11)

Quelques-uns des fichiers importants que les shadowrunners peuvent trouver: le fichier 6-001 contient les données personnelles de Malachi Morgan, le fichier 6-002 celles de Ngon Dinh Sum, 6-003 Elrand Gylgalad, 6-004 Mark Fathom, 6-005 Sylvia Green, 6-006 Mci Lei Fujiwara. Chaque fichier est associé à un double dans l'unité de stockage de donnée 9, où les combinaisons des coffres sont enregistrées. Le pendant du 6-005 est 9-205 et cetera.

Le maître de jeu peut ranger ce qu'il souhaite dans ces chambres fortes; Pour cette aventure, seul la chambre forte de Sylvia Green est vraiment importante.

Le fichier #8-007 est gros, environ 240 Mp. Il contient les données biologiques et médicales des douzaines de Familles sur de nombreuses générations; les données les plus anciennes remontent à 1834. Tout le fichier est divisé en blocs plus petits et chaque bloc est réservé à une famille. Chaque bloc se termine par la remarque 'observation terminée' qui date d'entre 14 mois et 40 ans. Chaque bloc semble se concentrer essentiellement sur un membre ou quelques membres étroitement apparentés de la famille.

Si un personnage regarde ce fichier un peu plus attentivement et réussit un test de perception(10), il remarquera que l'observation des familles finissait quand la personne centrale de la famille tombait gravement malade ou atteignait sa quarantaine année.

Si l'examen intégral de ce fichier est entrepris, on peut remarquer qu'un bloc a été effacé. Si le decker réussit un test d'informatique (12), vous pouvez lui fournir les renseignements du tableau suivant :

Succès	Résultat
1	L'information a été effacée au cours d'une opération système normale et appartenait à la zone régionale 'Middle West'.
2	Comme ci dessus, plus le fait que de nombreux marqueurs et pointeurs semblent montrer qu'il concernait des personnes féminines d'une vingtaine d'années.
3	Comme ci dessus, mais l'examinateur trouve aussi les traces d'un programme de supervision extérieur dans le système. En d'autres termes, quelqu'un d'autre dans ce système était informé de toutes les entrées dans cette partie du fichier.
4+	Le personnage découvre tous ce qui est ci-dessus, plus le fait que ce bloc n'avais jamais été conclu comme les autres, bien qu'il ait été effacé.

Le fichier 9-0201 contient les combinaisons pour la chambre forte du directeur ; les numéros du 9-202 au 9-206 contiennent celles des autres bureaux au premier étage. Le numéro important se trouve dans le 9-205 : le manuscrit se trouve dans la chambre forte de Sylvia Green.

Le programme de virus

Le programme de virus est un chef-d'œuvre de travail. Au cas où un decker (ou quelqu'un d'autre) l'examinerais, il découvre qu'il est compressé en ce moment. Sous cette forme, il prend environ 20Mp de mémoire; il faut deux rounds pour décompresser. Un test réussi d'informatique ou d'une concentration ou spécialisation adaptée avec un seuil de réussite à 15 montre que ce programme se cachera profondément dans le système de Sylvan pendant un certain temps pour apparaître ensuite et faire afficher environ un jour plus tard sur tous les moniteurs une image à haute résolution d'une rapière de la Renaissance. C'est tout. Excepté le fait que ça détruire toutes les copies de "L'Humanité Révélée" présentes dans le système.

Faites attention au fait que pour planter le virus rien d'autre n'est nécessaire que de libérer l'icône du virus, un petit lapin innocent, ce qui demande de la part du decker un simple test d'informatique contre le niveau de sécurité du nœud. Le petit lapin partira immédiatement se cacher dans les buissons jusqu'à ce que son heure soit venue; pour le decker il ne sert à rien de l'observer plus longtemps. Au cas où le Decker conserverait une copie du programme, il établira six jours plus tard que le virus s'est activé tout seul et envahie maintenant toute la mémoire à la vitesse de 10 Mp par heure en détruisant tous les autres fichiers stockés. L'unique possibilité pour se débarrasser du virus est d'effacer toutes les données du deck. Chaque tentative faite pour sauver les fichiers copie seulement le virus un peu plus loin.

La tempête sur le château

Il est inutile d'entrer dans le CPU. Le dragon noir et les nombreux chevaliers elfes qui gardent l'entrée devraient suffire à détourner les joueurs de cette idée. S'ils tentent de forcer l'accès, informez-les du départ d'un petit renard (Trace et Rapporte) qui va chercher à découvrir la résidence du decker dans le monde réel.

Si Lone-Star entre dans le jeu à ce moment, envoyez au joueur au moins trois voitures de deux personnes et armez-les convenablement. Au cas où la mission tournerait au désastre, les Runner seront peut-être en mesure de s'échapper et de libérer leur camarade.



RASSEMBLER LES MORCEAUX

APRES LE RUN

Si tout s'est passé comme sur des roulettes, Les runners ont maintenant le manuscrit original entre leurs mains, le virus est implanté et ils ressortent du bâtiment par le chemin grâce auquel ils sont entrés. S'ils se rendent à la rencontre avec Morlock, ils n'auront aucune difficulté à atteindre sa suite. Si les personnages ont manqué de discrétion, ils finiront probablement à l'hôpital ou dans une cellule de Lone-Star. Lone-Star les retiendra quelques semaines et les interrogera à plusieurs reprises. Si les runners ne s'enfoncent plus profondément dans le guano, ils finiront par être libérés.

S'ils finissent à l'hôpital, ils le quitteront probablement rapidement, dès que leurs blessures seront suffisamment guéries. L'acompte qu'ils ont reçu de Morlock devrait pouvoir couvrir une bonne partie des frais du médecin.

Si cette aventure est un échec, le maître de jeu peut cependant facilement considérer que Morlock a engagé d'autres runners plus compétents qui lui ont ramené le manuscrit. Dans ce cas, il donnera simplement le manuscrit au M. Johnson suivant, pour que la prochaine aventure d'Harlequin puisse avoir lieu.

L'HUMANITE REVELEE

Au cas où un runner prendrait réellement le temps de lire Mankind Revealed, il pourrait découvrir:

1. Ehran a une écriture terrible.
2. Il a écrit le livre en anglais.
3. Ca se lit comme toutes les autres bêtises néo-philosophiques. L'approximation la plus exacte que puisse obtenir un runner sans doctorat en philosophie et beaucoup de temps est que le bouquin prédit un futur merveilleux dans lequel tous les métahumains vivront ensemble dans la paix et l'harmonie.
4. Il s'en vendra des millions d'exemplaires.

KARMA

Cette run est d'un type que les personnages devraient en principe pouvoir surmonter sans grosses difficultés; sinon, ils devraient rapidement se mettre à la recherche d'une autre profession. L'équipe devrait recevoir les points suivants :

Pour avoir récupéré le manuscrit: 3 points

Pour avoir installé le virus: 2 points

Pour avoir découvert le fichier biomédical: 1 point

(Le Maître de Jeu devrait donner ce dernier point sans explication.)

Karma individuel selon les règles de SR2, p199.







Haine

"L'association Para-Nobilis a été fondée en 2040. Son dessein est la protection de l'Homo Nobilis, les Elfes en grand danger dans la société d'aujourd'hui. Durant les émeutes de 2039, 4,739 Elfes au total furent tués. Un Elfe est tué tous les jours dans les rues de Seattle simplement à cause de la peur et des préjugés des Humains. L'association Para-Nobilis a été fondée pour montrer qu'en ces lieux, en ce temps, les Humains peuvent se placer au côté de leurs frères Elfes, les aidant à être tout ce qu'ils étaient réellement destinés à être."

-Tiré du pamphlet distribué par l'association Para-Nobilis, Seattle, 2051

INTRODUCTION

Le document ci-dessus, extrait d'un tract distribué dans de nombreuses écoles primaires en début d'année, est une citation directement issue de la constitution de l'Association Para-Nobilis et représente les plus hauts principes et espoirs du fondateur de l'APN, Leo Ridgeworth. La mort de Ridgeworth en 2043 changea à jamais la course de son ancienne association. Les circonstances entourant l'accident de monorail qui lui coûta la vie étaient suspectes, mais personne ne pu jamais prouver le crime. Aaron Mitchell, ancien secrétaire de Ridgeworth, prit la direction des 27 membres du groupe.

Convaincu que la mort de Ridgeworth était un meurtre, Mitchell entraîna les 27 membres de l'APN, en faisant des soldats, et lança une petite "guerre" secrète pour détruire les ennemis du groupe. Nombre d'opposants du groupe moururent, mais seuls six membres de l'APN survécurent. Après plusieurs mois, Mitchell (maintenant connu sous le nom de Xeric) appela à une trêve des hostilités et commença une campagne de recrutement pour reconstruire l'APN. Il ne fallut pas longtemps avant que les effectifs ne commencent à augmenter.

Le nombre actuel d'adhérents du groupe est d'environ 300 membres. La plupart ne font rien de plus que participer à la réunion hebdomadaire et distribuer des prospectus, mais le Conseil des Anciens (composé des six survivants de la "guerre") vit et respire par les anciennes histoires elfes, qu'ils essaient de transmettre aux autres membres de l'APN. Durant ces deux dernières années, l'APN a promu agressivement une philosophie de retour à la nature comme mode de vie idéal des elfes. Leur croyance fanatique inclus les attaques terroristes sur n'importe qui, Elfe ou non, qui s'oppose à leurs idées. En effet, l'APN et les Young Elven Technologists sont souvent en opposition complète. Les leaders de l'APN sont certains qu'une attaque des YET est imminente et ils y sont préparés. Voilà quelle est la situation au moment où les runners font leur entrée sur la scène.

ZOG





LIQUIDATION

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous recevez un appel de télécom comme tant d'autres sollicitant votre présence à un rendez-vous au Takuri, l'un des meilleurs restaurants du Seattle Downtown. L'interlocuteur, une femme à la voix plaisante, s'identifie comme étant Charlie. Elle dit qu'elle souhaiterait discuter de perspectives d'affaires avec vous.

Quand vous arrivez, le Takuri est assez plein, mais la lumière pâle vous empêche d'identifier qui que ce soit (ou qui que ce soit de vous identifier). Le maître d'hôtel, un imposant japonais en kimono classique, sourit quand vous demandez Charlie. Il acquiesce d'un hochement de tête et vous conduit dans une pièce qui ressemble à un accès vers une penderie. Au lieu de cela, elle débouche dans une petite salle à manger privée où trois personnes attendent.

La personne du milieu est Charlie Tarrow, une femme qui commence juste à perdre de sa splendeur naturelle. Même la cybernétique et les cosmétiques ne pourront lui rentrer la beauté qui, un jour, n'avait pas besoin d'être suggérée.

A sa gauche se trouve Wyrd, un humain male, probablement un rasoir. Ses yeux sautent rapidement sur chacun de vous avant de se fixer sur le leader du groupe. Les cheveux roux de Wyrd sont rassemblés en une natte défraîchie au sommet de son crâne et d'après leur aspect, il faut plus que la nature ou l'énergie statique pour les maintenir ainsi. Il porte un synthécuir Très Chic.

Le troisième, Trey, est jeune, pas plus de 18 ans. Contrairement aux autres, il n'est pas habitué à ce genre de choses. Tout en lui le montre, de sa veste doublée neuve trop nette à ses mouvements rapide, insouciants. Ses cheveux blonds sont lissés en arrière, lui donnant l'air d'un réfugié issu d'un vieux film de vampire. Il est le seul des trois à être visiblement armé, il porte un Streetline spécial dans un holster à dégagement rapide placé sur l'omoplate.

Charlie est de la vieille école ; elle commandera et mangera le dîner avant de parler affaires. Vous ne protestez pas car il s'agit d'une belle opportunité de manger quelque chose d'autre que du NutriSoja, et c'est elle qui paie. Quand tout le monde est repu, Charlie demande à Trey d'aller monter la garde dehors, puis elle explique les détails du run.

" Peut-être avez-vous entendu parler d'un groupe connu sous le nom d'Association Para-Nobilis ? Le public les connaît comme des partisans de l'idéal Elfique, mais mon client a un autre point de vue ". A ce moment, Charlie jette au leader du groupe une enveloppe. A l'intérieur se trouvent quelques photos à l'ancienne mode, le genre que peu de personnes savent encore trafiquer. Ce sont des photos d'Elfes qui ont été assassinés, et la cause de la mort est toujours une arme archaïque comme une épée, un arc et ainsi de suite.

" L'APN a tué des Elfes qui ne croient en leur version de l'" idéal Elfique " consistant à gambader dans la prairie en jouant d'un putain de luth. Mon client veut les voir éliminés. Il offre 20.000 nuyens, plus certains bonus que j'expliquerai dans un moment. "

" Le bâtiment servant de quartier général de l'APN est proche de l'Arcologie Renraku, dans son ombre serait plus approprié. Les six membres fondateurs de l'APN qui vivent dans le QG constituent la cible du run. Ce sera dur, mais je pense que vous pouvez y parvenir sans attirer les Samouraï Rouges de Renraku sur vos têtes. "

" J'ai parlé un peu plus tôt de bonus. Un premier bonus pour laisser tomber ça (elle lève une enveloppe scellée). Il vous faut la laisser sur le corps du leader de l'APN, que j'aime à appeler Xeric le Fou. Cette partie du run est gratifiée d'un extra de 2.500 nuyens. "

" Un second bonus pour un jeu de chasseur de tête. L'APN est composé essentiellement de poseurs, des simulacres d'Elfes qui ont subi une intervention chirurgicale et/ou portent de fausses extrémités d'oreilles pour ressembler d'avantage aux Elfes. Mon client veut les fausses pointes d'oreilles de chaque membre fondateur de l'APN, contre un bonus supplémentaire de 3.000 nuyens par pointe. Ces bonus portent le total combiné pour le job à approximativement 40.000 nuyens, ce qui est plus que suffisant pour un travail d'une nuit. Actuellement, mon client se soucie peu de l'état final de l'APN, tant qu'ils sont mis hors d'état, que les pointes sont collectées et que l'enveloppe est délivrée. Bien, poseurs ? "

DANS LES COULISSES

Elle s'enfonce dans son fauteuil pour laisser les runners discuter entre eux. Elle espère qu'ils vont accepter cette somme princière, mais peut rajouter jusqu'à dix pour cent si nécessaire. Elle déclare être totalement ignorante des intentions cachées derrière les clauses du run. En fait, la seule chose qu'elle sache est la raison pour laquelle elle appelle les runners " poseurs " (Ils posent comme shadowrunners. Une private joke entre elle et Wyrd).

Le run n'a pas de date butoir mais, évidemment, le plus vite ce sera fait, le plus tôt les runners seront payés. Charlie offre un acompte de 5.000¥, pouvant être négocié jusqu'à 10.000¥ de plus si les runners en ont réellement besoin. Si les runners ont besoin d'un supplément de puissance de feu, elle peut arranger la chose contre 500¥ de frais d'intermédiaire. Wyrd et Trey sont les deux personnes en qui elle a le plus confiance. Wyrd à cause de sa longue expérience, et Trey parce qu'il est trop loyal pour tenter quoi que ce soit. Les deux demanderont une part pleine du paiement pour le boulot.

Charlie Tarrow et Wyrd étaient des shadowrunners avant que le terme ne devienne populaire. Un réseau d'arrangeurs dont ils pensaient qu'il était tombé en désuétude 20 ans plus tôt les a contacté pour arranger ce travail. Ils sont mal à l'aise car beaucoup trop de personnes savent qu'ils sont impliqués.

Des runners intelligents essaieront probablement d'obtenir plus d'informations sur l'APN et sa base d'opération avant de s'y rendre pour refroidir les membres fondateurs. Il y a trois voies principales pour obtenir plus d'informations sur l'APN et son QG : les runners peuvent obtenir les plans du bâtiment si ils pensent à compulser le réseau des travaux publics (les plans originaux tout du moins ; il s'agissait d'un bâtiment de la ville il y a quelques années). Ils peuvent interroger un membre non-fondateurs de l'APN ou se rendre eux-mêmes à un meeting (en supposant qu'ils aient un non-elfe acceptant de se grimer avec des oreilles factice, une perruque et les jambières en cuir requises). Pour finir, ils peuvent essayer d'avoir des informations dans la rue, mais c'est la méthode la plus dangereuse et la moins fiable.

Notez que si les runners ouvrent l'enveloppe de quelque manière que ce soit, ils s'apercevront qu'elle contient la page de garde du manuscrit l'Humanité Révélée de Ehran.

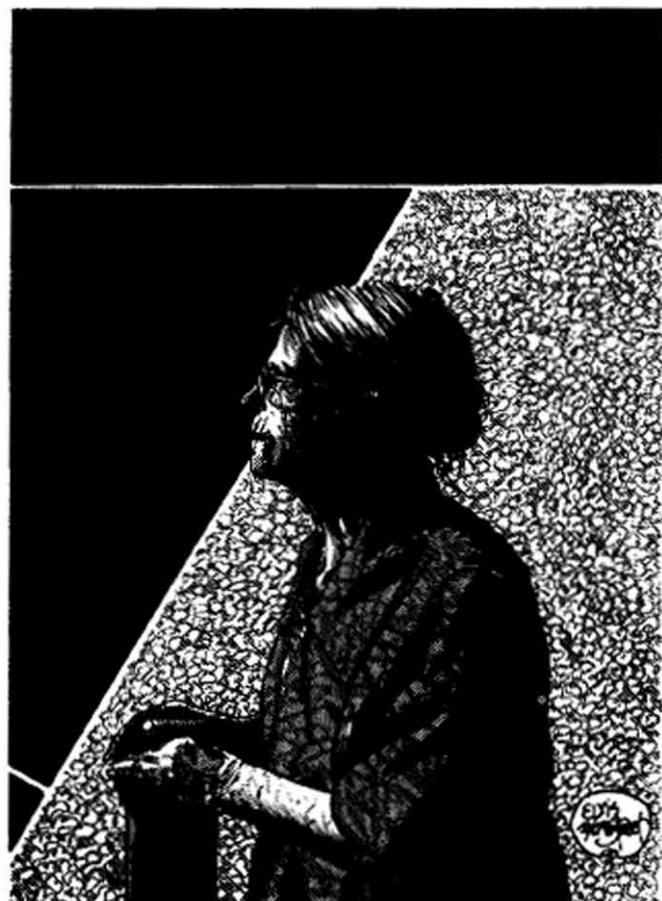


DÉPARTEMENT DES TRAVAUX PUBLIQUES (SHIAWASE CORPORATION)

Le personnel des travaux publics est indisposé par ces runners qui tentent de leur soutirer des informations. " Ils n'ont pas l'autorisation, il ne sont pas des forces de l'ordre ou des employés corpo, et ils viennent dans mon bureau avec des armes ! " Après que les runners aient entendu des sermons d'une poignée d'employés sur la sagesse qu'il y a à amener de l'artillerie dans leur bureau, quelqu'un leur demandera ce qu'ils veulent. C'est le commencement d'un tout autre problème. " Quel bâtiment ? Oh, ce bâtiment. Bien, ce n'est pas actuellement un bâtiment de la ville, donc nous n'avons pas les plans. ". Ce qu'ils ne disent pas c'est que les plans originaux devraient être au bureau des archives.

Si un des runners essaie vraiment de parler, quelqu'un prendra pitié du groupe et le mentionnera.

La Salle de Archives des Travaux Publiques était autrefois un abri nucléaire, et elle en garde des murs en béton, des lampes à la lumière crue et les cris perçants des rongeurs issus des ténèbres. Se rendre ici demande simplement de trouver l'entrée située dans les sous-sols du bâtiment derrière la porte marquée MEN puis de descendre 14 niveaux d'escaliers. Mesurant grossièrement 150 mètres de larges sur 40 de long pour 5 de haut, la pièce est remplie de classeurs remontant pour les plus anciens aux résultats des élections présidentielles de 1900. Dans un coin, se trouve le bureau de Harriet, qui contient un vieux fauteuil matelassé, une télé encore plus vieille, et bien sûr, un terminal informatique relié à la base de donnée moderne surchargée des données actuelles.



Harriet est responsable du Bureau des Archives. Comme elle le dira à tous ceux qu'elle rencontre, elle a 88 ans et dirige le bureau depuis au moins 47 ans. Elle est un peu sourde, mais charmante et elle est la seule personne dans toute la ville qui pourra potentiellement aider les runners. Il y a environ 35 ans, la ville essaya de mettre sur informatique toutes les données ici présentes, mais peu de temps après qu'ils aient terminé, le virus attaqua et détruisit tous les enregistrements. Quand la Shiawase Corporation remporta le contrat d'administration des Travaux Publiques de Seattle, ils tentèrent de renvoyer Harriet. Ce qu'ils apprirent rapidement, néanmoins, c'est que le département ne pouvait pas fonctionner sans elle.

Harriet fait juste moins d'un mètre et demi, pèse 36 kilos et il semble que la moindre brise pourrait l'emporter. Elle porte normalement une robe à fleurs et des lunettes de lecture, et a besoin d'un escabeau pour atteindre les rayons supérieurs. Elle abandonnera immédiatement tout ce qu'elle faisait pour aider ces " charmants jeunes gens ".

Harriet est un petit peu sénile, mais elle peut fournir de bonnes informations. Il y a environ deux semaines, un membre des YET s'est arrêté ici, recherchant aussi les plans du quartier général de l'APN en prévision d'un raid. Si les runners se comportent bien, elle pourrait aussi les mettre en contact avec une alliée puissante en la personne de sa fille, Kerry.

Le personnage le plus charmeur, s'il y en a un, devra réaliser un *test de Charisme* (4).

Succès Résultat

- | | |
|---|--|
| 0 | Harriet trouve le plan après trois heures passées à chercher dans les fichiers et à faire déplacer aux runners les plus grands et le plus forts de lourds tas de papiers pour elle. Elle donne une copie de la carte aux runners mais ne leur dit rien à propos des portes scellées. |
| 1 | Harriet trouve les plans en environ deux heures, et mentionne ensuite que quelqu'un d'autres cherchait les mêmes plans il y a environ deux semaines. |
| 2 | La personne qui recherchait les plans était un Elfe qui ressemblait à un samouraï. Harriet offre aussi aux runners quelques Brownies Cuisinés de Tante Sara. |
| 3 | Harriet trouve une mise à jour des plans qui mentionnent l'installation d'un ascenseur dans le sous-sol (signalée sur la carte). Elle propose aussi de présenter sa fille à un des runners. |

INTERROGATION / INFILTRATION

Il y a deux façons d'appréhender Interrogation / Infiltration. Dans le premier cas, les runners devront coincer un membre de l'APN et l'interroger sur l'organisation, ou dans le deuxième cas ils peuvent introduire l'un d'entre eux dans un meeting. Les deux méthodes présentent des inconvénients.

Interrogation

L'APN, en plus de son meeting hebdomadaire du jeudi soir, laisse ouverte une aire de réception pour que toute personne passant puisse entrer et parler. Les runners peuvent intercepter un membre rentrant chez lui après un meeting du jeudi soir ou attendre qu'un membre sorte avec des tracts pour se rendre à la sortie d'une école (Utiliser le Contact Humain Piéton p. 116, Sprawl Sites).



Les informations qu'ils peuvent obtenir, néanmoins, sont limitées. A moins que par un coup de chance brute ils ne parviennent à se saisir d'un des membres fondateurs du groupe, ils n'obtiendront probablement rien de plus que le plan du rez-de-chaussée. (La plupart des membres extérieurs ne vont jamais plus loin que les zones de rassemblement du rez-de-chaussée).

Infiltration

Cette méthode est légèrement meilleure que la précédente, mais pas tant que ça. Le parrain de la réunion hebdomadaire du jeudi soir de l'APN parle de sujets aussi variés que : " Le Rôle des Elfes dans la Société Moderne ", " Le Danger de l'Humanis ", " Contrecarrer les Métahumains Mal Guidés ", et ainsi de suite. Comme les membres de l'APN sont tous des Poseurs Elfes, un véritable Elfe pourrait avoir des problèmes à se faire passer pour un poseur. S'il est démasqué, il se sera soit honoré soit attaqué, en fonction de sa réputation.

S'il est un Elfe "digne" (un qui se promène avec des épées et des arcs, qui monte un animal, et ainsi de suite), ils voudront être comme lui. Si il est un samouraï standard avec du chrome et des cyber-n'importe-quoi, ils seront un peu contrariés. Un Humain aura plus de facilité à se faire passer pour un poseur Elfe, mais il peut trouver déstabilisant de porter de fausses oreilles, des habits en fausse fourrure et une épée.

L'infiltration dévoilera les plans du rez-de-chaussée et montrera aussi aux runners à quoi les membres anciens de l'APN ressemblent et comment ils s'habillent (point important puisque leur mission est de les tuer). Les runners entendront aussi un discours sur " L'APN et son Rôle dans le Monde d'Aujourd'hui ", une diatribe de deux heures louant l'organisation.

CONTACTS DES RUES

L'APN a un peu de soutien provenant des corps. Tout mouchard ou informatrice le sait de telle sorte que les runners n'ont pas besoin de faire de jets de dés pour l'apprendre. Tout ce qu'ils ont à faire est de demander. Seuls deux groupes dans la rue osent s'opposer à l'organisation. Le premier est celui des Young Elven Technologists (Jeunes Elfes Technologistes), le groupement Elfe qui appelle les elfes à travailler et à vivre dans un monde moderne sans se droguer ou se plaindre. L'autre est Sceptre Productions (les Productions Sceptre), un groupement de média qui a perdu une de ses équipes il y a cinq mois. Les runners devront approcher l'une de ces deux organisations avant d'obtenir autre chose que de la double-merde ou des sceaux d'eau.

Young Elven Technologists (Les Jeunes Elfes Technologistes)

Les runners seront capables de contacter les Jeunes Elfes Technologistes assez facilement, mais les membres des JET diront que " les Young Elven Technologists (Les Jeunes Elfes Technologistes) croient en la capacité de l'Homo Nobilis à exister et à prospérer dans ce monde sans recourir aux stéréotypes qui s'ils sont vieux de plusieurs éons sont toutefois inadaptés. En cela, nous sommes diamétralement opposés à l'Association Para-Nobilis, et nous tentons de combattre leurs conceptions erronées comme à notre habitude : par la logique, le débat raisonné. "

Sceptre Productions (Productions Sceptre)

Les runners peuvent avoir plus de chance avec le Sceptre. Quand ils contactent le Sceptre, ils sont mis en contact avec une femme qui leur dit qu'une équipe a été perdue il y a plusieurs mois près de la pyramide d'Aztechnology. C'est la seule information qu'elle leur dévoilera à moins que les runners ne parviennent à piquer au vif sa curiosité en mentionnant soit les informations que leur a donné Harriet Taylor à propos des photos, soit en parlant des photos que leur a fourni Charlie Tarrow. Autrement, sa réponse sera simplement " Sans commentaires ". Néanmoins s'ils mentionnent ces informations, elle les invite à la rencontrer tard dans la soirée pour échanger des informations, donnant à l'équipe une adresse dans une zone très classe de la ville.

L'adresse est celle d'une maison de ville dans le secteur corporatiste, une luxueuse bâtie à deux étages qui coûte probablement à quelqu'un quelques trente plaques par mois. Les registres de la ville ont répertorié le propriétaire comme étant Sceptre Productions (les Productions Sceptre) et son habitante actuelle comme étant Kerry Taylor, une reporter freelance connue pour son travail qui embarrass corpos et runners et assimilés avec des histoires de violation des droits de l'homme.

Femme aux cheveux sombres, la trentaine naissante, Kerry Taylor est la fille de Harriet Taylor. L'équipe vidéo de Sceptre perdue cinq mois plus tôt était dirigée par son " ami ", et elle cherche la vengeance du sang.

Kerry explique que l'équipe perdue était constituée de quatre personnes assignées à la surveillance de l'APN après que Sceptre ait entendu des rumeurs disant que les membres de l'APN pouvaient assassiner des Elfes. Les corps de l'équipe furent retrouver par chance la nuit après un bain de sang dans un club branché informatique possédé et dirigé par des Elfes. Un téléphone de poignet toujours en état de fonctionner a mené DocWagon jusqu'aux corps, qui étaient ensevelis sous un mètre de Cerabéton. Trois jours plus tard, Taylor quittait son job et se portait volontaire pour démasquer l'APN pour le compte de Sceptre.

Pour une fois, Kerry ne se soucie pas d'avoir ou non un reportage, tant que cette association de " protecteurs des Elfes " est pulvérisée. Si elle doit s'allier avec les runners pour y parvenir, elle le fera. Comme elle l'explique au groupe, leur type de " magie blanche " le monde peut s'en passer.

Kerry n'est pas ce qu'elle paraît, mais elle prend de grand soin à ne pas révéler ses talents magiques sauf en cas de nécessité absolue. Elle considère ses capacités magiques comme un as qu'il est opportun de sortir lorsqu'elle est au fond du trou. D'un autre côté, elle révélera tout ce qu'elle sait à propos du cercle intérieur de l'APN, ce qui inclus leurs descriptions et leurs photos.

Kerry mène sa croisade depuis quatre mois, harcelant les membres de l'APN jusqu'à ce qu'ils soient certains qu'elle est en relation avec leurs ennemis les YET. En effet, l'APN a planifié le chant du cygne de Kerry pour cette nuit même. A peu près une heure après l'arrivée des runners dans la maison, les espions de l'APN décident que les runners font partie de la conspiration. Il y aura quatre membres de l'APN de plus qu'il n'y a de runners présents, avec Erendahl supervisant à l'extérieur. Son intention n'est pas de s'engager, mais juste de voir à quel point ces nouvelles recrues des JET sont fortes. Après la bataille (en supposant que les runners gagnent), il partira, rapportant au Conseil des Anciens que les runners sont terribles, et recommandant que le Conseil recrute des mercenaires ou des runners de son côté.



LE RAID

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand Charlie disait que le quartier général de l'APN se trouvait dans l'ombre de l'Arcologie Renraku, elle ne se moquait pas. L'Arcologie a un système technologiquement avancé qui dérive la lumière du soleil (ce qui en arrive à Seattle) dans les profondeurs du bâtiment pour illuminer les parcs intérieurs et les niveaux de résidence. Une partie de cette lumière rebondit aussi vers les niveaux inférieurs du bâtiment pour illuminer les parties de Seattle Downtown qui seraient littéralement dans l'ombre de l'Arcologie la majeure partie de la journée. Malgré cela, les QG de l'APN réside dans l'ombre, apparemment du fait d'un défaut de conception.

Dans la soirée, les lampes ornementales de l'Arcologie projettent une lueur diffuse sur la zone, laissant l'immeuble bien illuminé. L'heure des plus grandes ténèbres et des plus profondes ombres ? Juste après l'aurore.

DANS LES COULISSES

Les quartiers généraux de l'association Para-Nobilis sont dans un vieil immeuble à deux étages. Il sert d'habitat à 19 membres de l'APN et a jusqu'à deux douzaines de 2 roues cendassées au râtelier à tout moment. Comme les runners devraient essayer d'éviter le massacre en masse et devraient essayer d'éviter d'attirer l'attention des forces de Sécurité Renraku, un raid discret durant les premières heures de la matinée reste la meilleure chance de succès. Les statistiques sont données pour une intrusion durant ces heures.

Le rez-de-chaussée se compose des salles de réunion de l'APN. Les assemblées hebdomadaires du jeudi se tiennent dans le garage qui contient un temps les véhicules de la cité, et diverses autres salles servent de plus petites salles de réunion où le Conseil des Anciens confère ou mène les briefings pour ses plus proches partisans. Comme de larges camions furent à un temps garés au rez-de-chaussée, le plafond se situe à plus de 4 mètres de haut. Fierelle vit à cet étage, mais ce n'est pas de notoriété publique.

Le second étage contient les chambres à coucher de la plupart des membres de l'APN qui vivent actuellement là. De plus, les procédures standard de l'APN engagent les membres à rejoindre des positions défensives préparées au second étage, si il devenait nécessaire de défendre les membres du conseil. Au second étage se trouve également le bureau de Xeric, où il tient les archives de l'APN sur d'innombrables piles de papier, sans le moindre terminal en vue.

Le sous-sol est la plus difficile des trois niveaux à atteindre, comme il n'est accessible que par l'échelle ou le monte-chARGE du premier étage. Il est utilisé pour du stockage aussi bien que l'entraînement au maniement des armes. Thirian le maître d'arme dort habituellement ici plutôt que de se soumettre à la surveillance du reste de l'APN. Se trouve aussi ici bas un animal qui est le symbole de l'APN : un cheval modifié chirurgicalement pour ressembler à une licorne.

L'APN s'attend à ce que les Young Elven Technologists réalisent un coup contre eux d'ici peu de temps, donc des gardes temporaires ont été établies. A tout moment, il y a au moins quatre poseurs réveillés et armés. De plus, si l'alarme est déclenché ou si des armes lourdes sont utilisées, la Lone Star sera appelée (réponse en 2d6 minutes) pour enquêter à la fois sur l'APN et sur tous les runners capturés sur les lieux.

JOUER LE RAID

Comme dans **Corps**, les événements de cette mini-aventure sont simples. C'est cependant exactement pour cette raison qu'il est à peu près impossible de prévoir quelle approche les runners choisiront pour le raid. Ils pourraient se montrer subtils ou juste plus simplement opter pour l'approche "à-travers-la-porte-de-devant-sous-le-feu-des-flingues". Où n'importe quoi entre ces deux approches.

Pendant que les joueurs montent leurs plans, le MJ doit rester attentif, tous les facteurs introduits décidant de la position des membres de l'APN et des autres événements pouvant se produire pendant le raid. En fin de compte, le raid sera résolu par le biais de combats intenses, et le MJ peut devoir attendre jusque là pour prendre la plupart de ses décisions. Il peut même souhaiter attendre ces moments afin d'être en mesure de décomposer la situation en cours.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Salle de l'ascenseur (1)

Sur les murs de cette salle se trouvent d'anciennes affiches louant les joies que l'appartenance aux Pompiers de Seattle procure. En dehors de cela, cette salle est vide. L'une des deux lampes de la salle se situe à côté de la porte et l'autre est sur le mur opposé.

Si quelqu'un examine le sol de près, il remarquera le disjoncteur de l'ascenseur dans la section nord-est de la pièce. La lampe opposée à la porte contrôle la présence de l'ascenseur. Quand elle est allumée (comme c'est le cas actuellement), l'ascenseur se trouve ici au ré de chaussé.

Salle de stockage (2)

Il s'agit de la salle où sont stockés les outils que les membres de l'APN utilisent pour réparer leurs motos et les autres objets autour du quartier général. La porte du mur nord menant à la salle de l'ascenseur est plus large que la normale ; deux mètres de haut sur deux mètres de large.

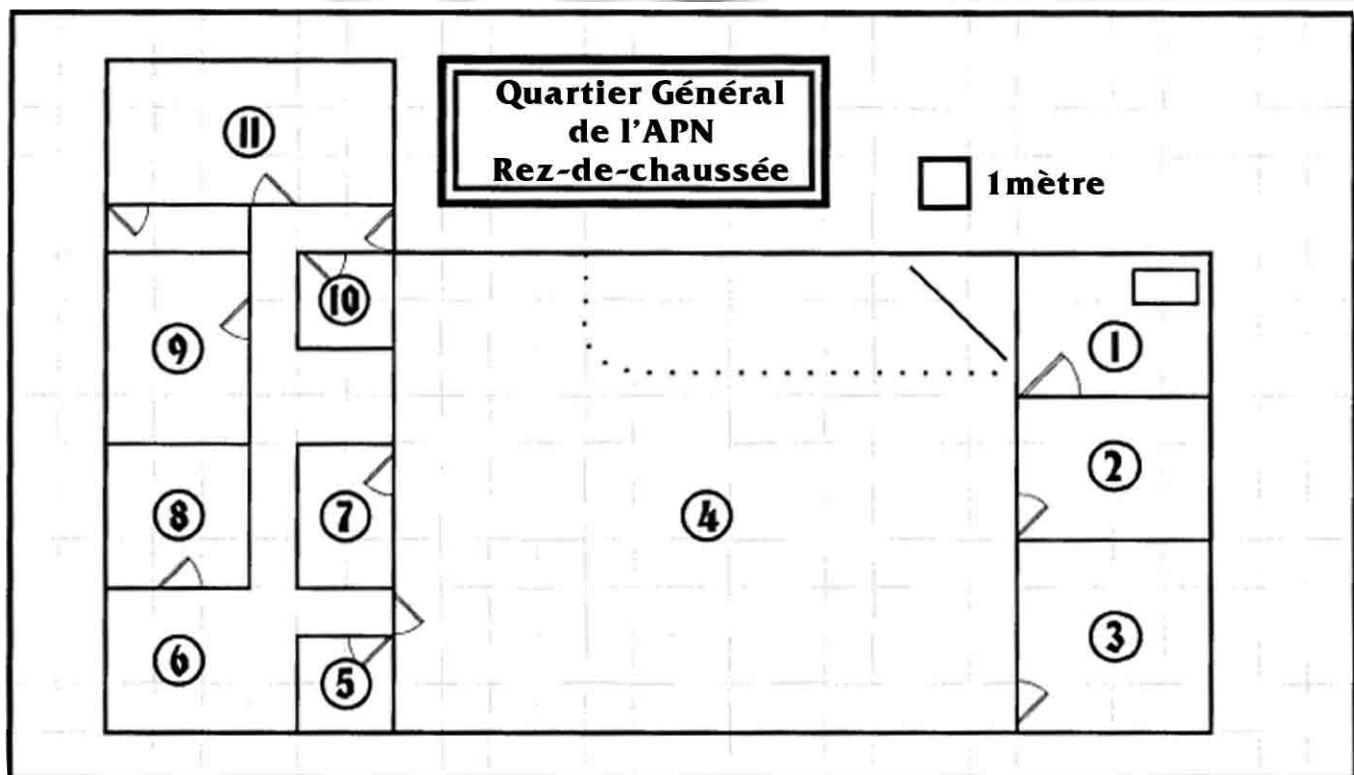
Salle vidéo (3)

C'est ici que l'APN garde la plus grande partie de son équipement audio-visuel, aussi vieux soit-il. Au milieu du bric-à-brac de vieux projecteurs de diapositives, de lecteurs de vidéodisques, et autres appareils, se trouve une échelle menant au sous-sol à travers le plancher.

Salle de meeting (4)

La salle de meeting principale de l'APN a les murs couverts du sol au plancher de fresques issues du travail de Tolkien et d'autres auteurs de fantastique. Suspendus entre les fresques se trouvent des spécimens d'armes Elfes anciennes (épées, arcs et autres semblables), mais tous sont faux. Sur le côté nord de la pièce est dressée une estrade avec un écran de projection, plusieurs chaises, et un podium. Faisant face à l'estrade se trouvent se trouvent des rangées de chaises pliantes en bois.

Si une alarme a déjà été déclenchée, quatre membres de l'APN seront postés du côté est de la pièce, défendant l'entrée de la pièce 2. L'un d'entre eux sera armé d'un Uzi III. Leur but sera de ralentir tout les intrus et si possible de les amener à croire que l'accès au niveau supérieur se trouve dans la pièce 2.



Bureau des admissions (5)

Un petit bureau d'admission, cette pièce a une fenêtre donnant sur la pièce (6) permettant la réception. À côté du téléphone sur le bureau au centre de la pièce se trouve un petit bouton blanc. Il s'agit d'un interrupteur pour l'alarme silencieuse qui active un beeper dans la salle du conseil et dans le dortoir. Au moins une personne se trouve en permanence ici, assise dans l'ombre, essayant de ne pas paniquer et de ne pas presser le bouton. Du fait de plusieurs fausses alertes, Xeric téléphonera au bureau pour vérifier auprès du garde à chaque fois que l'alarme est activée. Xeric ne déclenchera l'alarme que si il n'obtient pas de réponse ou si le garde en poste confirme l'alerte. Si l'alerte a déjà été donnée, il y aura trois personnes ici, armées et portant des vestes à plaques.

Salon (6)

Ce petit salon a un écran vidéo sur le mur est, avec un divan lui faisant face.

Si l'alerte n'a pas été donnée, une fillette de sept ans dort tranquillement sur le divan. Si elle est interrogée, elle peut donner aux PJs l'emplacement de la chambre de la "Femme Rouge" au fond du hall (Pièce 11). Si l'alarme a été donnée, elle est sous le divan.

La fillette n'a rien à voir avec l'APN. Elle se faufile ici avec l'accord non-officiel de Fierelle. Si elle est interrogée par un runner sympathique, la petite Maria peut parler de la "Femme en Rouge" en question, principalement de ses principes éthiques par rapport à la notion de tuer quelqu'un pour conserver sa pureté. Bien sur, la petite fille ne s'exprime pas de cette manière.

Salle de propagande (7)

Cette petite salle contient de multiples armoires pleines de brochures, données statistiques et études de l'APN. Que l'alarme ait été déclenchée ou non, la pièce est vide.

Bureau (8)

C'est dans ce bureau que Xeric réalise l'endoctrinement des nouveaux "convertis" de l'APN. Dans une boîte de verre à l'entrée de la pièce se trouve un stylo plume qui a été couvert de bronze. Une petite plaque l'identifie comme ayant été utilisé autrefois par le sage Elfe Xeric. Le seul autre objet d'intérêt est un Ares Predator II dans un tiroir côté du bureau.

Un autre bouton d'alarme blanc est placé dans le compartiment pour les genoux du bureau. La pièce est vide, que l'alarme ait été déclenchée ou non.

Chambre à coucher (9)

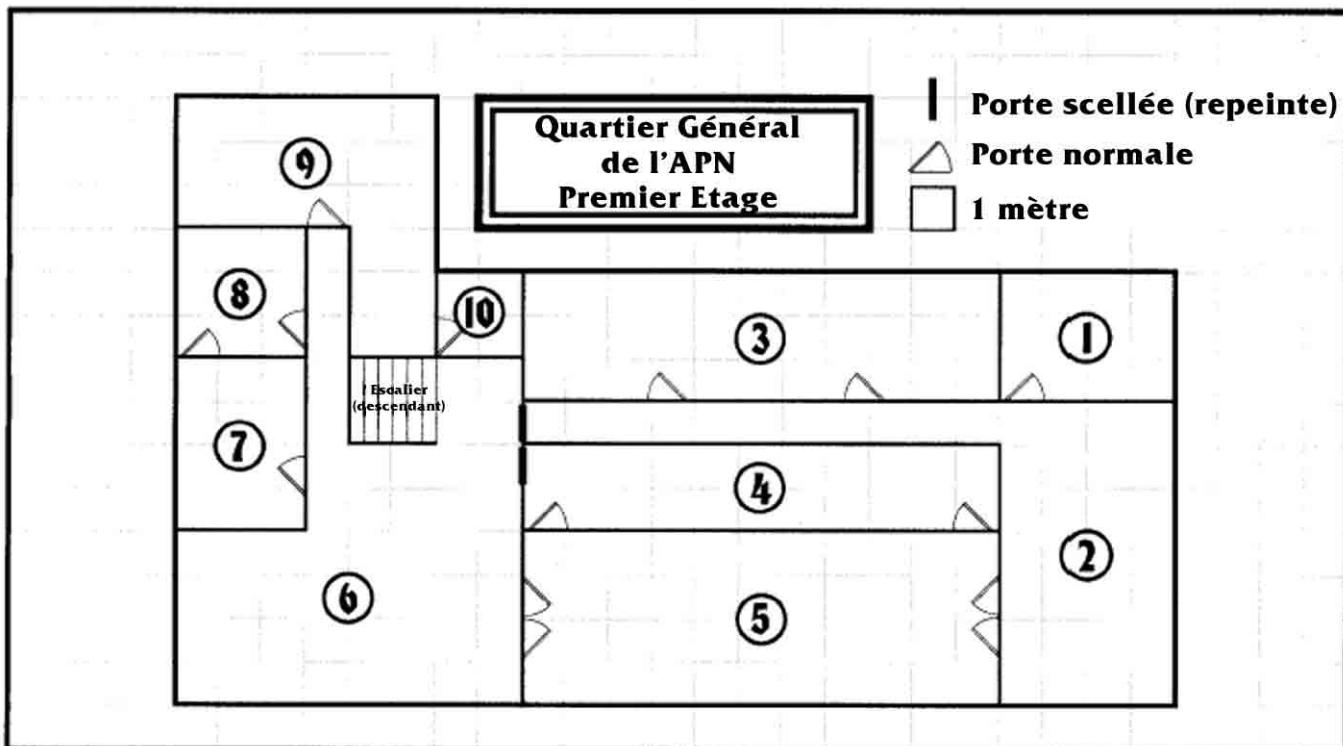
C'est la chambre à coucher de Blaine Deathedge. Décorée en ombres de noir et de gris, elle ressemble à un musée de guerre au moins autant qu'à un cimetière. Les murs sont décorés de quincailleries meurtrières, allant d'un AVM à un véritable couteau de survie. A peu près tous les types d'armes peuvent être trouvés ici. Un panneau d'alarmes rouges et vertes est placé face au lit de camp militaire dans le coin.

Si l'alarme n'a pas été déclenchée, il y a cinquante pour cent de chance que Deathedge soit éveillé et en train de méditer ici. Si l'alerte a été donnée, il attendra à l'intérieur avec son HK227 (munitions explosives) jusqu'à ce qu'il soit manifeste que les attaquants sont ailleurs. Alors, il quittera la pièce, pour trouver quelques laquais toujours en vie, et tenter d'assaillir l'arrière de la force d'invasion.

Salle de bain (10)

Autrefois collective, cette salle de bain a été réaménagée avec une baignoire pour en faire une salle de bain privée.

Si l'alarme n'a pas été déclenchée, il y a une chance sur six qu'il membre de l'APN se trouve dans cette pièce quand les runners arrivent. Si l'alerte a été donnée, la pièce est vide.



Chambre de la Femme en Rouge (11)

En faction devant cette pièce se trouve un garde armé non seulement de l'Ares Crusader standard de l'EPN, mais aussi avec un Uzi III. A l'intérieur, la large pièce ressemble à la version rouge sang d'un conte des Mille et Unes Nuits. Assise au milieu des voiles rouges, des vêtements de nuit rouges, des murs rouges, et des tapis rouges se trouve une femme vêtue entièrement de rouge. Elle est éveillée et vous regarde du lit placé dans le coin.

Depuis plusieurs semaines, Fierelle s'est inquiétée de la moralité de la mise à mort de Métahumains en vue de préserver leur pureté, et commence doucement à réaliser que quelque chose ne tourne plus rond. Le fait que la petite Maria dans le salon pense qu'il s'agit de meurtres n'arrange pas les choses.

Quand l'alarme est déclenché, Fierelle reste simplement ici, se demandant si elle a le droit de tuer qui que ce soit. A cause de cela, sa réaction instinctive sera de parler, et non de tirer. Si les runners prennent le temps de parler calmement avec elle, ils peuvent l'amener à les aider, ou au moins à ne pas les gêner. Si elle est interrogée, elle donnera les pointes d'oreilles esthétiques qu'elle porte. Bien sûr, si la petite Maria est toujours avec les runners, la voir courir de part et d'autre de la pièce en criant "Ne faites pas de mal à la Femme en Rouge" peut aussi les stimuler dans ce sens.

DEUXIÈME ÉTAGE

Chambre (1)

Voici la chambre d'Allair Shadowdeath. Des photographies de stars des médias et du cinéma sont épinglees aux murs. Les sujets de ces photos ont invariablement des cercles rouges sang autour d'eux. Au dessous du lit, dans un coin se trouve une pile de détritus. Sur le lit se trouve un homme chauve aux oreilles pointues qui porte une longue robe noire fluide.

Comme Allair ne possède pas de compétences en matière de combat, que l'alarme soit déclenchée ou non, il est assoupi ici. Si les runners l'éveillent, il déclarera immédiatement être le "Grand et Puissant Mage de la Mort" et leur demandera de s'agenouiller. La puce BTL dans son chipjack lui fait dire mais aussi croire tout cela.

Atelier (2)

Tout évoque l'atelier d'un magicien tiré d'un mauvais sim d'horreur, et c'est bien ce dont il s'agit. Un établi d'un côté de la salle supporte des gobelets qui, après un examen détaillé, s'avère contenir différents mélanges de Soja Liquide.

S'il n'y a pas encore eu d'alerte, un garde se trouve ici, jurant et n'aspirant qu'à être à l'un des deux autres postes de garde. Si l'alarme a été déclenchée, il y aura quatre hommes, en plus d'Allair, derrière l'établi retourné. Si les runners ont franchi les portes closes proches de l'escalier, ils parviendront à prendre les gardes à revers. Si non, les gardes sont considérés comme à couvert. Les quatre gardes portent des armes standard. Allair possède un HK227.

Réserve (3)

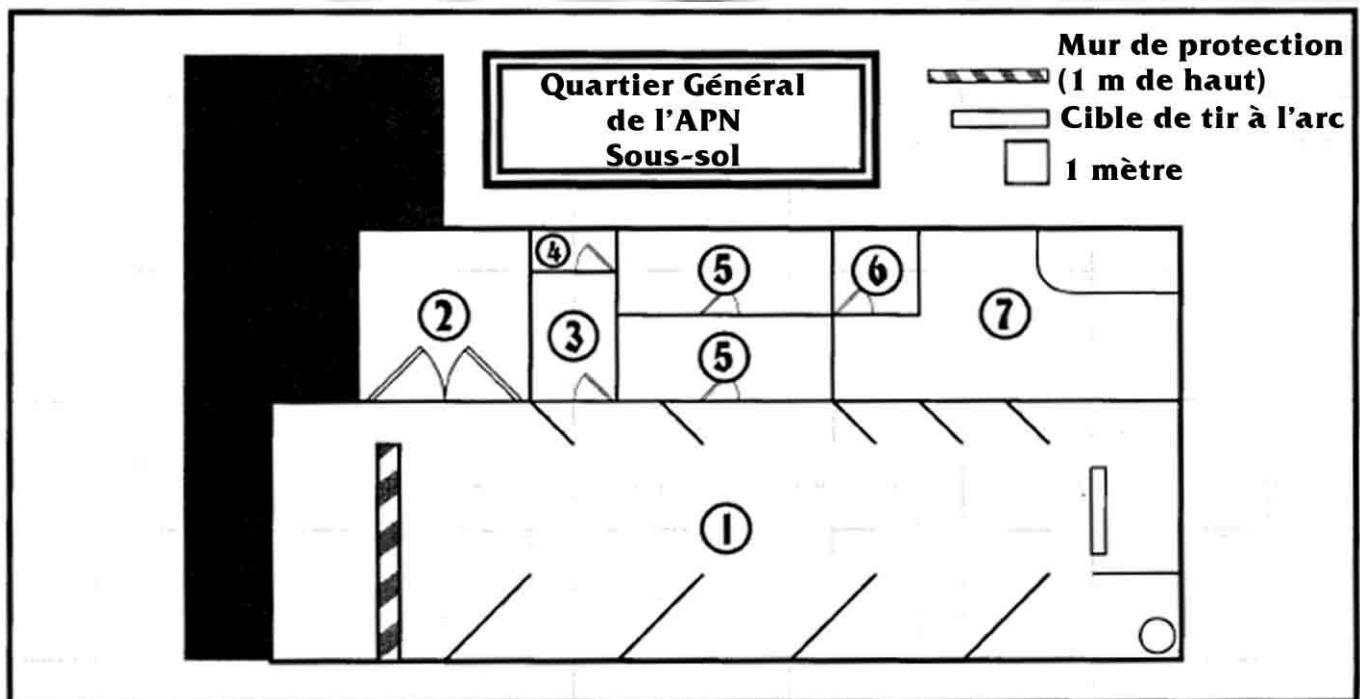
Cette vieille réserve contient de l'équipement vidéo d'une valeur approximative de 30.000 nuyens, ainsi que trois AVMs. Elle n'est pas gardée.

Les AVMs ne sont pas actuellement fonctionnels, mais un armurier pourrait les réparer pour 5.000 nuyens environ. Si quelqu'un prend le temps de les observer, il apparaîtra immédiatement évident que les missiles exploseront en cas de tentative de tir, entraînant des dommages 8G à tout ce qui se trouve dans un périmètre de 4 mètre autour du missile.

Salle de bain (4)

Il s'agit de la salle de bain commune pour les membres résidents males du bâtiment. La moitié se compose de cabines de douches faisant face à des évier et la moitié ouest comporte des cabines de bain.

Si l'alarme n'a pas été déclenchée, 1d6-3 membres sont présents. Si l'alerte a été donnée, elle est vide.



Dortoir (5)

Ce dortoir contient les lits de la plupart des membres masculins de l'APN. Les 13 lits sont disposés en ligne le long de l'un et l'autre des murs. Une petite armoire de chevet se trouve à la base de chacun des lits.

Toutes les armoires contiennent un Ares Crusader au milieu des vêtements et des articles de toilette. Si l'alarme n'a pas été déclenchée, 3d6 membres de l'APN sont présents. Si l'alerte a été donnée, personne n'est présent.

Salon principal (6)

Voici le salon principal de l'APN, aussi utilisé pour les briefings quand les membres de l'APN sortent en missions d'assaut. La trivid située sur le mur opposé aux escaliers est actuellement branchée sur un documentaire parlant des Dragons de l'Est. Les trois divans qui lui font face sont vides.

Si aucune alarme n'a été déclenchée, le seul garde présent est assoupi, affaissé dans le divan le plus proche de la trivid. Si l'alarme a été déclenchée, quatre gardes sont tapis derrière les divans, ce qui leur donne une couverture contre toute personne arrivant des escaliers.

Chambre (7)

Cette chambre contient les lits des quatre membres femmes de l'APN. Des posters d'elfes mâles bien faits de leur personne (certains en tenue classique, d'autres non) ornent les murs.

Si aucune alarme n'a été déclenchée, trois membres de l'APN sont assoupis ici. Si elle a été déclenchée, il n'y a personne.

Salle de bain (8)

Voici la salle de bain de la chambre (7). Elle est petite, équipée pour un usage privé contrairement au modèle collectif dont disposent les hommes.

La pièce est vide.

Chambre (9)

La chambre de Xeric le Fou. Elle est décorée richement dans un style "papier de riz Japonais". Le lit de Xeric est une natte en position couchée dans le coin nord-ouest, avec des lampes de bureau l'entourant.

Si l'alarme n'a pas été donnée, Xeric est ici endormi. Si l'alarme a été donnée, il aura rejoint les gardes protégeant Allair dans la Salle de Travail (2), et cette salle sera vide.

Salle de projet (10)

Cette petite salle est protégée par une serrure maglock d'indice 10 placée sur la porte. A l'intérieur, se trouvent les plans de l'APN pour nettoyer à peu près tous les groupes d'Elves high-tech dans la zone.

Si l'alarme de cette salle n'est pas désactivée, une explosion détruira tous les papiers lorsque la porte sera ouverte (et déclenchera l'alarme si cela n'a pas déjà été fait).

SOUS-SOL

Champ d'épreuve des archers (1)

Thiran utilise ce champ de tir pour apprendre aux membres de l'APN à tirer. Des saillies issues de chacun des murs (en plus de procurer des couverts aux shadowrunners) aident à protéger les archers des éclats.

Si l'alarme a été donnée, il y aura six membres de l'APN ici bas, tous préparés pour tirer sur toute personne descendant dans le hall et provenant soit de l'ascenseur, soit de l'échelle. Après trois tours de combat, Thiran et Erendahl arriveront et ajouteront leur HK227 à la rixe. Si l'alarme n'a pas été déclenchée, personne n'est ici.

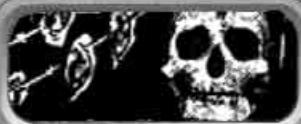
Ecurie (2)

Cette partie du sous-sol pue le cheval. Elle a été transformée en une étable improvisée pour accueillir une licorne. L'étable est malpropre, comme l'est l'eau et la mangeoire.

La licorne est en réalité un cheval modifié pour l'APN par un chirurgien vétérinaire, et donc elle ne vaut presque rien.

Armurerie (3)

Voici l'armurerie principale de l'APN, où sont stockées leurs armes lourdes lorsqu'elles ne sont pas utilisées. Les Uzis et les HK partagent les murs avec les bandoulières de grenades et deux lance-missiles. Cependant, il n'y a de munitions pour aucune de ces armes.



Bien que les membres de l'APN professent une philosophie de retour à la nature, ils comprennent la valeur d'une puissance de feu moderne.

Réserve de munitions (4)

La porte ouvrant sur la réserve de munitions est protégée par un scanner rétinien, indexé sur Thiran ou Erendahl. Des caisses de grenades sont empilées sur le sol à côté des chargeurs de munitions et de trois missiles HEP. Le râtelier du mur opposé supporte douze flèches avec des têtes explosives (elles ne fonctionnent pas encore, et exploseront à la tête de quelqu'un !).

La pièce est vide, soit parce que l'alarme n'a pas été donnée, soit parce que tout le monde est trop occupé pour charger la majorité des armes lourdes.

Chambre (5)

La chambre de Thiran. Cette petite pièce éloignée est pleine de piles de magazines de sport relatant les derniers rebondissements en Urban Brawl et en Kick Boxing. Dans la pièce intérieure, Thiran et Erendahl parlent de leurs prochains raids. Au moindre bruit anormal (à l'appréciation du MJ), ils sortiront, tirant pour tuer.

Thiran et Erendahl sont chacun armés d'un pistolet lourd Ares Predator. Thiran aime aussi les grenades flash, et en possède habituellement six ou sept sur lui.

Salle de bain (6)

C'est une petite salle de bain utilisée par les personnes sortant d'un entraînement à cet étage. Erendahl et Thiran se douchent dans la salle de bain du premier étage.

Ascenseur (7)

C'est le bas de l'ascenseur qui rejoint la pièce (1) au rez-de-chaussée. Le mécanisme est au dessous de la cage (en fait, il s'agit d'un monte-charge hydraulique plutôt que d'un ascenseur), mais il est très bruyant lorsqu'il entre en action. Un bouton d'alarme se trouve à côté de l'interrupteur de lumière prêt de la porte.

Si aucune alarme n'a été déclenchée, et que les runners descendent via l'ascenseur, le seul garde présent pressera le bouton d'alarme avant d'aller prévenir Thiran et Erendahl. Si l'alarme a déjà été déclenchée, la pièce est vide.

OMBRES PORTÉES

Les six membres du conseil intérieur de l'APN sont chacun impliqués pour différentes raisons. **Xeric** croît qu'il a été choisi par la main divine pour sauver les Elfes d'eux-mêmes. Sa façon de voir fanatique donne à l'APN son feu et son inspiration.

Allair est le plus pitoyable de tous les membres du cercle intérieur. Il fut un brillant scientifique avant que les puces BTL n'emmènent son esprit " loin dans les sombres cavernes de la vérité ". Maintenant il erre sans cesse, se prenant pour un mage maléfique, tuant ceux qu'il espérait fut un temps pouvoir sauver.

Blaine Deathedge est celui qui donne sa force à l'APN. Toujours habillé de noir, il ne se soucie pas que ce soient des petites vieilles que l'APN veut dessouder, du moment qu'il peut en tuer quelques unes. Son plus proche compagnon est **Thiran**, le maître d'armes de l'APN, qui traite son corps comme un billot sur lequel les autres peuvent briser leurs épées.

Erendahl a rejoint l'APN pour narguer la Lone Star et dessouder du runner, pas pour préserver un idéal Elfique. Il saisira toute opportunité de blesser et de gêner des runners, tant que son " roseau n'est pas mis au rebut ".





Le dernier membre du cercle intérieur de l'APN est **Fierelle**. Comme Allair, elle est membre de l'APN depuis si longtemps qu'elle a oublié son véritable nom. Fierelle a plus d'ancienneté que Xeric, mais elle est sous l'emprise de son charisme. Elle "mourra probablement pour le bien de la cause" dès que Xeric réalisera qu'elle commence à ne PAS voir les choses comme lui.

CHARLIE TARROW

"Charlie-Cheval", comme certaines personnes la nomment toujours, a participé à l'institution des traditions anciennes et raffinées des arrangeurs au début des années 2030. Après une longue carrière parsemée de dangers, elle décrocha avec Wyrd et se retira. Elle n'a repris du service aujourd'hui que parce que l'offre lui est parvenue par des canaux qu'elle pensait anéantis depuis des décennies. Utilisez l'Arrangeuse standard, p.167, Shadowrun 2, avec +2 à toutes les compétences.

WYRD

Mage hérétique possédant de nombreuses années d'expérience, Wyrd est là juste pour protéger la vie de Charlie pendant qu'elle essaie de mettre à jour ce qui se trame. Wyrd utilise l'archétype du Mage de Combat, p. 98, Sprawl Sites.

TREY

Un élève de Charlie, Trey Wilson est âgé de 16 ans, impétueux, et totalement dépourvu d'ingéniosité. Utilisez le Garde de Sécurité Corporatiste, p.165, Shadowrun.

HARRIET TAYLOR

Harriet Taylor est une petite femme assez âgée dotée du pouvoir étrange de mettre les gens à l'aise (juste en plaisantant). Harriet essaie de materner la plupart des personnes, et ils la laissent généralement faire. Harriet utilise l'archétype du Piéton, p.116, Sprawl Sites.

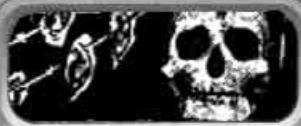
KERRY TAYLOR

Kerry est la fille unique de Harriet, et elle a la réputation d'être une reportrice d'investigation au flair aiguisé. Elle donna un coup de l'alarme pour le réseau d'Esclavage Elfe de Telamr et a écrit des articles sur la guerre secrète des corps en Afrique. Avec tout ça, elle n'a jamais de temps pour elle-même, et un ami est mort à cause de ça. Dans sa vengeance, Kerry utilisera l'archétype du l'Ex Mage Corporatiste, Shadowrun p. 56, orientation guérisseuse. Son appartement peut être trouvé dans Sprawl Sites, p. 34, Grande Résidence.

MEMBRE DE L'APN

Le membre typique de l'APN est légèrement barjo, et pense que, en réalité, les actions de l'APN aident les Elfes partout. En dépit de cela, les membres sont prudents dans ce monde et forment une opposition assez douée. Utilisez les Gangers - Poseur Elfe, p.110 de Sprawl Sites pour les gardes et assimilés. Les autres membres utilisent le profil standard du Piéton, p.116 du même livre.





ALLAIR

Membre du cercle intérieur.

Membre du groupe ayant le plus fort penchant pour la science, Allair a construit à l'origine le système d'alarme qui protège le quartier général. Peu de temps après, il a commencé à travailler sur une puce simsens illégale pour donner aux autres membres de l'APN une philosophie " Elfe ". Il se prend actuellement pour un nécromancien, et essaie d'agir en conséquence. En réalité, il est un scientifique, comme décrit p.108, Sprawl Sites (spécialité : simsens).

ERENDAHL

Membre du cercle intérieur.

Probablement le plus proche de l'Elfe " classique " dans son apparence physique de tous les membres du Conseil des Anciens de l'APN. Erendahl est grand, blond, et exceptionnellement beau. Son adhésion est plus liée au goût qu'il a pour les embrouilles avec les flics et les runners qu'aux bénéfices financiers ou au désir d'aider les autres. Utilisez l'Ancien Guerrier Tribal, p.103, Sprawl Sites, mais donnez-lui la compétence arme de trait à la place de Etiquette (Tribal).

FIERELLE LA ROUGE

Membre du cercle intérieur.

Fierelle se lança dans tout ça pour aider les gens, et perdit l'esprit dans la Grande Purge après la mort de Ridgeworth. Elle porte et s'entoure constamment de rouge comme un souvenir des Elfes morts qu'elle fut incapable d'aider. Fierelle est probablement le seul membre du Conseil des Anciens qui voudrait être convaincu que l'APN se trompe, pour peu que les runners prennent réellement le temps de parler avec elle. Fierelle utilise l'archétype du Mage de Combat, p98, Sprawl Sites.

THIRAN

Membre du cercle intérieur.

Le maître d'armes de l'APN, Thiran est un expert en combat médiéval, mais est plus adapté à l'assaut frontal qu'au combat d'estoc et de parade. De nombreux combats l'ont laissé avec des douzaines de cicatrices qui font que son visage ressemble à un masque horrible et que le reste de son corps ne vaut guère mieux. Utilisez l'Ancien Guerrier Tribal, p.103, Sprawl Sites, mais donnez-lui une épée au lieu du Beretta.

XERIC LE FOU

Membre du cercle intérieur.

Xeric (Aaron Mitchell) est vraiment fou. Il est celui qui a élaboré l'essentiel de la stratégie actuelle de l'APN, et qui pense que lui seul peut sauver les Elfes. Le plus redoutable est que lorsqu'il commence à parler, les autres personnes commencent à le croire aussi. Utilisez le Garde du Corps, 9. 97, Sprawl Sites.



RASSEMBLER LES MORCEAUX

Charlie attendra les runners à un endroit prévu à l'avance, prête à prendre possession des pointes des oreilles et à payer leur due aux runners.

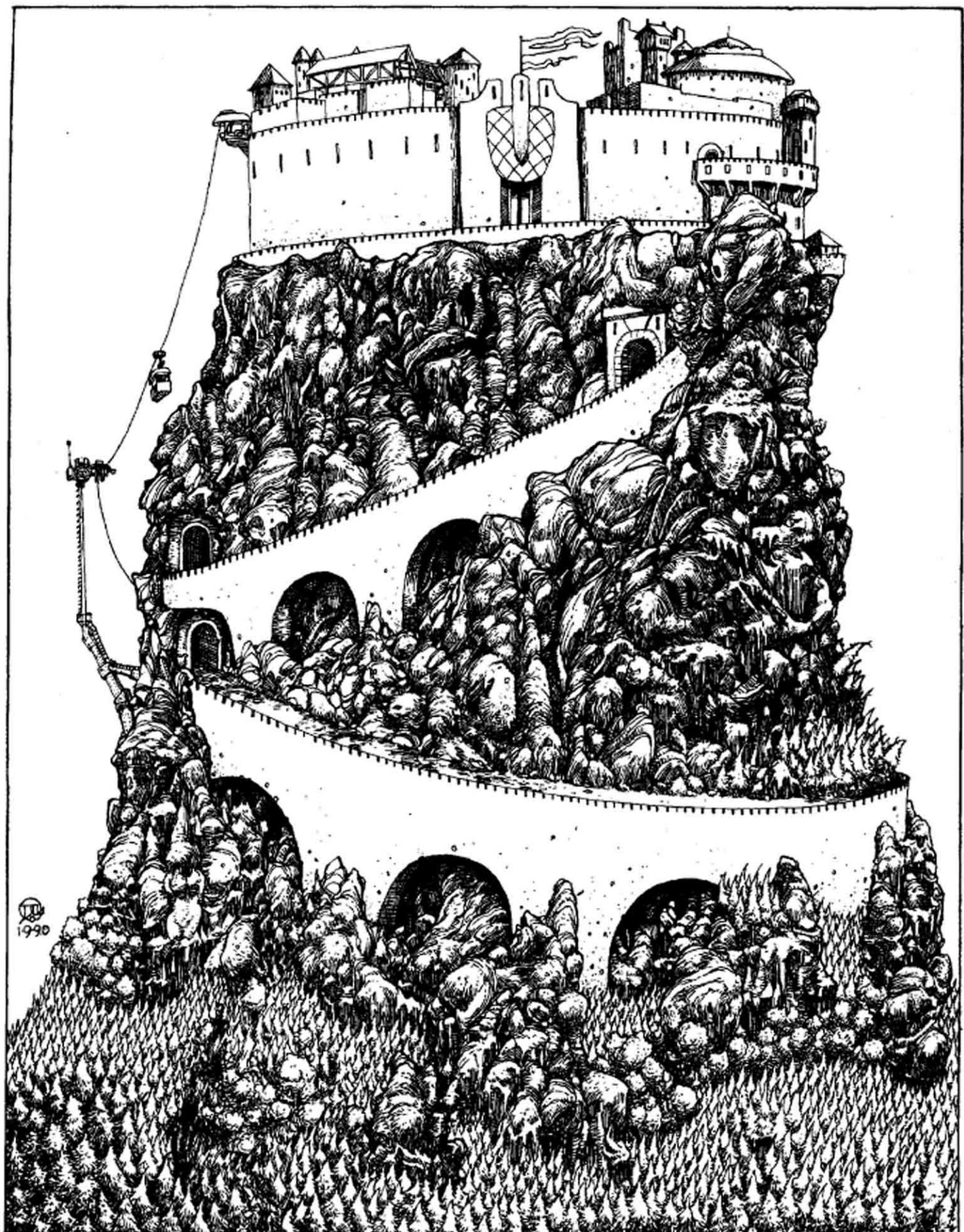
ATTRIBUER LE KARMA

Karma d'équipe

Laisser tomber le vidéodisque sur les genoux de Xeric	1 pt
Par groupe de 3 pointes d'oreilles	1 pt
Sauver / protéger la petite fille	1 pt
Permettre à Fierelle d'essayer d'expier ses actions	1 pt
Tuer la petite fille par erreur	-2 pts

Karma individuel

Utilisez le guide p.199 du livre de règles Shadowrun.



PAST:

*"who controls the past controls the future
who controls the present controls the past."
George Orwell, 1984*

INTRODUCTION:

Dans ce scénario, les runners doivent voyager jusqu'en Bavière pour voler la seule copie connue d'un traité médiéval sur l'occulte. Il est dit que cet ancien ouvrage est conservé dans la bibliothèque du château du Baron Munchmaussen, un nobliau allemand. Munchmaussen est un Troll excentrique dont la passion pour l'histoire médiévale est alimentée par sa théorie selon laquelle un "mini-Eveil" s'est déroulé pendant les Ages Sombres. Persuadé que sa famille descend des Trolls qui vivaient alors en Bavière, il est en train de chercher avidement des preuves pour étayer sa théorie.

L'ancien manuscrit que les runners doivent voler fait partie de la bibliothèque de Munchmaussen, détenue dans le château qui surplombe son domaine de la vallée. Les aventuriers voyagent jusqu'en Allemagne par Transorbital, puis prennent le train jusqu'au village de Munchmaussen, en souffrant de mésaventures sur le trajet.

Le rusé Baron de Munchmaussen maintient une grande sécurité autour de son château. Les visiteurs y arrivent par un tram aérien ou par une route de montagne, les deux étant bien gardés. Le baron ne tente pas sa chance et les gardes ont coutume de détruire les objets aériens s'approchant trop près. Les runners peuvent tenter de casser la sécurité et de prendre l'ascenseur ou bien ils peuvent escalader la falaise sous le château.

Dans le château lui-même, la sécurité est plutôt légère ... mais l'est-elle vraiment ? En vérité, le baron s'amuse avec les suspicieux intrus, qu'ils pensent être des assassins. En leur permettant d'infiltrer son château, il espère les faire trahir leur mission. Ensuite, sa mage employée - Goldi, la directrice du tourisme local - fait frire les fauteurs de trouble grâce à ses deux amis élémentaux enflammés.

Les runners peuvent d'abord penser que la mission est du gâteau mais le village endormi de Munchmaussen est en passe de devenir un vrai point chaud Bavarois.



DU GÂTEAU

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'invitation

Vous êtes en train de réfléchir à vos problèmes personnels quand le trio de gros bras s'invite dans le bar, montrant vos photos partout et expliquant qu'ils aimerait vous parler. Walturr le barman est un vieux copain qui avait lui-même l'habitude de faire des shadowruns avant que les Hommes de Séoul ne l'interfacent avec le comptoir. Il vous montre l'arrière-salle et appelle les étrangers pour leur dire un mot.

L'arrière-salle est semblable à d'autres du même type, décoree de posters délavés de blondes allemandes à la poitrine développée et de stars de sport passées, tous serrant des pinces mousseuses. Vous jetez un oeil à la porte de sortie, puis écoutez ce que vous pouvez à la porte - rien.

Après que la serveuse vous ait dit de sortir, vous apercevez les étrangers inconscients étendus sur le sol de la taverne, sans trace de sang mais immobiles. Walturr a leurs effets personnels entre ses mains. "Vous connaissez ces merdeux?", demande-t-il.

Vous secouez la tête. Le barman vous lance une petite enveloppe scellée avec votre nom en inscrit de manière élaborée en encré kaléidoscopique. "Je pense que c'est pour vous." A l'intérieur se trouve une carte, gravée au laser avec un filigrane abstrait et inscrite avec la même encré bizzare que votre nom à l'extérieur. Il est écrit :

Le Lieu : After
Le Moment : Ce soir Neuf Heure
La Raison : Une Offre d'Emploi

Ok, ok. Un travail est un travail, et quiconque suffisamment intéressé pour un travail devrait être au courant de ce qui arrive à des amateurs comme ces trois mecs qui viennent fureter dans votre coin. En fait, c'était probablement un test. Il est probablement réussi.

La rencontre

Cela vous prend un moment pour deviner ce qu'est et où se trouve "After". Vous pensez à un restaurant ou un autre bar - le nom n'est tout simplement pas corporatiste - et vous n'êtes pas loin du compte. L'After est un club privé, exclusif mais pas trop cher, avec la réputation d'être snobiquement libéral. Il est situé dans le centre de Seattle, à quelques rues du campus de l'Université de Washington.

Vous arrivez à l'heure au rendez-vous, descendant les marches de l'escalier souterrain et vous frappez à la porte. Visiblement vous êtes attendus car le maître d'hôtel vous propose d'entrer.

Le lieu semble avoir subi un attentat à la bombe mais vous distinguez ensuite le motif décoratif. Les tables de rencontre et de repas sont installées dans des "cratères" sur le sol et des débris sont disposés autour pour l'effet. Les chaises et les tables sont déformées comme si elles étaient partiellement fondues, mais la forme floue reste utilisable. L'odeur d'ozone est forte dans l'air et l'éclairage est faible, à l'exception des flashes aveuglants de détonations nucléaires simulées. Des câbles en arceaux sortent des murs détruits contribuants par leurs craquements et étincelles à l'ambiance féérique du lieu. Peu de personnes sont présentes. La plupart discutent en petit groupe à l'intérieur des coins de cratère, discutant politique ou philosophie avec beaucoup d'ardeur.

"Si vous voulez bien vous asseoir," demande la personne assise seule à la table vers laquelle vous êtes conduits. Son accent sans respiration est définitivement français, particulièrement la façon dont elle prononce les r. Deux oreilles pointues d'elfe dépassent de son élégante chevelure dorée. Cependant, son costume néo-européen (et ses deux gros bras vous surveillant intensément des recoins adjacents) lui donne l'étiquette corporatiste.

"J'apprécie la manière dont vous avez accepté mon invitation," dit-elle, en montrant un plaisir qui semble réel. "Vous m'avez été recommandés et je n'ai aucun doute sur le fait que la mission que j'ai pour vous sera sans aucun doute une des plus facile qu'il vous ait été offert.

D'abord, vous allez devoir récupérer un objet. Il y a un certain livre qui nous est 'réservé' et vous devrez le récupérer pour nous.

Ensuite, vous devez faire un dépôt, mais c'est au même endroit que le premier. L'objet à déposer est une simple valise bien fermée et complètement sans danger.

"Le fait que vous deviez voyager par delà l'océan ne devrait pas poser de problème pour des runners expérimentés comme vous. Tous les arrangements ont été pris, et je peux fournir des informations complètes sur votre destination."

DANS LES COULISSES

Mme... euh... Mr Johnson s'occupe souvent de missions transatlantiques mais elle ne sait pas que celle-ci ne comporte pas son lot habituel d'intrigues ou d'espionnage. (Si elle savait ce que contient la valise elle pourrait être horrifiée).

Une fois que les runners acceptent le travail, elle commence à dévoiler les détails de la mission.

Le Château

Les préparatifs du voyage emmèneront les runners jusqu'à Berlin par vol transorbital, puis par train-missile et train conventionnel jusqu'à Munchmaussen, un minuscule hameau sur la frontière est de la Bavière. Pour éviter de faire monter la suspicion, les runners laisseront tout équipement inhabituel de côté. Une fois en Bavière, tout leur sera fourni. Durant le voyage, les runners devront prétendre être de simples touristes.

La cible de l'intrusion et de la cargaison est le château situé dans le village allemand de Munchmaussen. Mr. Johnson peut fournir une carte complète du sol du château (voir page XXX) mais pas les plans individuels des étages des différents bâtiments du château. La résidence médiévale du Baron Munchmaussen est située en haut d'une éminence montagneuse et les visiteurs y accèdent par tramway aérien à cette période de l'année. Les véhicules de basse-altitude sont complètement interdits sur le domaine du baron.

Le Grimoire

Selon les sources, l'ancien livre est conservé dans la bibliothèque personnelle du baron à un des étages supérieurs du donjon du château. C'est un manuscrit médiéval, de près de 15 centimètres d'épaisseur, relié entre deux couvertures boisées de 30 centimètres carré. En dépit de la fabrication solide et de son grand poids, l'âge l'a rendu fragile. Mr Johnson demande fermement aux runners de le ramener en parfaite condition.

Les runners reconnaîtront le livre de deux manières. D'abord, la couverture est gravée du titre, Pandemonicus Faustus, et en dessous du sous-titre, Collectanea Occultica. Deuxièmement, le frontispice dépeint l'archidémon Asmodée. L'illustration est réalisée en un art monastique depuis longtemps oublié qui fait apparaître l'encre rouge-sang encore humide.



La Valise

Mr Johnson leur montre la valise grise mais ne la leur donne pas. A la place, elle leur promet de l'envoyer avec leurs bagages sur leur vol.

Le cartable en aluminium mesure seulement 20 centimètres sur 25 centimètres, mais est plutôt lourd pour sa taille. Des symboles rouges déclarent qu'il contient de l'équipement médical périsable. Un minuscule afficheur digital inscrit dans la poignée affiche "250" (la température de l'intérieur de la valise en degré Kelvin ou absolu). Des valves au bas de la valise laissent occasionnellement échapper un petit nuage de vapeur froide qui se dissipe rapidement. La valise est fermée hermétiquement.

Ce conteneur réfrigéré renferme la collection d'oreilles "Elfiques" que les runners ont obtenu dans l'aventure précédente, mais ne le leur dites pas.

Le vol part à six heure du matin et est le seul prévu pour Berlin pendant plusieurs jours. Si les runners décident de se renseigner sur le Baron Munchmaussen avant de quitter Seattle, ils doivent faire un test de Sociologie (Néo-Europe) (4). (Des informations précises, actuelles sur la politique extérieure sont difficile à obtenir). Consulter la Table des Succès suivante pour voir ce qu'ils apprennent.

Succès Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | Le Baron Munchmaussen règne sur le minuscule domaine Bavarois de Munchmaussen, qui consiste en une simple vallée. Son château surplombe le Village Munchmaussen. |
| 1-2 | Le baron était autrefois un grand dépensier, un membre de la jet-set connu de la Riviera jusqu'aux Alpes. Il n'a pas été vu depuis quelques années, étant apparemment devenu un reclus dans son château. Il est un troll. |
| 3+ | Munchmaussen est rusé comme un renard disent ses ennemis. Il est arrivé à rester en dehors de la politique qui maintient sa nation dans les troubles et il est dit qu'il règne d'une main de fer sur ses sujets. |

L'Argent

Johnson est prêt à offrir aux runners 40,000 nuyen chacun pour le run. 10,000 nuyens maintenant et le reste à la livraison du grimoire. Utilisez les règles de négociation standard de Shadowrun si les runners décident d'essayer d'obtenir plus pour le travail.

CE QUI MONTE ...

DITES LE AVEC DES MOTS

La navette est une Mitsubishi Skyclimber, une des quelques navettes transorbitales efficaces. La dent de requin emblématique de Lufthande Airlines peinte sur les côtés donne à cet avion de transport de passagers un air de prédateur un peu étrange.

Moins de 40 passagers sont sur ce vol, laissant la navette à moitié vide. Vos sièges sont juste derrière la première classe, à côté d'une des stations de steward.

Il y a quatre sièges dans chaque rangée, séparés par un couloir étroit. Chaque fauteuil est muni d'un dispositif d'accélération légère. La procédure d'attachement des ceintures comprend tellement de boucles et de fils que même vous êtes légèrement intimidés. Le plateau inclu dans le fauteuil comprend un afficheur vidéo et une prise jack.





Vous remarquez les passagers suivants :

- Une petite femme, habillée entièrement de cuir blanc et gris, qui est assise juste derrière vous. Son visage épais a l'allure sans âge d'un Oriental, mais elle parle Anglais sans aucune trace d'accent. Elle regarde avec attention la cabine tout en manipulant constamment les différentes icônes d'animaux accrochées à un fil de cuir autour de son cou.

- Trois vieux japonais, les cheveux coupés courts et portant des costards à la coupe indescriptible, sont assis en première classe. Quand l'un d'entre eux se glisse en seconde classe pour obtenir les services d'un steward, vous apercevez une lueur d'acier entre son poignet et la malette noire attachée à son bras.

- Vers le fond de l'avion, une jeune femme aux cheveux verts qui semble chanter mais vous n'entendez pas de son. Sur un second coup d'œil, vous remarquez qu'elle porte un limiteur sonore. Remarquant qu'elle est l'objet de votre attention, elle rougit joliment et sourit.

- Deux couples ont pris la navette ensemble, prenant des sièges plusieurs rangées derrière vous. Ils sont habillés proprement et le langage qu'ils parlent semble être l'Allemand. Ils agissent affectueusement les uns avec les autres.

- Une femme d'âge moyen descend le couloir accompagnant un jeune enfant Ork par la main. Vous suspectez que le jeune enfant s'est Éveillé récemment, car il semble être gêné par son apparence. Un des passagers montre l'enfant du doigt et murmure quelque chose à son compagnon qui éclate de rire.

Enfin, les portes sont fermées et la navette est prête à décoller. Les stewards montrent comment se servir des combinaisons d'évacuation et des coussins d'atterrissement, puis le pilote vous accueille à bord :

"Vous êtes sur le Vol Lufthande 613 et je suis Kapitan Georg Willems. Nous décollerons précisément à l'heure ce matin et arriveront à Berlin dans les dernières heures de la matinée. Je suis heureux de vous annoncer que les difficultés annoncées dans les nouvelles du matin par rapport à l'Aéroport International Tempelhof sont passées. Nous sommes assurés d'un atterrissage tranquille. Merci d'avoir choisi Lufthande. Nous espérons que vous appréciez le vol."

Les signaux "Ne pas fumer / se brancher" et "Attachez vos ceintures" s'allument.

Le décollage est semblable à des vols conventionnels, bien que la navette roule bien plus longtemps pour s'envoler. La cabine reste inclinée de manière sensible pendant les premières phases du vol, pendant que les moteurs du jet travaillent à envoyer l'avion dans les régions supérieures de l'atmosphère. Le terminal du fauteuil vous soulage de la fatigue du vol, vous permettant de se brancher directement (par l'intermédiaire du satellite) sur des chaînes d'information et de divertissement.

Au bout d'un moment, la sonnerie de l'intercom retentit. "Ici Kapitan Willems. Nous allons commencer la montée finale jusqu'à l'altitude transorbitale. Attachez vos ceintures et éteignez vos cigarettes. Stewards, prenez vos positions."

Peu après, une secousse fait trembler la navette alors que les boosters se mettent en marche, amenant le véhicule vers l'espace. A travers les petits hublots vous voyez le ciel s'éclaircir d'un bleu pâle au noir de minuit et les étoiles deviennent visibles sur la toile d'ébène. Une couche de nuages fuyants lâchant de la neige sur le nord du Canada cache la surface de Terre.

Enfin, les boosters s'arrêtent et la navette navigue jusqu'à son apogée. Avec l'absence de poussée, l'apparence de gravité s'en est aussi allée. Un des hommes d'affaires japonais crie de détresse et se rue vers les toilettes. La femme derrière vous semble aussi un peu pâlir puis attrape quelque chose dans sa sacoche de cuir et l'avale.

Soudain, une explosion. Puis une fumée dense et acré envoie la cabine. "Détournement ! Nous sommes détournés !" s'écrit quelqu'un.

L'ENVERS DU DÉCOR

Faites bien attention à leur faire découvrir toutes les procédures classiques de sécurité d'aéroport et toutes les restrictions (voir **Trafic Aérien**, p XXX), spécialement les bracelets anti-augmentation. Lufthande utilise des bracelets contenant une charge explosive activables à distance. Utilisez le matériel narratif ci-dessus pour rendre crédible le vol, en passant rapidement ou lentement en fonction de l'intérêt de vos joueurs.

Des tests de Constitution sont requis à deux points pendant le vol initial : peu après le décollage, Seuil de Réussite de 3, et après l'arrêt des boosters, Seuil de Réussite de 4. Si un personnage ne réalise aucun succès, il ou elle devient nauséeux, souffrant d'un malus de +1 à tous les Seuils de Réussite jusqu'au retour sur le sol (si l'échec a lieu au décollage) ou jusqu'au retour en gravité normale (si l'échec a lieu en gravité zéro).

QUE SE PASSE-T-IL ?

Les erreurs arrivent. Dans ce cas précis, les agents de l'Union des Aigles de la Destinée, un policlub pro impérial allemand, ont enregistré la rencontre entre Mr Johnson et les runners. Sachant que Mr Johnson organise régulièrement des runs pour les intérêts français (et donc contre les Allemands, au moins de leur point de vue), les UAD ont sauté à la conclusion que les runners étaient leurs ennemis. Point à la ligne.

Les Allemands - Klaus, Fritz, Mikki et Hildi - ont mis en place en bombe à fumée. La visibilité est réduite à un mètre et qui-conque voulant soutenir une activité physique (comme le combat) doit réussir un test de Constitution (5) pour éviter la quinte de toux (perdant toutes les actions du tour).

Pendant la confusion, Klaus, Fritz et Mikki (utilisez les caractéristiques du **Gangster**, p. 39, **Shadowrun**, mais donnez leur des griffes plutôt que des lames digitales) prévoient d'attaquer les runners et de les exécuter, puis de laisser des preuves qui les impliquent comme des terroristes. Pendant ce temps là, Hildi (**Decker**, p. 34, **Shadowrun**) s'est connectée au système informatique de la navette, et essaye de libérer les bracelets de ses compatriotes. Ce qu'elle a cependant découvert, c'est qu'il est impossible de désactiver seulement quelques uns des bracelets ; elle doit tous les désactiver. Décidée à risquer le tout pour le tout, elle le fait. Aussi longtemps que Hildi opère depuis son deck, les bracelets restent inactifs. Mais ce que les quatre Allemands ne savent pas peut les tuer. Il n'est possible de déterminer si un bracelet est activé ou pas que par un examen approfondi, donc ne donnez pas le statut de leurs bracelets aux personnages avant qu'ils ne le vous demandent.

Les seules armes que les Allemands possèdent sont leurs griffes. Pour la victoire, ils comptent sur la surprise et l'espoir que leurs victimes seront trop effrayées pour tenter d'utiliser leurs propres équipements anti-augmentation.

A PROPOS DE LA GRAVITÉ ZÉRO

Il y a deux manières de se déplacer dans la cabine à son apogée : en volant et en rampant.

Ramper est la plus simple et demande de se tirer vers l'objectif en utilisant ce qui est à portée de main, que ce soit les appui-tête des fauteuils, les poignées des compartiments des bagages, d'autres passagers et ainsi de suite. Un personnage peut bouger ainsi d'un nombre de mètres égal à la moitié de sa Rapidité. A la fin de chaque tour passé à ramper, le personnage



doit réussir un test de Rapidité (4). S'il n'effectue aucun succès, il perd appui et commence à voler dans une direction au hasard.

Voler est ce qu'un personnage fait quand il se lance du point A vers le point B sans le bénéfice des mains. Le nombre de mètres qu'un personnage peut effectuer ainsi par tour est égal à sa Force. Un test de Rapidité (6) est requis pour un lancement correct ; si le personnage ne réussit pas, il vole dans une direction au hasard. Pendant qu'il vole, un personnage ne peut changer de direction (sauf s'il attrape quelque chose) mais il peut se retourner en réussissant un test de Rapidité (7). Pour atterrir correctement (c'est à dire les pieds devant), un personnage doit réussir un test de Rapidité (5) ; un échec entraîne de subir une blessure de 3M.

Le combat en gravité zéro est aussi délicat. Appliquer un malus de +2 à tous les seuils de réussite pour les armes de jet et attaques à distance. Un personnage attaquant ou touché en mêlée doit réussir un test de Rapidité (7) à la fin du tour. S'il n'obtient aucun succès, le personnage vole dans une direction au hasard.

Si les runners ont besoin d'aide

Le Maître de Jeu peut apporter l'aide de l'un ou l'autre des différents personnages non-joueurs suivants, particulièrement si les runners se sont liés d'amitié avec eux pendant le vol.

- La femme en peau de phoque est une Chamane Eskimo. Utilisez le **Chaman** (Illusionniste), p. 44, **Shadowrun**, pour ses caractéristiques. Elle peut utiliser le sort de Chaos pour distraire tout le monde.

- Les vieux "hommes d'affaires" japonais sont en réalité des agents freelance de grand pouvoir. Utilisez l'**Ex Agent Corporatiste**, p. 37, **Shadowrun**, pour eux. Ils pourraient par exemple descendre l'allée centrale, en neutralisant tous ceux qui se mettraient en travers de leur route. Ils portent des bracelets mais combattront sans utiliser leur cyberware.

- La jeune femme aux cheveux verts est en réalité un Sky Marshal travaillant pour Lufthande. Utilisez le **Flic des Rues**, p. 171, **Shadowrun**. Ses bracelets anti-augmentation sont faux et elle cache un pistolet à filet (voir **Catalogue du Samouraï des Rues**, p. 72).

DANS LA LIGNE DE MIRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

La descente dans l'atmosphère se passe sans accros. Une poussée des réacteurs guide la navette dans son approche vers l'aéroport international de Berlin Tempelhof. De noirs nuages de fumée s'élèvent à l'horizon, mais il n'y a aucun signe d'affrontements dans la ville.

Dès l'atterrissement, la police allemande exige d'interroger les passagers, mais le sympathique chef du contrôle aérien intercède en votre faveur. Une limousine de l'aéroport vous conduit à la gare de Neustadt où vous montez dans le TGV à destination de Munich.

Un steward vous accueille (en anglais) et vous guide vers la zone de débarquement. Sept équipes de douaniers, représentant respectivement tous les états allemands que vous traversez pour rejoindre Munich, contrôlent vos billets ainsi que vos effets personnels, tamponnent vos papiers (en vrai papier, pas ceux électroniques), et réclament leurs taxes (comprises dans votre ticket de train). Une fois encore, des restrictions sur le matériel sont imposées (voir page 144, les modèles de taser cette fois).

Le TGV, allongé et de couleur gris-requin, fait plus penser à une espèce de ver futuriste qu'à un train de passagers. Deux canons jumelés saillent de coupoles installées sur chacune des quatre voitures, positionnées de façon à pouvoir ouvrir le feu des deux côtés aussi bien que à l'avant. Évidemment, le train poursuit sa route sans encombres.

Silencieux d'un souffle, se déplaçant à une vitesse supérieure à plusieurs centaines de kilomètres heures, le TGV vous dépose rapidement à Munich, où vous changez de train. Un autre steward s'exprimant en anglais s'occupe alors de votre équipe en même tant qu'un autre groupe Nord-américain : un habitant de l'Est aux vêtements criards, sa compagne, ainsi que leurs trois chiens de meute.





"S'il vous plaît, t'meecha", dit l'homme, révélant ses dents dans un grand sourire. "Mon nom c'est Hardrow. Voici Sheila. Nous sommes dresseurs de chiens". Il se penche plus près. "Ces allemands sont de la tarte pour des chiens de chasse. Surtout pour des tueurs d'homme. Mais nous ne faisons aucun de ces bricolages cybernétiques. Nos chiens sont de pure race, pas de griffes-rasoir ou de glandes à venins. Alors, qu'est-ce que vous venez faire par ici ?"

Zébré de noires bandes de suie, criblé d'impacts de balles, ce train ne se déplace pas à grande vitesse. De toute évidence, il est si vieux qu'il aurait pu être en service depuis des décennies, bien avant même les ruines médiévales que vous croisez en chemin. Les autres passagers sont des Allemands, fermiers et ouvriers, d'après leurs tenues. Cette fois-ci, il n'y a pas de contrôles douaniers (ni aucune procédure de sécurité) avant de descendre à la gare.

Vous comprenez d'ailleurs rapidement pourquoi. Quinze minutes après avoir quitté la gare, le train s'arrête dans un village, où un contrôleur des douanes et une douzaine de soldats montent. Le conducteur leur fait voir l'intérieur du train, vous demandent de bien vouloir produire vos papiers pour contrôle. Vingt minutes après, le train est de nouveau en route.

Durant les trois heures suivantes, le train traverse quatre frontières de plus et subit quatre nouvelles inspections. Le conducteur est de plus en plus exaspéré et de mauvaise humeur, surtout avec les étrangers qui ne comprennent pas son Bavarois.

Une fois de plus, le train ralentit pour un contrôle douanier. Avec leurs uniformes déboutonnés, tâchés de sang et de nourriture, leurs visages sales et mal rasés, ces soldats ne donnent vraiment pas l'impression d'être des pros. Aucun contrôleur des douanes ne monte avec eux.

Le conducteur semble plus tracassé qu'à l'habitude tandis qu'ils va chercher les papiers pour les "inspecteurs". Feuilletant vos passeports, un soldat demande quelque chose dans un accent allemand à couper au couteau. Le conducteur hausse les épaules, se retourne vers vous et répond quelque chose d'autre en allemand.

De toute évidence, quelque chose ne va pas...

L'ENVERS DU DÉCOR

Le baron local est plus qu'un simple voyou et il a tout simplement envoyé ses soldats pour récupérer le butin se trouvant dans le train passager. Les troupes (utilisez Le Mercenaire, page 40, Shadowrun, mais armez-les avec des fusils d'assaut Steyr AUG-CSL, page 53 du Street Samouraï Catalog) profitent de leur avantage et n'hésitent pas à piquer ce qui les intéressent ou à tourmenter leurs victimes. Il y a trois soldats dans la voiture des runners, et neuf autres quelque part dans le reste du train.

La barrière du langage va constituer une autre difficulté de taille pour les personnages. Ici, comme plus tard dans l'aventure, tous les PNJs allemands parlent le Bavarois, SR +2 comparé à l'allemand ordinaire. Le seul personnage qui peut traduire est Sheila, la dresseuse de chiens, mais elle se trompera une fois sur deux.



Les soldats cherchent d'abord des histoires à propos des papiers d'un des runners. Puis, ils exigent le paiement d'une amende, proposant même de se servir dans les affaires d'un personnage. Entre-temps, un autre soldat commence à gueuler sur un couple de fermiers, tirant plusieurs coups de feu dans le plafond du compartiment pour les impressionner.

COMPLICATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Parce que les joueurs sont toujours prompts à l'action, les runners essaieront probablement de combattre les soldats, qui les surclassent au niveau de l'armement si ce n'est au niveau des compétences. Au moment opportun, le MJ peut lire la scène suivante :

Le crépitement d'une arme automatique se fait soudain entendre à quelque distance. Une vitre du train explose et une boîte de métal fumante atterrit dans le couloir de la voiture des runners. Grogner et hurlant, les soldats ouvrent le feu à travers la vitre sur un côté du train, puis s'agenouillent en couverture derrière les portes. Vous toussez et haletez en respirant les vapeurs bleutées de la grenade.

"Bordel de merde !" hurle Hardrow, l'autre dresseur de chiens. " On fait quoi maintenant ? "

Le conducteur, allongé dans le couloir, lève les yeux. " Putsch ", dit-il puis pointe son doigt vers sa tête et presse une détente imaginaire. Il grimace.

"Les chiens ? " réagit Hardrow, surpris. Puis il titube sur ses pieds. " Ils sont en train de tuer nos chiens, chérie. Je dois aller au compartiment des bagages ! "

Le conducteur essaye d'expliquer au dresseur qu'une rébellion (" putsch ") s'est déclarée. Les soldats nouvellement arrivés (utilisez l'**Ork mercenaire**, page 41, **Shadowrun**) sont ici pour pacifier le train et en prendre possession. Peu leur importe la vie des passagers.

Quatre des libérateurs pilotent un Krupp Komet. Ce panzer de conception allemande est une version autorisée du GMC Banshee, mais plus compacte et moins blindée (4) que le modèle américain. Il est également moins bien armé, équipé avec un canon lourd et un lance-grenades, un canon à eau monté sur tourelle, et deux drones de surveillance/ patrouille.

Les attaquants utilisent leur canon pour garder les soldats ennemis tranquilles, causant au passage des dommages collatéraux alentours, ainsi qu'aux personnages. Finalement, ils investissent le train et essayent de s'en saisir, atterrissant au-dessus de la voiture où se trouvent les PJ.

Les défenseurs tirent sur le panzer jusqu'à réaliser que leurs armes sont inefficaces contre lui. Ils cessent alors le feu et attendent d'abattre les arrivants dans la voiture du train. Leur code de l'honneur, sinistre, les pousse à combattre jusqu'à la mort. Parce qu'ils ne sont pas familiers avec les trains, ils ne pensent pas à s'emparer des canons jumeaux de la coupole exposée à l'arrière de ce compartiment.

Entre-temps, Hardrow force le passage vers l'arrière de la voiture. Choix doubllement dangereux : d'une part les attaquants interprètent le mouvement comme une tentative de s'emparer des canons de la coupole, d'autre part les défenseurs ne veulent pas voir des civils traîner dans leurs pattes. Quelque soit l'option retenue, il va probablement se faire tuer à moins que les runners n'interviennent.

Au même moment, le train recommence à se déplacer, l'ingénieur dans la cabine espérant s'échapper en traversant la frontière, laquelle se trouve à seulement cinq minutes de là. Mais les libérateurs ne peuvent se permettre de la franchir sans provoquer une guerre avec le baron voisin...

LES OPTIONS DES RUNNERS

Les joueurs peuvent réagir à cette rencontre de trois façons :

- S'ils restent tranquillement assis, ils passeront un sale quart d'heure une fois que les soldats libérateurs seront dans le train. Les balles voleront dans tous les sens, mais les personnages des joueurs devraient normalement y survivre.

- Si les runners saisissent cette opportunité pour se retourner contre les soldats défenseurs ils pourront probablement les surprendre, les mettre hors d'état de nuire, et prendre leurs armes (tout ça pendant que les libérateurs continuent de canarder, évidemment). Après quoi, les joueurs devront décider s'ils veulent combattre les agresseurs ou se rendre à eux.

- Enfin, les runners peuvent choisir de faire équipe avec les défenseurs contre les arrivants. Ayant remarqué que les coupoles n'étaient plus servies, les libérateurs cesseront de s'en inquiéter. Si un personnage peut s'y faufiler et surprendre le panzer avec un tir à courte portée, il pourra mettre en fuite les pseudo-attaquants.

BIENVENU, CHUMLICHEN !

DITES-LE AVEC DES MOTS

Finalement, les vieux diesels entrent en cahotant dans la vallée de Munchmaussen, un coin reculé et pittoresque. Regardant par les fenêtres, vous apercevez des paysans portant le lederhosen et les longues jupes d'il y a deux siècles, travaillant dans le champ côté à côté avec les derniers cybertracteurs.

Droit devant se trouve le charmant village de Munchmaussen, dominé par son église médiévale et son hôtel de ville. Vous êtes surpris de ne voir aucun signe de modernité : pas de véhicules aériens, pas de néons ou de lumières laser, pas de graffitis. Les femmes du village arrosent leur parterres de fleurs dans une posture très " carte postale ", tandis que les vieux du village taillent et tirent sur leurs pipes. L'odeur de cuisson de tarte aux pommes emplit doucement l'air.

Au-dessus de tout cela s'élève le Schloss Munchmaussen, perché sur les hauteurs des plus larges massifs alpins de la vallée ("Notre Mont Cervins à nous" exhalent les brochures pour touristes). Le sommet de la montagne ainsi que ses falaises sont recouverts par la neige malgré la température élevée dans la basse vallée. Un câble en apparence fragile, relie le château à la vallée en contrebas. Vous suivez du regard une cabine téléphérique s'élevant vers le château.

Au village, sur le quai du train le directeur du tourisme local monte avec les habituels soldats et agents des douanes. Elle, c'est une femme, vous appelle par votre nom, guettant une réponse alentour, puis se dirige vers vous alors que vous hochez de la tête. "Bienvenue, Chumlichen (Terme allemand pour "Mon pote") ! Mon nom est Goldi", dit-elle dans un anglais légèrement accentué. "Je suis ici pour vous accueillir à Munchmaussen. Tous vos bagages sont arrivés, et vos chambres n'attendent plus que vous".

L'ENVERS DU DÉCOR

Munchmaussen n'est pas le paradis paisible qu'il prétend être. La police du baron et ses bureaucrates règlent d'une poigne de fer la vie du village, gardant un œil étroit sur les visiteurs jugés suspects. Le tourisme étant le cœur économique de ce village reclus, les agents du baron doivent malgré tout faire preuve de tact en enquêtant sur les étrangers.



En tant que directeur du tourisme de Munchmaussen, Goldi Schonbosom accueille les visiteurs, organise des tournois sportifs et des danses populaires, conduit des driving-tours (aucun véhicules de location n'est disponible à Munchmaussen), et se comporte comme un compagnon de séjour agréable. Sous sa véritable identité, et en tant que chef de l'intelligencia du Baron Munchmaussen, elle garde également un œil sur les étrangers, les interrogeant sur leurs projets de vacances, et utilisant son intuition pour démasquer les espions et les infiltrés. Etant donné la situation explosive de l'Allemagne moderne, ses talents (et ses sorts) sont constamment sollicités. Utilisez l'**Ex-Mage Corporatiste** (Combattante), page 38, **Shadowrun**, mais augmentez le Charisme de Goldi à 4. Notez qu'elle conserve secrètes ses capacités magiques.

Voici certaines questions qui pourraient déstabiliser les runners :

"Vous êtes des alpinistes, jawohl ?" (Elle a remarqué leurs bagages).

"Quel objet intéressant ! Est-ce que l'un d'entre vous est docteur ?" (Si elle a vu la valise).

"Je devine que le crime est une véritable plaie là d'où vous venez" (Elle ne sait pas d'où viennent les runners et part à la pêche aux infos).

"Quel bordel à Berlin. Êtes-vous passés par là ?" (Goldi espèrent que les personnages révéleront leurs tendances politiques en abordant ce sujet).

Elle continue de sonder les personnages par des questions pertinentes, insidieusement glissées dans la discussion courante, tandis qu'elle les aide à collecter leurs bagages et à signer le registre de l'auberge de jeunesse (voir ci-dessous).

Dès que Goldi est prête à quitter les lieux, faites un test opposé d'Intelligence entre elle et les personnages qui lui ont adressé la parole, mais réduisez le SR du runner à 3 ou 4 s'il a bien joué son rôle.

Si Goldi engrange plus de succès nets que les runners, elle devient suspicieuse et décide de leur servir de guide tour toute la journée. Autrement, sa méfiance n'est pas éveillée (pas encore, elle décide donc de laisser les runners explorer Munchmaussen seuls).

LE VILLAGE DE MUNCHMAUSSEN

Il n'y a pas plus de quarante bâtiments dans le village tout entier, dont voici les principales structures :

Église St Gretchen's

Cette ancienne bâtie de style gothique est une église toujours en activité. Information inconnue du baron et de ses sbires : cet endroit est également le centre d'un faible mouvement de résistance local. Si les runners ont besoin d'aide contre le Baron Munchmaussen ou s'ils ont juste besoin d'un endroit pour se reposer et soigner leurs blessures après une virée, le Père Braun pourra sûrement les aider.

L'hôtel de ville de Munchmaussen

Autre ancienne structure, ce bâtiment est littéralement bondé de bureaucrates et de fonctionnaires qui administrent d'ici le royaume du Baron Munchmaussen. Sont conservées dans ce lieu l'ensemble des données, écrites et informatiques, sur chaque résident du village.



Hôtels

Ces modestes lieux de villégiature, disposant généralement d'une vingtaine de chambres, s'enorgueillissent pourtant de leur chic. Les hommes de maison sont en livrée noire, les bonnes en blanc immaculé, et chaque dîner constitue un véritable chef-d'œuvre du maître. Les prix sont à cette image, naturellement.

Auberge de jeunesse

L'établissement où les runners logent est prévu pour accueillir étudiants en voyage et autres quidams au budget limité. On trouve six lits superposés par chambre. Il y a peu de domestiques dans la mesure où la blanchisserie et la cuisine sont automatisées.

Les boutiques

La rue principale de Munchmaussen est bordée de petites boutiques d'artisans, chacune abritant son propriétaire. Leurs spécialités sont fièrement proclamées par des enseignes à l'ancienne mode : pipes, horloges, saucisses, joaillerie, jouets mécaniques et costumes bavarois.

BAGAGES

Les runners voudront probablement inspecter leurs bagages (envoyés directement à Munchmaussen par Mr. Johnson) quand Goldi ne rôdera pas dans le coin, à moins qu'ils ne souhaitent réellement éveiller ses soupçons. Les réjouissances suivantes les attendent :

Caisse 1, étiquettée "À ouvrir en premier" :

- Ares Predator avec silencieux*
- Munitions standard (10 chargeurs par pistolets)
- Taser Defiance Super Shock
- Recharges pour taser (4 chargeurs de 4)
- Couteaux*
- Microémetteurs*
- Générateur de bruit de fond
- Détecteur de micros
- Passe Magnétique x2
- Masque respiratoire x2
- Valise

Caisse 2 :

- Veste blindée*
- Combinaisons d'hiver (intégrale, pas de protection, 2,25 Kg)
- Chaussures d'escalade (1,4 Kg)*
- Sac à dos*
- Kit de survie*
- Lunettes lumière faible*
- Médikit
- Patch stimulant (Indice 4) x12
- Patch tranquillisant (Indice 2) x12

Caisse 3 :

- HK 227-S (Pistolet-Mitrailleur avec silencieux intégré)*
- Balles explosives (10 chargeurs pour Pistolet-Mitrailleur)
- Balles étourdisantes (5 chargeurs pour Pistolet-Mitrailleur)
- Balles fléchettes (3 chargeurs pour Pistolet-Mitrailleur)
- Munitions standard (5 chargeurs pour Pistolet-Mitrailleur)
- Lance-grenade (monté sous le Pistolet-Mitrailleur)
- Grenades fumigènes (2 chapelets de 6)
- Lance-missile (avec 4 missiles anti-véhicules)

Caisse 4 :

- Pistolet à grappin, avec matériel d'escalade
- Câble de furtivité (200 mètres)
- Bâton catalyseur (pour le câble furtif)

Éléments non contenus dans les caisses

- Matériel d'escalade x2
- Bottes de neige*
- Corde (100 mètres)

* (1 par personnage)

Les joueurs devraient être heureux de trouver présents certains objets importants et regretter amèrement l'absence d'autres babioles. Il est temps pour eux de se demander comment transporter tout ce matériel jusqu'au château. Quitter l'auberge de jeunesse sans être vu ne sera pas chose facile...

Mr. Johnson a inclus une interface câblée pour chaque personnage capable de les utiliser.

Quand les runners seront prêts à partir en repérage vers le Schloss Munchmaussen, passez à la section suivante, **Un Château Costaud**.

UN CHÂTEAU COSTAUD

DITES LE AVEC DES MOTS

Une détonation vient briser la tranquillité de Munchmaussen. En observant le ciel, vous voyez la trace blanche plumetée d'un missile lancé reliant les remparts du Schloss avec un gros nuage de fumée sombre au-dessus.

"Test des défenses du baron", commente l'un des villageois de la foule qui s'est rassemblée pour observer le spectacle. Il vous adresse un franc sourire - ou bien est-ce un regard rusé ? "Chaque semaine, le Graf Eisenstein envoie son drone d'espionnage, et le Graf Munchmaussen l'abat à chaque fois. Notre baron est paranoïaque concernant tout ce qui vient du ciel."

L'ENVERS DU DÉCOR

Tôt ou tard, les runners seront prêts pour s'attaquer au Schloss Munchmausen et pour "récupérer" l'ancien ouvrage. Ce qui arrive ensuite dépend de la manière décidée par les runners pour pénétrer à l'intérieur et s'ils se font capturer ou pas.

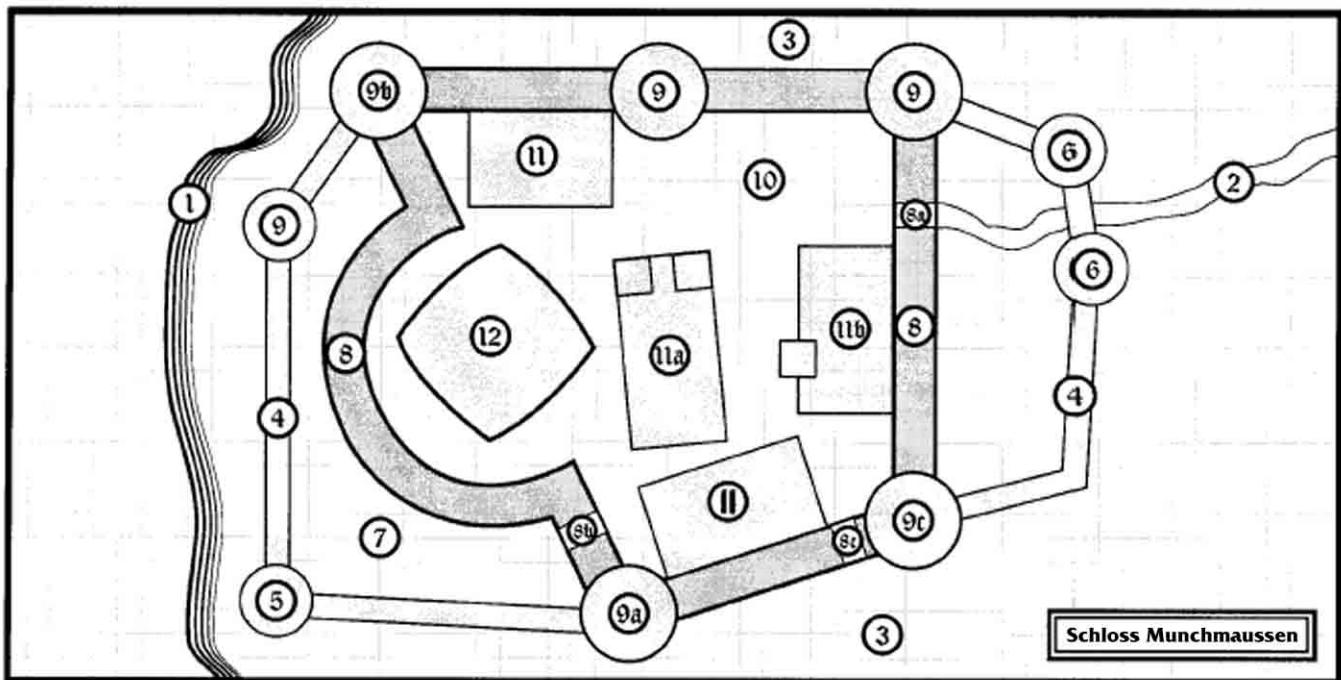
La seule "mauvaise" manière de pénétrer dans le château est d'essayer de voler dedans car Munchmaussen a de nombreux missiles. Les trois voies praticables pour entrer dans le Schloss sont décrites ci-dessous.

LA ROUTE DE MONTAGNE

Cette route de sept kilomètres de long semble plutôt en faire 20, ceci à cause des nombreuses montagnes russes. Les grosses congères et les chutes de pierres dues au temps rendent cette route quasiment infranchissable pour la plupart des véhicules. A pied, c'est une excursion de deux jours jusqu'au château, et les runners doivent être constamment vigilants avec les patrouilles aériennes sous forme de drones de surveillance (un toute les six heures). Éviter d'être remarqué requiert un test opposé entre la meilleure compétence de Furtivité des runners contre la Perception du drone qui est de 3. Modifier les seuils de réussite de +2 pour la mauvaise visibilité.

LE TÉLÉFÉRIQUE

Deux cabines téléfériques suspendues à un câble solide et contrôlées par le système informatique archaïque du château voyagent entre la forteresse dans la montagne et la vallée. La machinerie à peu près fiable se trouve dans une des tours du château.



La station du téléphérique dans la vallée, à l'extérieur de la ville, est surveillée par deux policiers tout le temps (utiliser le DéTECTIVE, p.35, Shadowrun, pour tous les policiers du village). Il n'y a pas de contrôle ici. Tout est opéré depuis le Schloss.

Chaque cabine peut contenir une douzaine de personnes, a deux portes coulissante de chaque côté, et est connectée au câble par un support en acier. Les deux cabines sont toujours à des points opposés pendant le trajet, ce qui veut dire que si l'une est au château, l'autre est au village.

Les runners peuvent être capables de se faufler dans le château avec des bureaucrates et des serviteurs rendant compte de leurs positions. Avec des déguisements appropriés, passer les policiers locaux n'est pas difficile. L'équipe de sécurité du château, cependant, est plus difficile à duper. Jouer ceci à l'instinct, en fonction de ce que les runners tentent.

Un autre moyen pour entrer dans le château en utilisant l'ascenseur du ciel est de prendre le contrôle du téléphérique via la Matrice (voir ci-dessous), l'emmener jusqu'au château et espérer franchir la sécurité sur place.

Une variante intéressante est de grimper sur le toit de la cabine se tenant au support en acier. Les vents d'altitude et le froid extrême rendent ceci difficile, demandant des tests séparés de Constitution, Force et Volonté, chacun avec un seuil de réussite de 5. Ceux qui échouent glisseront et tomberont à moins que quelqu'un ne les sauve ou que tout le monde soit encordé.

LA FALAISE

La troisième manière pour entrer dans le Schloss Munchmaussen est d'escalader la falaise. Il y a quatre façades différentes qui peuvent être escaladées. Pour déterminer le seuil de réussite de chaque façade, le maître de jeu lance 1D6 et ajoute 2 au résultat. Pour chaque heure que les runners passent à reconnaître la paroi, le maître de Jeu lance le dé à nouveau. Si il obtient un nombre inférieur au seuil de réussite, les personnages ont trouvé une paroi plus facile.

Pour escalader chaque face, au moins un des personnages doit le faire jusqu'au sommet, exigeant un test d'Athlétisme (5) et une heure. Si le test échoue, il a un accident en grimpant. Lancer 1D6 et consultez la table ci-dessous.

Résultat Effet

1 - 2	Le grimpeur est retardé ; ajoutez une heure à son temps et faites lui essayer le test d'Athlétisme à nouveau
3 - 4	Le grimpeur souffre potentiellement de blessures légères (4M), mais peut faire un test de Constitution pour réduire les dommages.
5	Le grimpeur souffre potentiellement de blessures graves (6G), mais peut faire un test de Constitution
6	Le grimpeur tombe mortellement à moins qu'il ne réussisse un test d'Athlétisme (5). (O.K., peut-être près de la mort alors. C'est à l'appréciation du Maître de Jeu)

Une fois que le premier personnage à atteint le sommet et fixé une corde, les autres personnages peuvent suivre seulement avec un test d'athlétisme (4) et une demi-heure d'escalade. Les faibles peuvent être hissés puis traînés jusqu'au sommet depuis le haut, mais cela prend une heure et fatigue ceux qui soulèvent (pénalité de -1 pour les prochains tests de réussite).

Les runners doivent surveiller les patrouilles (une toute les six heures) par des drones de surveillance.

SE FAIRE PRENDRE

Le Baron Munchmaussen et son Directeur du tourisme sont des gens astucieux. S'ils détectent les runners, tout ce qu'ils feront sera de mettre les capitaines de la garde en alerte. Plutôt que de tuer les runners immédiatement, Muchmaussen veut découvrir pourquoi ils sont ici. C'est pourquoi, les gardes apprennent à "faire le mort" s'ils sont touchés, à se rendre quand c'est possible, et à coopérer avec les intrus pour ne pas les rendre soupçonneux.

Si les gardes ne sont pas en alerte, ils résistent aux intrus avec leur ardeur habituelle. Pour les caractéristiques des gardes du château, utilisez un mélange de l'Ancien esclave corpo, du Mercenaire et de l'Ork mercenaire, tout les deux dans le livre de règle Shadowrun (pp. 37, 40, 41, respectivement).



LEGENDE DE LA CARTE DU CHÂTEAU

Falaise (1)

C'est une falaise abrupte qui donne sur la vallée en contrebas.

Route de montagne (2)

Comme décrit plus haut. En été, c'est la route principale pour accéder au Schloss

Terrain accidenté (3)

Le terrain est tellement accidenté qu'il est quasiment impraticable (un quart du taux normal ; test de Rapidité (4) pour ne pas tomber à chaque tour).

Murs extérieurs (4)

Ces murs de pierre font 7 mètres de haut et sont surmontés de créneaux et d'un rempart couvert par un toit. Des projecteurs et des caméras de sécurité sont posés tous les 20 mètres. Deux gardes font un tour sur les remparts toutes les heures.

Tram (5)

Les cabines entrent dans une ouverture de deux étages pratiquée sur un des côtés de cette tour haute de 15 mètres. Les pièces du bas contiennent la machinerie nécessaire au fonctionnement du téléphérique. Les visiteurs entrent dans le château en empruntant le rempart couvert pour se rendre au poste de sécurité (9e).

Entrée principale (6)

Ces deux tours jumelles encadrent l'entrée principale du château, qui a été fermée au moyen d'une herse de fer pour tout l'hiver. Il y a 5 gardes en permanence ici, plus cinq autres qui se reposent dans la tour nord de casernement.

Jardin (7)

En été, c'est l'endroit préféré du Baron pour pique-niquer. En ce moment, il est recouvert d'une neige fraîche.

Mur principal (8)

Ce mur culmine à plus de 20 mètres de haut et forme le périmètre principal du château. Il est identique aux murs extérieurs du château pour le reste. Il y a trois ouvertures : une porte cochère (8a, toujours ouverte) qui mène à l'entrée principale, une porte (8b, fermée mais pas verrouillée) qui mène aux jardins, et l'ancienne "porte de sortie" au sud (8c, fermée et rouillée)

Tours (9)

Il y a deux tailles de tours différentes dans le schloss. Les plus petites font seulement 5 étages de haut, tandis que les plus importants font 8 étages de haut. Toutes sont surmontées de toits pentus en cône. Il n'y a qu'une seule fenêtre, avec des barreaux, par étage.

Parce qu'il y fait froid et qu'il y a des courants d'air, les tours ne sont généralement pas habitées et sont utilisées pour le stockage. Les seules exceptions sont : Le poste de sécurité (9a) ou les employés sont contrôlés à leur arrivée par 4 gardes qui sont en poste ici en permanence ; la tour le lancement des drones (9b), où travaillent deux gardes de la sécurité, et le casernement principal (9c), où 10 gardes qui ne sont pas de service sont présents en permanence.

Cour (10)

Quatre véhicules sont stationnés dans cette cour pavée : 3 Volksedanz (Un version importée Européenne de la Ford Américar), et une Mitsubishi Nightsky. Deux gardes font des rondes toutes les heures.

Bâtiments administratifs (11)

Ces bâtiments accueillent les bureaucrates qui administrent les possessions du baron, ainsi que toute la masse de données (qu'elles soient sur papier ou sur informatique). Tous sont des bâtiments en bois de 4 étages avec des toits coniques. Un bâtiment est situé dans une Eglise restaurée avec deux clochers (11a), un autre (11b) dispose également d'une modeste tour.

Le bâtiment principal (12)

Ce bloc de pierre crénelé est détaillé dans le chapitre Tome, Sweet Tome, plus bas. Le toit est en pente et surmonté d'un rempart.

CARTE DU SYSTÈME DE SCHLOSS MUNCHMAUSSSEN

CPU = Unité centrale

DS = Unité de stockage des données

I/OP = port d'entrée / Sortie

SAN = Nœud d'accès au système

SM = module Esclave

SPU = Unité de sous traitement

SAN-1 : Numéro de connexion non-inscrit à la matrice de l'hôtel de ville de Munchmaussen. Orange-4. Accès 5

SPU-1 : Acheminement des données pour le gouvernement de la ville seulement. Orange-5. Accès 8.

I/OP-1 à 3 : Caméras de surveillance dissimulées dans les grandes chambres d'hôtels et les maisons des citoyens influents. Orange-5.

I/OP-1 à 6 : Caméras de surveillance dissimulées dans les magasins, les rues, les auberges de jeunesse. Vert-3

SPU-3 : Bureau de contrôle public (hôtel de ville de Munchmaussen). Orange-6. Accès 4.

I/OP-7 : Terminaux. Vert-4

DS-1 à 6 : Dossier sur les citoyens de la baronne, actuelles et anciennes enquêtes, les enregistrements publics de la ville, et ainsi de suite. Vert-7.

SAN-2 : Numéro de connexion non-inscrit à la matrice du château Munchmaussen. Orange-8. Accès 4.

SPU-4 : Acheminement des données pour le château. Rouge-5. Tar Baby 4.

SPU-5 : Bureaucratie du gouvernement. Vert-4. Trace 6.

I/OP-8 : Terminaux. Orange-4.

DS-7 à 13 : Enregistrements du gouvernement. Rouge-9.

SPU-6 : Bureaucratie senior. Orange-4. Blaster 6.

I/OP-9 : Terminaux. Orange-5.

DS-14 à 17 : Comptes financiers de la baronne. Orange-7.

DS-18 à 20 : Enregistrements personnels, comprenant les secrets personnels comme Goldi Schonbosom. Orange-6.

SPU-7 : Contrôle Environnemental. Vert-7.

SM-1 : Electricité. Vert-7. CI Noir 4.

SM-2 : Chauffage/Air conditionné. Orange-5

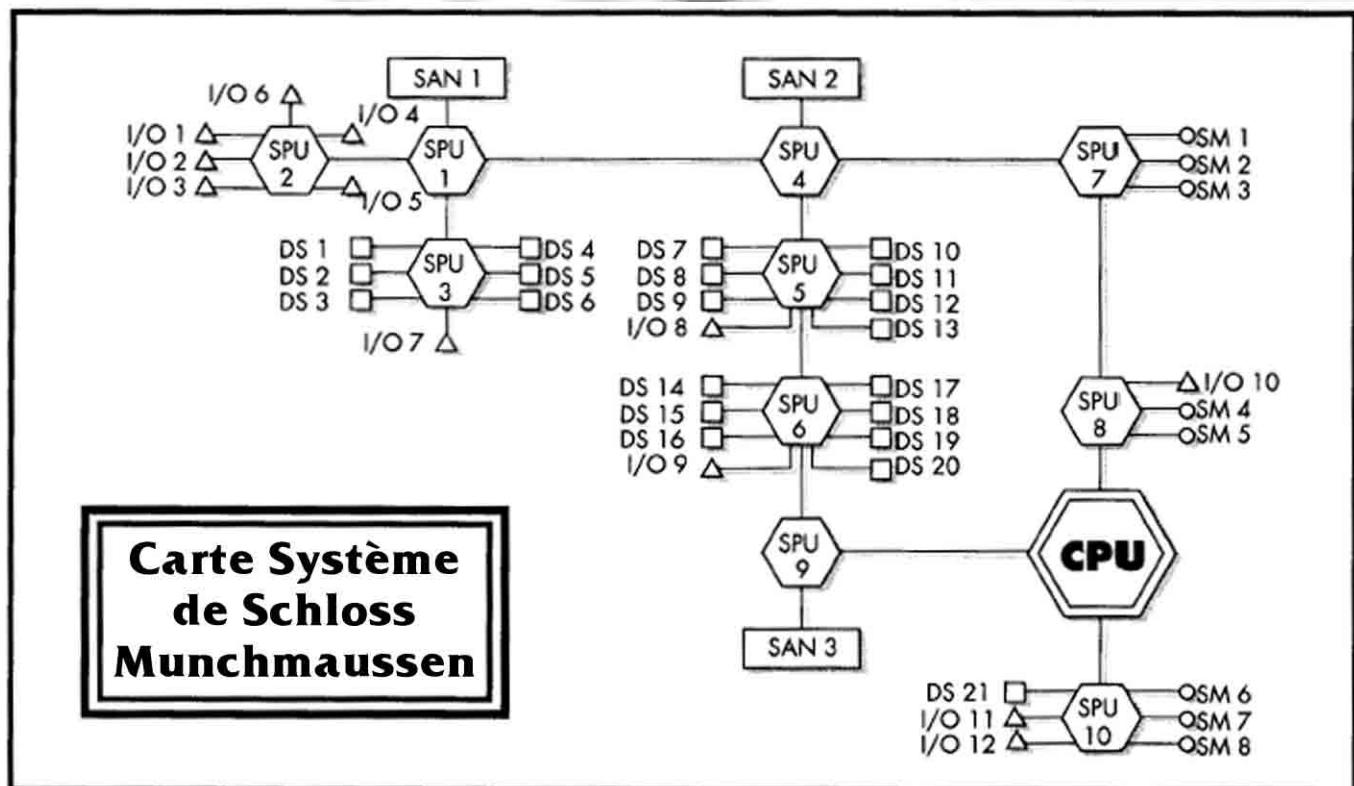
SM-3 : Mécanisme de l'ascenseur aérien. Vert-6.

SPU-8 : Sécurité du château. Orange-8. Accès 8.

I/OP-10 : Caméras de sécurité dissimulées partout dans le château. Rouge-7. Accès 1.

SM-4 : Caméras de sécurité (mouvement, zoom, etc...). Orange-7. Barrière 10.

SM-5 : Maglocks sur les portes, ascenseurs. Vert-5.



SAN-3 : Autre numéro de connexion non-inscrit à la matrice du Schloss Munchmausen. Connue seulement du baron et de ses plus proches associés. Rouge-5. CI Noire 4.

SPU-9 : Acheminement des données pour le baron. Orange-8. Piège 10 (Blaster 5 cachée sous la forme d'un Accès 3).

CPU : Rouge-11. Killer 2.

SPU-10 : Sous-processeur personnel du baron Munchmausen. Rouge-6 CI noire 5.

I/OP-11 : Caméras de sécurité dans le château et dans la ville. Orange-6.

I/OP-12 : Terminaux dans la librairie intérieure. Orange-6.

DS-21 : Enregistrements privés du baron. Orange-6.

SM-6 : Désactivation principale des serrures maglocks sur les portes et ascenseurs. Rouge-6. Accès 5.

SM-7 : Désactivation principale des caméras de sécurité (château). Orange-5.

SM-8 : Désactivation principale de l'électricité. Rouge-7. Tar Pit 3.

Toutes les RTG en Bavière ont un code Vert-3.

GRIMOIRE, MON BEAU GRIMOIRE

DITES LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners entrent dans la librairie :

Vous pénétrez dans une salle d'études confortable et meublée dans un style ancien, chauffée par un feu flamboyant et pleine d'étagères de livres, du style ancien, avec de vraies pages. Une vieille mappemonde est posée dans un coin, un livre antique est posé sur un côté de la cheminée, et une statuette de pierre primitive sur un piédestal à côté de la porte. Un superbe lustre en cristal pend au plafond.

Note au Maître de Jeu : Goldi peut être présent. Voir les notes ci-dessous.

Lorsque les runners examinent les bibliothèques :

Rangé en haut de la vaste bibliothèque, se tient un livre qui paraît très ancien. Le livre est épais, avec une couverture en bois en un fermoir en bronze. Le titre est gravé dans la couverture, Pandemonicus Faustus, ainsi que le sous-titre, Collectanea Occultica. Cependant, il n'y a aucune quatrième de couverture dépeignant Asmodeus. Une étude plus poussée du livre révèle même aux moins renseignés que ce tome n'est qu'une réplique.

L'ENVERS DU DÉCOR

SÉCURITÉ DE MUNCHMAUSSEN

Il y a trois niveaux de sécurité possible dans le bâtiment principal : Lâche, Vigilant et Alerte générale.

Lâche

Le baron Munchmausen est inconscient des menaces. Les gardes dans le bâtiment principal s'attendent à être avertis de la présence d'intrus par d'autres gardes ou des systèmes électriques, et ne sont pas encore en alerte générale. Quand ils sont alertés, ils tirent pour tuer.

Le baron suit sa routine habituelle : travail au bureau pendant la journée, dîner et conversation avec les amis proches, puis un petit moment dans la piscine et au lit. Il passera quelques heures très tôt le matin (il souffre d'insomnie) dans la galerie du sous-sol, trouvant le confort dans ses trésors archéologiques. Goldi n'est pas dans le château.

Vigilant

Si les runners ont déballé leur équipement dans l'auberge de jeunesse et n'ont pas désactivé les caméras de sécurité, le Baron Munchmausen sera conscient que des étrangers soupçonneux sont dans sa vallée. Si Goldi est devenue soupçonneuse des runners, voyez aussi les astuces du Baron.



Dans les deux cas, le Baron a publié un avertissement général aux gardes du bâtiment principal. Ils ont ordre de laisser entrer les intrus dans la chambre privée du Baron pour que Munchmaussen puisse apprendre ce que ces individus veulent et négocier ensuite avec eux personnellement. Sans une alerte pour un moment précis, les gardes ne sont cependant toujours pas en alerte générale.

Le Baron erre dans et hors de son poste de sécurité secret (15a), vérifiant le réseau de caméras pour s'assurer que les "assassins" sont sous surveillance. Goldi est invoquée au château (Pièce 10a), fait son invocation dans le Grand Hall, et ensuite surveille son ami proche (dans la cheminée) dans la librairie.

Alerte générale

Les runners ont été détectés en approchant le Schloss. Les gardes sont en alerte générale, mais ont appris à "faire le mort" s'ils sont touchés et d'une autre manière à coopérer avec les intrus. Le Baron Munchmaussen est dans son poste de sécurité secret, et Goldi est dans le cabinet (un miroir à sens unique dans un portrait lui permet de garder un contact visuel avec son proche favori dans la cheminée de la librairie et de lancer des sorts dans la pièce).

LE LIVRE

Si les runners se souviennent de tout ce que Mr. Johnson leur a dit, ils réaliseront que l'ouvrage dans la bibliothèque est une réplique. L'original, habituellement dans la galerie du sous-sol est actuellement sur une table à café dans les quartiers du Baron. Il l'a lu.

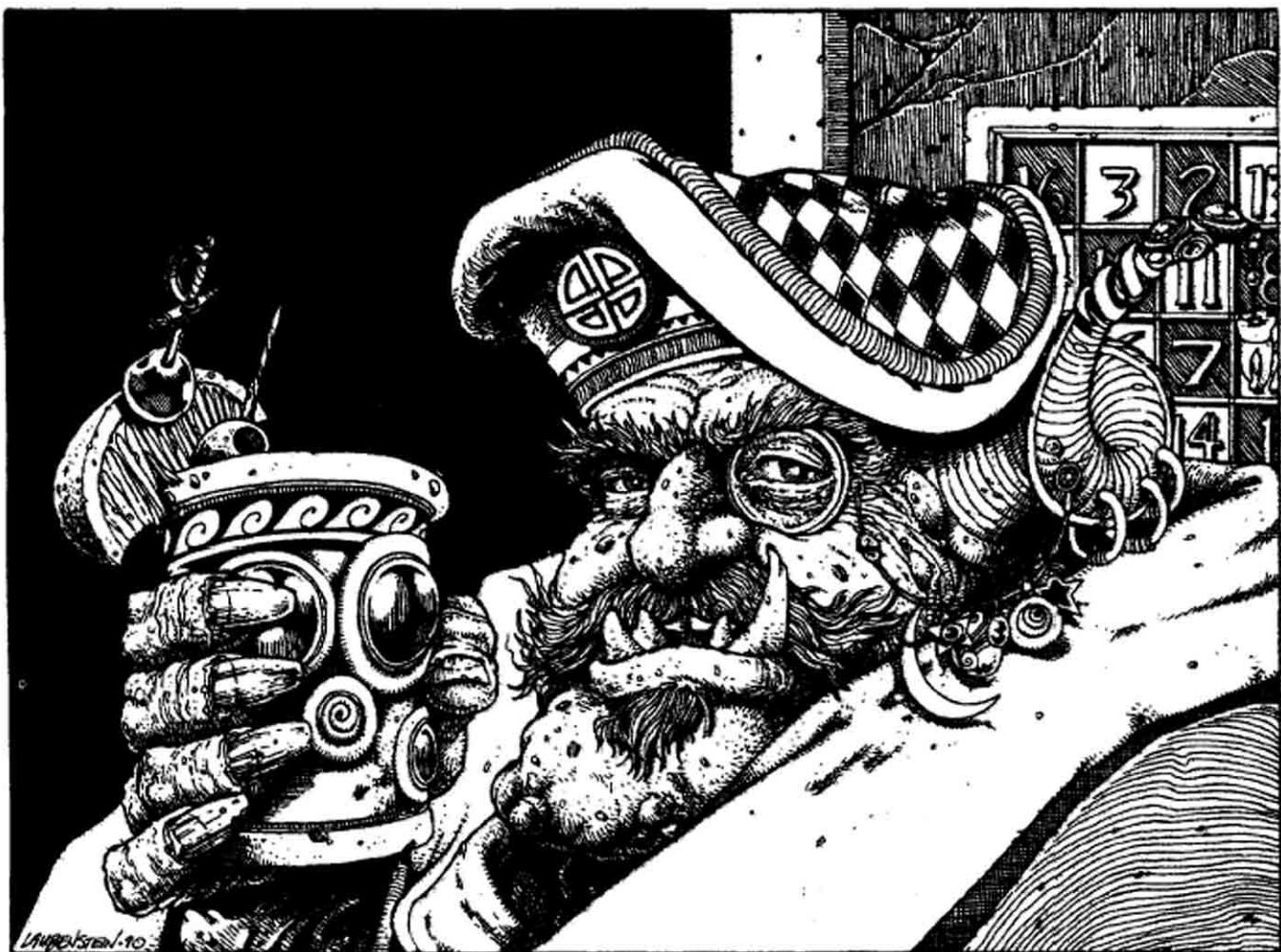
CE QUI PEUT ARRIVER

Le plan de Munchmaussen est de laisser les runners révéler leur objectif, après quoi il pourra appeler ses gardes ; Il pense que la valise est une bombe et que les personnages joueurs sont des "tueurs à gages yankee" embauchés par ses ennemis pour le tuer.

On permettra aux runners de faire irruption dans le château et d'atteindre la librairie, où ils examineront la réplique du tome, trahissant leur mission. Soudain, le baron entrera dans la pièce avec un rire sinistre. " Eh bien c'est tout ce que vous cherchiez, nicht war ? Je suis si déçu. "

Si les runners attaquent le baron, il ripostera comptant sur les deux Elémentaires de Feu de Goldi (force 4) pour égaliser les cotes. Il a aussi appelé les gardes du bâtiment principal qui devrait arriver rapidement depuis l'autre étage.

Si les joueurs réagissent rapidement, ils peuvent surprendre Munchmaussen avant qu'il ne tende son piège. S'il est capturé, il essaie d'apprendre la mission des runners avant de tenter de s'échapper. De même, si Goldi est découverte dans la librairie, elle attend que les joueurs trahissent leurs intentions avant d'appeler les Elémentaires à l'attaque. (Chaque runners qui réussira un test d'intelligence (4) pensera à inspecter la cheminée et observera les pieds semblables à un lézard de l'Elémentaire à travers les flammes.





Goldi évite d'utiliser sa magie de façon évidente espérant tenir secrètes ses capacités de mage. Elle préfère frapper ses victimes dans le dos avec son Éclair Mana, mais a recours au sort Sommeil si les runners semblent dominer. Elle n'est pas très tactique avec les Élémentaire, elle leur ordonne simplement d'attaquer les personnages sans endommager le contenu de la librairie. Leur première tactique est d'Engloutir, et d'utiliser leur Projection de Flamme seulement si rien de précieux n'est dans la ligne de tir. Ils éviteront d'utiliser l'Aura Enflammée à cause du risque d'incendie dans cette pièce ; L'endroit n'a pas d'extincteurs.

Le baron et ses séides sont tout spécialement prudents concernant la valise, qu'ils s'imaginent être une bombe. Les élémentaires ont reçu l'ordre de ne pas attaquer les intrus et de courir le risque de faire sauter la bombe. Quand le baron ou ses soldats essaieront d'ouvrir la mallette, ils découvriront les oreilles elfe gelées.

Rappelez-vous que Goldi, le Baron, les gardes et les élémentaires communiquent tous entre eux en Bavarois.

A PROPOS DU BARON

Le Baron Munchmaussen est un troll malade, affligé d'un douloureux rhumatisme qui l'a contraint à abandonner son ancien style de vie excessif et ses voyages incessants. C'est son inconscient désir de mourir qui lui fait prendre des risques insensés, le faisant jouer avec des espions et des assassins suspects.

Pour ses statistiques, utilisez le **Videur Troll**, page 173, **Shadowrun**. Le Baron parle diverses langues avec style, incluant son allemand natal (avec ou sans accent bavarois) et l'anglais, il est également étudiant en Sociologie (3) et possède l'Étiquette (Jet Set). Le baron se vête dans un style médiéval très approprié pour un noble allemand.

Passionné pour l'Histoire médiévale, Munchmaussen croit qu'il a découvert la preuve que les Trolls habitaient la Bavière au milieu du Haut Moyen Age. Le livre est plus important que sa propre vie dans la mesure où il établit le bien fondé de ses affirmations.

Malgré cela, le baron n'est pas consciemment suicidaire. S'il devient évident qu'il ne pourra pas garder son ouvrage, Munchmaussen cherchera à s'enfuir avec l'intention de retrouver les runners plus tard, au moment et au lieu choisis.

DÉNOUEMENT

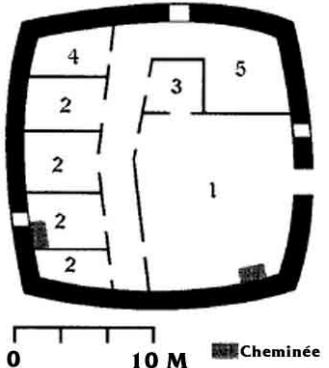
Si les joueurs sont chanceux, leurs personnages déroberont le tome et s'échapperont dans le Hughes Airstar du baron (voir la Salle Marron plus bas). Même si moins chanceux, ils seront temporairement à l'abri de la vengeance de Munchmaussen s'ils peuvent s'échapper de sa vallée. Le voyage de retour à Seattle devrait être assez tranquille, à moins que le Maître de Jeu ne souhaite compliquer la vie des joueurs.

Si les runners devaient échouer dans leur première tentative pour s'emparer du livre et s'ils souhaitaient tenter de nouveau, ou s'ils étaient capturés par le baron, ils pourraient avoir besoin d'un PNJ local. Papa Braun du Souterrain Munchmaussen pourrait se révéler très utile (voir **Bienvenue, Chumlichen !**).

PREMIER ÉTAGE

Hall de réception (1)

Cette large pièce, somptueusement décorée dans un style médiéval, représente la première ligne de défense du baron. Des fonctionnaires courtois, mais efficaces, vérifient l'identité de tous les entrants. Excepté les trois bureaux des bureaucrates, la pièce est meublée de chaises anciennes et de tables de secrétaire pour le confort de ceux qui patientent ici.



Bureaux (2)

Ces quatre pièces représentent les bureaux des Seniors du baron. La nuit, ces derniers sont fermés.

Poste de sécurité (3)

Une paire de gardes de sécurité est toujours présente (utilisez l'**Ork Mercenaire**, page 41, Shadowrun).

Toilettes (4)

Un trône occupe le centre, décoré de cuivre poli et de porcelaine ancienne.

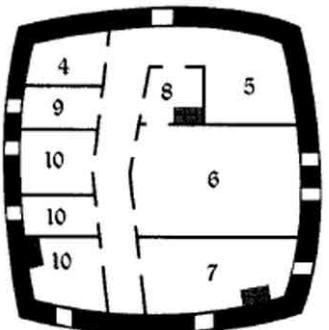
Ascenseur (5)

Un petit mais moderne ascenseur a remplacé l'ancien escalier en spirale (capacité de 6 personnes).

SECOND ÉTAGE

La Salle à Manger (6)

Les 7 mètres de la table d'obsidienne dominent cette pièce très chic. Une armure de chevalier trône dans un coin et un grand vase chinois dans un autre. En début de soirée, le baron dîne souvent avec ses proches associés ici.



La Pièce d'andouiller (7)

Après dîner, les invités du baron se déplacent vers le fumoir dans lequel sont accrochés des trophées de chasse et des scènes de l'Arctique.

Cuisine (8)

Cette cuisine est une petite merveille de technologie moderne, permettant à deux cuisiniers de faire le travail de six. Des monte-plats relient la pièce avec le bar à l'étage suivant.

Vestiaire (9)

Les manteaux des invités et autres objets sont entreposés ici par le maître d'hôtel. Une alarme silencieuse alertera le poste de sécurité à l'étage du dessus si des voleurs y pénètrent.

Pièce des invités (10)

Ces pièces sont inoccupées, à moins que le Maître de Jeu ne souhaite ajouter des complications supplémentaires pour ses joueurs.



TROISIÈME ÉTAGE

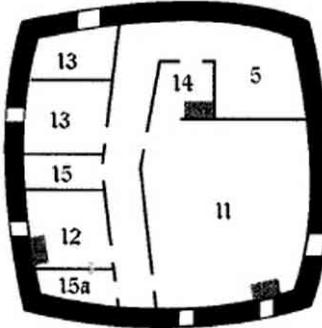
La Grande Salle (11)

Anciennement utilisé par le baron pour ses célèbres divertissements, la salle des fêtes, protégée par une serrure Maglock a un air abandonné. Une estrade temporaire en bois, dressée pour un concert de rock il y a cinq ans, n'a jamais été démontée depuis.

Un cercle de conjuration niveau 4 (Élémentaire de feu) est dissimulé sous une bâche étalée sur le sol. Si le baron a convoqué Goldi, elle a déjà conjuré ses Élémentaires. Dans ce cas, la pièce empêste la fumée et le centre de la bâche est brûlé.

Bibliothèque (12)

Le plus grand trésor du baron se trouve dans cette pièce, renfermant le texte médiéval après lequel courrent les runners. Voir **Le Grimoire**, page 35.



La chambre du baron (13)

Les quartiers du baron incluent une chambre à coucher et un petit salon. Un énorme portrait du premier baron de Munchmaussen trône au-dessus du lit hexagonal.

Le bar (14)

Quand le baron avait l'habitude de recevoir, ses serviteurs s'occupaient de la restauration à partir de cette pièce. Des monte-plats relient la cuisine à l'étage en dessous. Le bar est garni de nombreuses variétés de liqueurs hors de prix.

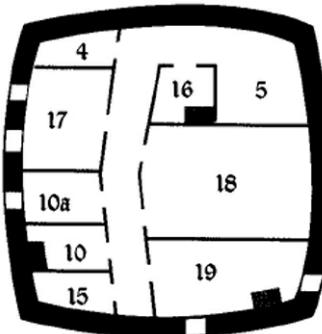
Les remises (15)

Ces endroits sont utilisés pour entreposer le matériel du personnel (matériel de nettoyage, sacs de linge, aspirateurs). L'exception est la 15a. Bien qu'indiquée comme étant une remise, c'est en fait une chambre de sécurité secrète du baron Munchmaussen, reliée à la bibliothèque par une porte dérobée. Aucune de ces remises n'est surveillée par le réseau de caméra du château.

QUATRIÈME ÉTAGE

Pièces des domestiques (16)

Les servantes et les maîtres d'hôtel du château utilisent cette pièce pour se reposer. L'équipement vidéo et un modeste snack bar sont les seules sources d'intérêt ici. Si les runners n'ont toujours pas été repérés en arrivant ici et pensent à emprunter les quelques uniformes propres disponibles, les gardes de sécurité seront moins à même de repérer leur intrusion.



La chapelle (17)

Cette chapelle rococo fut édifiée durant la première moitié du 18^e siècle, et presque chaque centimètre en est couvert de fresques, de peintures à l'huile, d'ornements et de figures en stuc. Le baron ne permettra pas à ses gardes d'entreprendre quoique ce soit qui puisse détériorer ce trésor historique.

La Salle Marron (18)

Les caméras de sécurité montrent une pièce en pleine reconstruction, mais c'est une fausse vue. Les portes sont protégées par une grosse serrure Maglock et seul le baron en possède la clef, portée à une chaîne en or autour de son cou. Le toit se rabat et le sol s'élève, permettant une issue vers le Hughes Airstar du baron (avec des rotors escamotables), l'ultime voie de fuite. Hé, on vous avait bien dit qu'il était paranoïaque, non ?

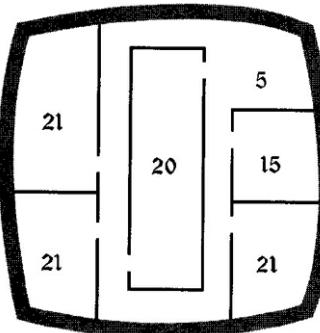
Centre de sécurité (19)

Les autres membres de l'équipe de sécurité en service sont postés ici. Deux observent les moniteurs en permanence, tandis que deux autres font des rondes toutes les demi-heure. Les gardes sont décontractés à moins que le baron ne les ait mis en alerte.

SOUS-SOL NIVEAU 1

La Galerie Bleue

Cette chambre a été transformée en musée du Haut Moyen Age, et est décorée de nombreux objets anciens et macabres, bibles runiques illustrées de démons, épées brisées gravées de personnages déformés, et de tapisseries aux motifs étrangement difficile à cerner..



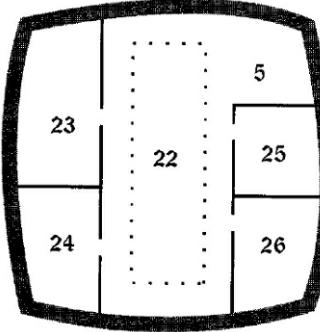
Les chambres fortes (21)

Bourrées de meubles indésirables et de décorations issues d'autres périodes de l'histoire du château, ces pièces peuvent receler quelques objets incrustés de gemmes si les runners regardent avec suffisamment d'attention.

SOUS-SOL NIVEAU 2

Piscine (22)

Le baron Munchmaussen fait quatre longueurs chaque nuit avant d'aller se coucher. Parce que la température de l'eau est très chaude, l'air est chargé d'une lourde vapeur (3 mètres de visibilité).



Salle de remise en forme (23)

Un encadrement de porte mène à cette chambre remplie d'équipement pour l'exercice et le bodybuilding. A la discréption du Maître de Jeu, un garde en service ou plus peuvent être en train de travailler ici.



Gymnase (24)

Un ring de boxe occupe le centre de cette petite pièce. Dans le passé, le Baron Munchmaussen adorait défier ses propres gardes au cours de combats. Son incapacité grandissante l'empêche désormais de profiter de ce plaisir.

Sauna (25)

Le baron passe beaucoup de temps ici parce que la chaleur et l'humidité apaisent sa douleur. La visibilité est réduite à un mètre à cause des nuages de vapeur.

Champignonnière (26)

Le baron s'adonne à une forme de jardinage qui peut facilement paraître excentrique. Il utilise cette pièce afin d'élever des champignons toxiques et des moisissures dans des containers en verre. Si un de ceux-ci est ouvert, une puanteur abominable se répandra à travers le sous-sol.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

Il devrait être évident maintenant que ce scénario très particulier donnera du fil à retordre aux runners. C'est évidemment possible de jouer Passé d'une façon sérieuse et rigide, mais, hé ! Ne pensez-vous pas réellement que les runners méritent un petit peu d'étrange dans leur vie de temps en temps ?

Parce que l'opposition dans ce scénario pourrait se révéler un peu trop puissante, le Maître de Jeu pourrait éprouver le besoin de rééquilibrer chaque rencontre individuellement. Une méthode facile est de calculer l'initiative des antagonistes en utilisant chaque fois une valeur constante quelconque, donnant ainsi aux runners l'avantage.

FUIR VERS LA FRONTIÈRE

Les runners ont un large choix d'options pour s'éloigner de Schloss Munchmaussen, et le Maître de Jeu doit se tenir prêt à gérer toutes les éventualités, juste au cas où. Ça peut être une promenade de santé comme une folie à l'instar de l'incroyable équipée dans le château.

Le Johnson les attendra dès leur retour à Seattle, l'argent prêt, impatient de prendre possession du grimoire. Mystérieusement, elle connaîtra également de nombreux détails sur ce qui est arrivé à Schloss Munchmaussen.

DISTRIBUTION DU KARMA

KARMA D'ÉQUIPE

Survivre au run	1 point
Acquérir le vrai tome	1 point
Ramener le faux ouvrage	-2 points
Abandonner la valise	1 point

KARMA INDIVIDUEL

Distribuer le karma individuel selon les règles page 160, Shadowrun.





AMOURS

" De tout ce qui est écrit, je n'aime que ce qui est écrit avec le sang. Ecrit avec ton sang et tu découvriras que le sang c'est l'esprit "

NIETZSCHE - Ainsi parlait Zarathustra

INTRODUCTION

I est maintenant temps de mettre les YET en accusation (ne soyez pas trop désolé pour eux, cela devait arriver depuis longtemps). Il semble que quelques brillants concepteurs de logiciels financiers travaillant pour Sylvan Information et étant eux mêmes des YET ont laissés des " backdoors " indéetectables dans leurs programmes. Une fois que Sylvan Information a installé l'un de ces package chez un client, le polyclub est en mesure d'utiliser cette backdoor pour pomper des fonds lorsque c'est nécessaire.

Harlequin a pris conscience de tout cela lors de runs menées contre Ehran (Après tout les PJ ne sont pas les seuls à agir en ville). Maintenant il veut faire monter un coup pour faire accuser le Polyclub d'Ehran de piratage informatique, se réjouissant de l'ironie de prendre Ehran à son propre jeu.



QUE LA FETE COMMENCE !

DITES LE AVEC DES MOTS

Les Barrens de Puyallup sont très éloignées du chrome et des néons de Seattle, mais suffisamment proches toutefois pour tomber sous son ombre. Cela fait 20 minutes que votre équipe est assise dans un silence solennel, pendant qu'un de vos fixer, Sandii (pas de nom, pas de prénom, juste Sandii) mène tranquillement sa Chevy Vanguard dans le trafic chargé de ce jeudi soir. Seules ses remarques occasionnelles sur la façon de conduire des noctambules de Seattle brisent cette monotonie. Mais même cela cesse lorsque vous atteignez la périphérie des puyallups, a cet endroit le trafic est plus fluide. Les gens vivant dans cette misère n'ont que peu d'utilité de ce qui n'est pas comestible, ici même les chiens sont au menu.

Vous vous remémorez comment plus tôt dans la soirée, Sandii s'est glissé à votre table favorite du club Penumbra pour annoncer : "ce soir c'est votre jour de chance, vous êtes tous invités à une soirée."

Dans l'ambiance assourdissante du club, vous avez à peine entendue "... à Puyallup".

Avant même que vous ayez pu répliquer que les Barrens n'était pas un endroit pour les hommes, les bêtes et tout ce qui pourrait s'y appartenir. Sandii a alors esquissé un sourire forcé,



faisant jouer la lumière sur ses dents d'acier taillées en lames de rasoir (la rumeur dit que c'est un "cadeau" d'un Oyabun mécontent ne tolérant pas l'échec). Ses doigts semblent pourtant tous présent et entier (en tout cas ça ressemble à des doigts...)

"C'est uniquement pour le boulot" dit elle en jetant sur la table une enveloppe pleine de nuyens. "J'ai dit au Jonhson que vous ne vous aventurez pas si loin hors de la ville sans un petit dédommagement. Alors voilà 250 ¥ juste pour écouter sa p'tite histoire."

La cupidité est un vilain défaut. Et vous vous persuadez qu'il faudra de perdre cette fâcheuse habitude un jour.

Vos rêveries sont interrompues alors que Sandii arrête son van devant un gros bâtiment de deux étages. Vous ressentez les vibrations d'une musique tonitruante émanant de l'intérieur de ses murs de briques. Si les fenêtres n'avaient pas été murées, vous êtes sûrs que la puissance des synthi-bass de cette musique les aurait faites voler en éclats. Des flashes de lumière émanant d'une verrière diffusent une inquiétante lueur orange et violette sur le mur du bâtiment. Dans cette faible lumière vous arrivez à lire les mots : caserne de pompiers 118, gravés dans un coin du mur. Mais d'après vous, ce bâtiment ne doit plus tenir cette fonction depuis l'éveil.

"Terminus les gars" dit Sandii, "Johnson vous retrouvera à l'intérieur, il a dit de vous mêler à la foule et de profiter de la soirée, il prendra contact avec vous plus tard. Au fait je vous ai dit que les armes n'étaient pas admises à l'entrée. Tout le monde est scanné à l'entrée, les elfes sont assez pointilleux avec ce genre de petits détails."

"Si vous voulez vous pouvez laisser votre matos ici, je vais vous attendre en haut de la rue."

Lorsque Johnson prendra contact avec les runners, il les entraînera dans un coin tranquille pour pouvoir discuter. Lisez la suite :

Sa voix est douce, raffinée et avec un discret accent elfique, presque à l'opposé de son propriétaire. C'est un elfe, mais il pourrait passer pour un humain laid ou un bel ork. De fines cicatrices roses se croisent sur son cuir chevelu séparant ses cheveux rasés telles des routes sur une sombre carte routière. Son visage anguleux aurait pu être taillé dans un morceau de quartz. Sa bouche quand à elle est trop petite et ne peut contenir son impressionnante collection de dents en or.

Il jette un œil aux alentours avant de continuer : "J'ai un travail qui nécessite des talents particuliers tels que les vôtres."

"Mon vrai nom et pour qui je travaille n'a pas d'importance. Tout ce que vous devez savoir, c'est que jusqu'à aujourd'hui, les YET ont commis un certain nombre d'atrocités en toute impunité. Et avec votre aide j'ai l'intention de réparer cette injustice."

"Premièrement : quelques part dans les locaux des YET se trouvent un ordinateur contenant une base de données avec les codes d'accès aux backdoors de plusieurs institutions influentes. Vous devez obtenir 2 copies de ces codes."

"Deuxièmement, l'une de ces copies doit être livré dans la suite privée Ehran le Scribe lors de sa prochaine visite, prévu samedi. Avec les codes d'accès vous devrez également livrer un paquet qui est actuellement en possession de notre ami commun : Sandii"

"Troisièmement, vous faites une rapide intrusion matricielle contre Dasurn Sécurités et Investissements. C'est là que l'autre copie des codes d'accès devrait s'avérer utile. Cette filiale a pour adresse GTL 3206 (52-7229) et utilise des logiciels de (SAN : Noeuds d'accès) qui pourront être contournés grâce aux codes d'accès. Vous n'aurez qu'à choisir le bon code. Une fois à l'intérieur, pénétrez le sous-système des liquidations. Enfin, lancez le



programme que vous donnera Sandii et il fera le reste. Vous n'aurez plus qu'à disparaître."

Cette mission doit être exécutée au plus tard demain soir. Les YET n'ont pas de réunions prévues avant l'arrivée d'Ehran samedi, ce qui signifie qu'il ne devrait y avoir qu'une équipe réduite au maximum. De plus Dassurn vérifie ses filiales tous les lundis matins, ce qui devrait laisser les YET dans une situation précaire et dans l'impossibilité de se retourner.

Vous ne devrez en aucun cas dévier de ce plan, ni même tenter de l'exécuter de l'extérieur. Connectez vous sur une console chez les YET puis rendez vous directement chez Dassurn. Pour des raisons confidentielles, toutes les pistes doivent mener chez les YET ... et en particulier si les choses se gâtent.

"Une fois votre mission accomplie, retournez au club Penumbra ou Sandii vous donnera 40000 nuyens chacun en échange des codes d'accès." Johnson jette alors un œil à droite puis à gauche avant de sortir pour chacun d'entre vous un créditube : "je suis disposé à vous offrir une avance de 4000 nuyens."

Note pour le maître de jeu :

Si les joueurs tentent de marchander avec Johnson, faites un test de négociation entre le leader de l'équipe et Johnson. Johnson possède une volonté de 7 et sa compétence en négociation est de 7. Chaque succès permettra de faire monter le prix de 750 nuyens, si aucun succès n'est totalisé Johnson maintiendra son offre initiale.

Lisez ce qui suit immédiatement après que les joueurs soient tombés d'accord avec Johnson.

Avant d'avoir pu obtenir d'autres infos de la part de Johnson, vous êtes attiré par les bruits d'une violente altercation près de l'entrée. Du coin de l'œil vous apercevez 3 trolls armés d'Ares MP LMG se diriger vers la porte. Au dessus de ce vacarme vous entendez une voix stridente : " Je vous dis que je suis Lee gorbin !!! "

DANS LES COULISSES

Johnson a invité les runners à une soirée organisée par les YET. Comme la plupart des polyclub les YET sponsorisent certains évènements afin d'attirer les jeunes du quartier. En plus de la musique, la danse et le simsens les jeunes vont être confrontés à la politique du club et son point de vue sur la société. Ceux qui y montreront le plus petit intérêt seront invités à d'autres activités organisées par des membres du club très amicaux et toujours ravis de les revoir. La plupart deviendront membre du club.

Tous les clubs s'interessent à ces recrues potentielles et les affrontements sont monnaie courante. Il est fréquent qu'un polyclub vienne perturber la soirée d'un autre. La sécurité est très serré ce soir, principalement parce que l'association Para Nobilis, les plus féroces adversaires des YET, a laissé courir des bruits provoquant ouvertement les YET. Avant de laisser entrer les runners, le portier va les scanner avec un détecteur à main DETEK-IT. Le MJ doit faire un test de perception avec 5 dés pour chaque objet que le runner tentera d'introduire à l'insu du portier, le seuil de réussite sera égal à la dissimulation de l'objet.



Ceux qui décident de laisser leurs armes et armures à l'entrée pourront entrer les autres non.

Si les pjs tentent de d'entrer en force. Ils auront à faire à fort parti. Dans les 1D6 tours suivant le début de l'altercation 3 trolls viennent rétablir l'ordre (utiliser le profil du troll des rues du catalogue du samouraï des rues p. 108). Si le MJ gère les choses correctement cela devrait rapidement calmer les ardeurs des PJ. Si ce n'est pas le cas, un groupe de gros bras elfes (utiliser le profil gangster elfe du Sprawl Sites p. 110) ainsi que deux tueurs à gages elfes (shadowrun p. 166) armés chacun d'un Ares Predator II avec interface d'arme et deux chargeurs supplémentaires arriveront dans les 2D6 tours après que le dernier troll ait été abattu.

Pour ajouter au désordre, une quarantaine de personnes affolées vont se ruer vers les sorties au premier signe d'affrontement sérieux (comme des coups de feu). Inutile de dire qu'un certain nombre d'innocents seront blessés dans la panique générale.

Pour s'introduire dans la salle, Johnson s'est arrangé pour qu'un des membres des YET soit retardé et a pris sa place. Plusieurs elfes présents se souviendront avoir discuté avec Gorbin, de plus le portier sait qu'il l'a laissé entrer un peu plus tôt. L'apparition soudaine d'un second Gorbin va alors déclencher une bagarre entre le portier et le vrai Gorbin.

Si les PJ investiguent un peu, ils se rendront compte que l'elfe en train de se débattre est le jumeau de Johnson. Si les PJ suivent l'évolution de la situation, un elfe nommé Alex Manke interviendra et ordonnera aux trois trolls de trouver l'autre gorbin (Johnson) après quoi il entraînera le nouveau venu au sous-sol.

Alors que les pjs commenceront à peine à réaliser ce qu'il se passe, ils se rendront compte que leur Mr Johnson a disparu. Il n'est pas complètement idiot et a rapidement battu en retraite ...par n'importe quel moyen. Les PJ comprendront rapidement qu'ils risquent de rester un long moment si quelqu'un les pointe du doigt en indiquant qu'ils sont les dernières personnes à avoir parler avec Gorbin. La meilleure chose à faire est de partir et de rejoindre le van de Sandii au plus vite.

Une fois sortis et probablement à l'abri, Sandii leur donnera la puce contenant le programme ainsi qu'un paquet cacheté avec de la cire, celui qu'ils sont supposé laissé sur le bureau d'Ehran.

Le pire qu'il pourrait arriver au PJ, serait de se créer des problèmes avant d'avoir rencontré Johnson. Dans ce cas là, Johnson les attendra dehors et les rencontrera dans le van de Sandii. Bien entendu Johnson aura réduit les honoraires des PJ de 3000 nuyens à chacun. Pour faire monter le prix, il faudra faire un test de négociation, pour chaque succès supplémentaire le prix montera de 500 nuyens.

S'ils sont capturés à l'intérieur du bâtiment, après que la couverture de Johnson ait volé en éclat avec l'apparition du vrai Gorbin. Ils resteront détenus 2D6+2 heures durant lesquelles ils pourront soit préparer leur run soit se reposer. Ils peuvent aussi tenter de convaincre le chef de la sécurité qu'ils ne sont au courant de rien (Test de négociation contre lui).

Qui est Mr Johnson, le faux Lee Gorbin ? Ça pourrait être Harlequin venu rencontrer les runners à qui il confie la sale besogne, ou peut-être pas. On ne le saura pas.

LEGENDE : REZ DE CHAUSSEE DU POLYCLUB

Voir page 58 pour la description "normale"

Le salon (1)

Des canapés et des fauteuils se trouvent le long du mur Est, près de la console Simsens. Au centre de la pièce sont disposées de grandes tables de conférences de deux mètres de long ainsi que des bancs en bois. Il y a en permanence dans cette pièce une vingtaine de personnes mangeant, buvant, discutant, et s'intéressant aux dernières nouveautés Simsens.

La salle à manger (2)

Cette pièce contient un buffet couvert de plateaux de nourriture. Pas de la nourriture synthétique, mais de la vraie nourriture. Le long du mur est a été disposé un bar servant du Punch et autres alcools forts. Il y a 1D6+2 personnes faisant le service dans cette pièce.

La cuisine (3)

Le nom est suffisamment éloquent. Il y a 1D6 Serveurs supplémentaires préparant des plats. Une salle de bain occupe le coin nord-ouest. La porte de derrière du bâtiment est verrouillée.

Le solarium (4)

La première fois que l'on entre dans cette pièce, c'est un peu comme entrer dans un parc idyllique rempli d'arbres, bosquet d'arbustes et du gazon. Près du mur sud se trouve un mini-mono musicien en plein concert. Dans la clairière centrale 3D6+6 danseurs pieds nus s'agitent sur la musique bruyante produite par les mouvements de rotation sauvages du mini-mono, chaque contraction de muscle émet une note ou projette un flash de lumière.





La verrière visible d'en bas est située à environ 15 mètres au dessus. Un système d'éclairage est intégré à l'armature métallique et fournit une lumière naturelle quand il n'y a plus de lumière solaire. A environ 6 mètres de haut, dissimulés par les branches des arbres, se trouvent deux passerelles accessibles de la zone commune du premier étage. Il y a deux gardes sur chacune des passerelles. Un escalier est situé le long du mur Ouest et permet d'accéder au premier étage et au sous sol. Deux membres des YET montent la garde devant. Des outils de jardin et de l'engrais sont rangés dans un petit abri dans le coin nord ouest.

Lorsqu'un personnage quitte le solarium il doit faire un test de volonté avec pour seuil de réussite le nombre de minutes qu'il est resté dans le solarium. En cas d'échec, le personnage sera désorienté, les oreilles qui sifflent, REM (mouvement rapide des yeux - Rapid Eye Movement), et une surdité comparable aux effets d'un sort CHAOS de force 3 (Shadowrun p.95) et persistant pendant 1D6 minutes.

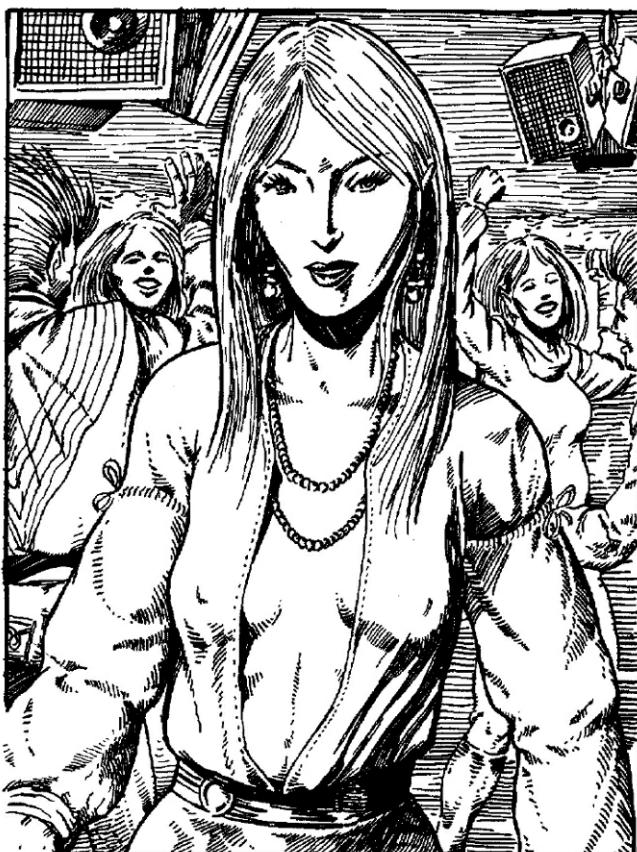
RENCONTRES

Être attentif est la principale qualité d'un bon Shadowrunner, ou du moins d'un vétéran. Si les joueurs pensent qu'il s'agit d'un lieu inapproprié pour rencontrer un éventuel employeur, ils ont tout faux. La mission de Johnson les ramènera ici, et cette soirée leur permet de faire un premier repérage des lieux.

Une fois les personnages mêlés à l'assistance, le MJ peut corser un peu les choses avec les rencontres suivantes. Elles peuvent toutes se produire mais selon un ordre particulier.

Déambulant

Pour chaque demi-heure un personnage pourra espionner une conversation. A chaque fois, le MJ lancent 2D et consulte la table de succès pour déterminer ce qu'il entend. Dans tout les cas, le personnage ne participe pas à la discussion et ne pourra



poser de question à l'orateur, et le sujet ne sera pas réabordé ultérieurement.

Succès

- | | Résultat |
|----|--|
| 2 | " J'aime pas l'idée d'ouvrir notre club aux non-elfes... J'en ai rien à faire de ce que pense Ehran et les autres huiles " |
| 3 | " Ces mecs savent vraiment organiser une soirée, je sais pas ce que vous en pensez, mais si l'occasion se présente, moi je les rejoins. C'est sûrement mieux que de faire les poubelles pour pouvoir manger ou de dormir dans une boîte en carton. " |
| 4 | " Qui a invité les trolls ? " |
| 5 | " J'en ai de la bonne chez moi si tu veux t'arracher de la " |
| 6 | " Ces elfes doivent être plein aux as, vous avez vu la baraque ? " |
| 7 | " Je vous le dit Lee, plusieurs membres de l'association Para Nobilis, se sont fait descendre et ils nous le reprochent. " (Note au MJ, le personnage entendant cette conversation, reconnaîtra plus tard Lee comme étant Mr Johnson) |
| 8 | " Salut, mon nom est Johnson " (Note au MJ : voir plus bas - rencontrer le monsieur) |
| 9 | " Si l'association Para Nobilis pointe le bout de son nez, il y aura assez d'hommes pour les recevoir ou devrais je plutôt dire assez de trolls ? " |
| 10 | " Enlève ta main de ma femme ou on t'appellera le gaucher jusqu'à la fin de tes jours " |
| 11 | " Excusez moi ! Monsieur le troll ! Monsieur s'il vous plaît, vous me marchez sur le pied. " |
| 12 | " Mercurial ? Je peux t'avoir une puce pirate de son concert à l'Underground 93. " |

La brute de la soirée

" Hé mec, tu peux pas regarder où tu vas. "

Les accidents arrivent et malheureusement, le premier personnage qui ira se chercher un verre au bar a réussi à bousculer un Samouraï des rues troll recruté par les YET pour assurer la sécurité.

Si le personnage réussit un test de négociation contre le troll, il n'y aura pas de suite. Sinon le troll lui enverra un énorme coup de poing. Avant que les choses ne s'aggravent, un autre troll interviendra pour calmer le premier.

Si le personnage est encore conscient le second troll demandera au premier de s'excuser, ce qu'il fera en rechignant, puis s'en ira au sous sol.

Danse avec moi

Les méthodes de recrutement des YET ne sont pas très différentes de celles des autres Polyclubs. Toutefois ce polyclub s'intéresse particulièrement aux deckers.

Chaque decker qui se présente et discute est approché par un membre attirant du sexe opposé venant lui proposer la prochaine danse. (Utilisez les caractéristiques de la Star du Simsens p118, sprawl sites). Les esseulés et les désespérés deviennent des proies faciles pour les polyclubs lorsque le recruteur use de son charme. Leur travail consiste à approcher les futurs novices. Se libérer de l'emprise du recruteur, qui n'aura pas grand chose à faire, est alors extrêmement difficile.

Si le personnage veut utiliser cette opportunité pour en apprendre plus sur les YET, il devra faire un test de négociation contre le recruteur. Le tableau suivant indique les informations qu'il pourra apprendre en fonction des succès qu'il obtiendra. On supposera que le recruteur ne pourra pas apprendre d'informa-



mation de la part du decker. Pour chaque niveau de succès les informations des niveaux inférieurs seront également apprises.

Succès Résultat

- 1 Notre principal but est de faire voler en éclat toutes les idées reçues au sujet des elfes. On ne peut faire cela qu'en éduquant non seulement ceux qui perpétuent le stéréotype elfe, mais le monde entier. Pour faire cela nous avons besoin de gens sensibles aux problèmes de notre race.
- 2 Nous ne sommes pas un polyclub, nous avons une véritable représentation. Notre président est Ehran le scribe. Vous savez celui qui a gagné le Pulitzer pour " l'humanité ascendante ". Oui ? Il a également écrit toutes nos brochures. Il reste même ici lorsqu'il est en ville, il ne descend pas au Ritz. Il a sa propre suite privée à l'étage. Il va d'ailleurs venir rencontrer nos jeunes ce samedi. Si vous voulez me laisser votre adresse et votre numéro de téléphone, je me ferai un plaisir de vous appeler et même de passer vous prendre.
- 3 Croyez moi les deckers membres des YET gagnent bien leur vie. Ils sont essentiels à notre organisation. Comment pourrions nous faire passer notre message au monde ? On ne peut pas écrire une lettre à chacun mais on peut les atteindre à travers la matrice. C'est la que c'est le mieux. Hé mais je pourrais vous montrer notre salle informatique ? Évidemment on peut pas entrer, mais on peut jeter un œil à travers la vitre. (Note au MJ : Si le decker prend le recruteur au mot, il le conduira au sous sol pour lui montrer la salle informatique, mais hélas rien de plus.)

Lancelot Windtree

La majorité des elfes se démènent pour se débarrasser du stéréotype physique de l'elfe, à l'exception de Lancelot Windtree. C'est un proche d'Ehran. Il se croit bien plus important qu'il ne l'est vraiment. Il sait qu'il est beau, et il n'en est pas moins arrogant et même raciste. La seule personne pouvant se comparer à lui c'est Ehran, et Lancelot fait en sorte que tout le monde le sache.

Il est présent à la soirée à la demande d'Ehran, il est visiblement ennuyeux et arrogant. Sa présence est notable, et les runners s'en souviendront plus tard.

Lancelot est beau et arrogant, ses traits sont fins et ses cheveux argentés. Il porte une tunique sur mesure et un pantalon confectionné en fibres naturelles et apparemment très cher. Dans son dos il porte une épée d'apparat de très grande qualité.

Faites remarquer Windtree aux runners, ils le rencontreront à nouveau dans Contrecoup.

OPÉRER DANS LES OMBRES

L'ENVERS DU DÉCOR

Le MJ devrait laisser les joueurs décider comment ils vont utiliser leur temps avant la mission contre les YET. Ils peuvent décider de repérer les lieux et les environs, ils peuvent obtenir des informations de leurs contacts (voir Notes dans cette partie et dans la section du maître plus tard), ou même jeter un œil en astral.

RECONNAISSANCE ASTRALE

Avec un nom comme celui-ci : YET, un runner peut suspecter un point faible au niveau magique. Ehran le scribe n'est pas assez stupide pour ignorer la protection spirituelle de son club.

Quand Ehran est loin du bâtiment, c'est à dire la plupart du temps, celui-ci est extrêmement vulnérable aux repérages astraux. Seuls les bureaux administratifs et la suite privée d'Ehran sont protégés par une rune de puissance 8 (p 69 le grimoire). Le reste est comme un livre ouvert pour le touriste astral.

Lorsque Ehran est en ville, il est avec son entourage et leur fait confiance en cas de problème. Les runners pourront prier leur bonne étoile pour qu'Ehran ne soit pas en ville lors de la mission.

LÉGENDE : BÂTIMENT DES YET

PLAN DE BASE

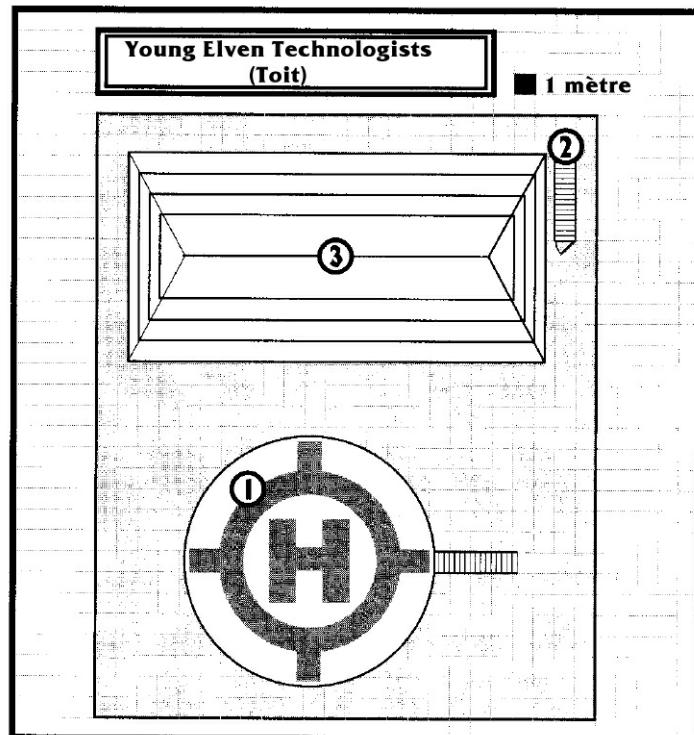
Les murs extérieurs de la résidence des YET sont construits en briques standard (Protection niveau 6). Les fenêtres du haut ont été murées avec les mêmes briques, mais celles du bas ont juste été bouchées (protection niveau 1). Les vestiges rouillés des poutres métalliques sont visibles sur les murs nord et Est, là où les sorties de secours étaient situées.

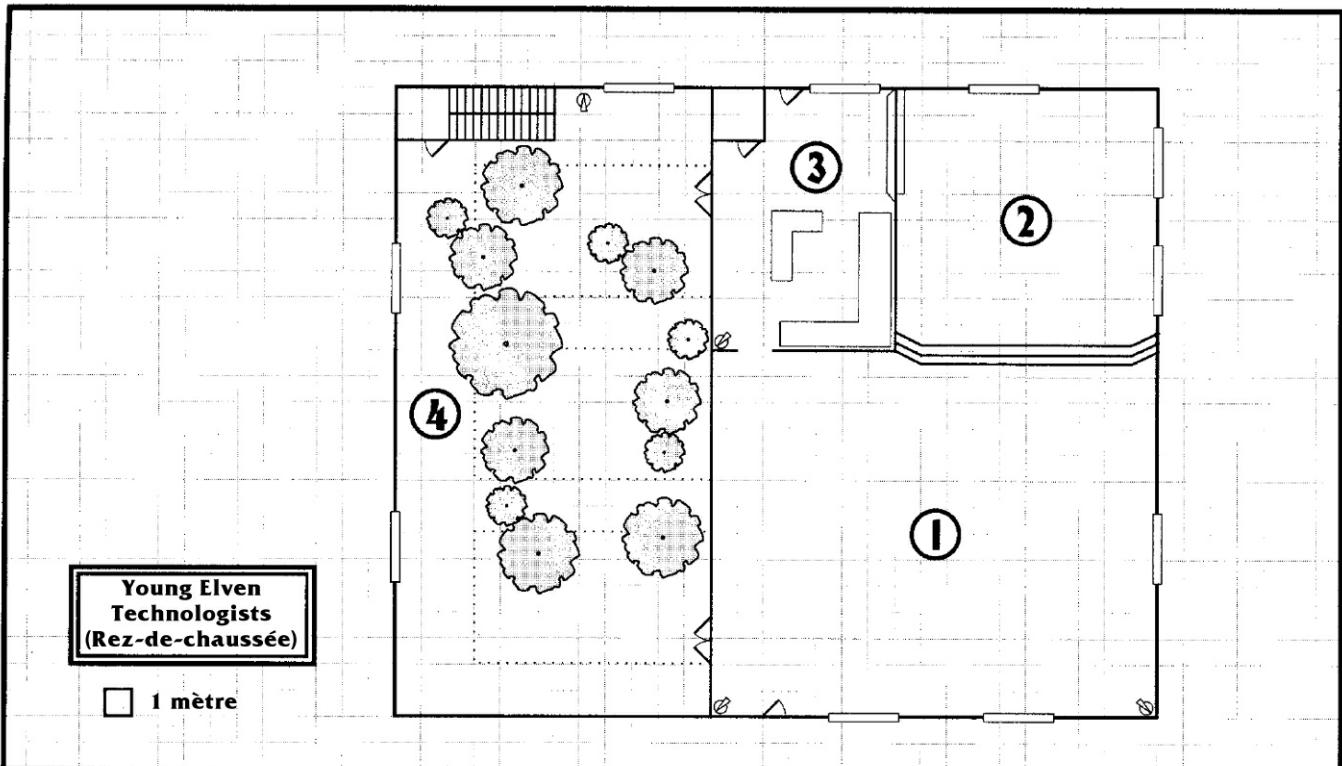
Les murs intérieurs ainsi que les portes sont faits en bois Normal (protection niveau 1), à l'exception de celle du solarium, qui sont en plastique normal (protection niveau 4) sauf indication contraire.

Les positions des caméras de sécurité sont indiquées sur les cartes individuelles. Elles ont un angle de vision de 45° et sont raccordées au poste de garde au sous sol.

SOLS EXTÉRIEURS

La zone entourant la demeure est totalement propre (le polyclub est fier de l'aspect du bâtiment, qui est en contraste total avec le voisinage). Des éclairages extérieurs, protégés par des grillages et des caméras de sécurité sont installés aux quatre coins du bâtiment. Victimes du vandalisme, les caméras ne sont plus en état de fonctionner. N'importe qui peut s'en rendre





compte dans la journée depuis la rue, en faisant un test de perception (5) . Dans des conditions différentes le MJ devra utiliser la table de visibilité page 66 pour modifier le seuil.

Durant la nuit, les lampadaires éclairent la rue dans un rayon de 5 mètres. Ces éclairages ne peuvent être endommagés par des lancer de pierres ou autres à cause de leurs grilles de protections. Toutefois un sniper pourra les endommager (+6 au seuil normal)

LE TOIT

Héliport (1)

L'héliport est composé d'une plateforme située 2 mètres au-dessus du toit. Un petit escalier permet de descendre sur le toit. L'héliport sert également de protection au système d'air conditionné en dessous (protection niveau 3)

L'escalier (2)

La porte de cette cabane est verrouillée de l'intérieur. Elle est faite de Plaques d'acier standard (Protection niveau 6) et ne peuvent être ouverte de l'extérieur.

L'escalier reliant le toit au premier étage a été retiré lorsque les YET ont rénové le bâtiment. Son sol est fait de Plastique de construction standard (Protection niveau 4)

La verrière (3)

La verrière est composée de plusieurs dizaines de plaques de verre renforcé (Protection niveau 2)

LE REZ-DE-CHAUSSÉE

Le salon (1)

Cette pièce est remplie de canapés, fauteuils, chaises, tables de bar et d'un espace de divertissement. La salle est souvent utilisée pour des réunions d'information et des assemblées.

Si la mission se déroule en début de soirée, la porte principale sera ouverte et il y aura 1D6+3 membres du polyclubs présent (utiliser le profil gangster elfe du Sprawl Sites p. 110). Deux

de ces elfes seront branchés sur le simsens, les autres seront assis autour en train de tuer le temps.

Après 23h cette pièce est sombre et vide, la porte principale est fermée par une serrure maglock de niveau 3.

La salle à manger (2)

Cette pièce est utilisée comme cantine par les membres du polyclub. Elle contient une grande table entourée de chaises. Quelque soit le moment ou aura lieu la shadowrun, cette pièce sera vide. Néanmoins, il y aura toujours quelques assiettes de nourriture sur la table restant de la soirée.

Cuisine (3)

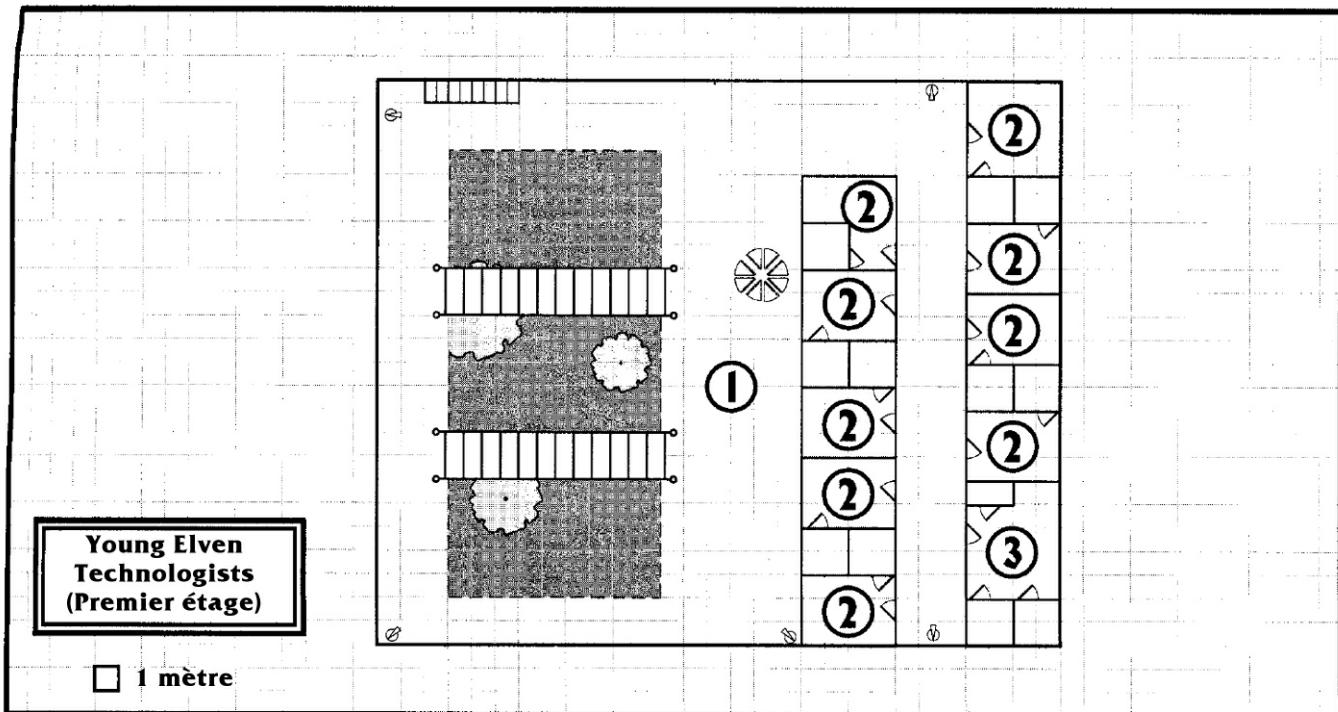
Cette salle est utilisée pour préparer les repas. Une salle de bain occupe le coin nord-ouest. La porte de derrière est fermée par une serrure maglock de niveau 5.

Le solarium (4)

La première fois que l'on entre dans cette pièce, c'est un peu comme entrer dans un parc idyllique rempli d'arbres, de bosquets fait d'arbustes et de gazon. Des rangées de bancs en bois ont été disposées au centre de cette salle pour les réunions officielles des YET.

Environ 6 mètres au dessus du sol et en partie dissimulée par les branches des arbres, se trouvent deux passerelles accessibles du premier étage. Dix mètres encore au dessus des passerelles, se trouve la verrière. Un système d'éclairage est intégré à l'armature métallique et fournit une lumière naturelle quand la lumière du jour a disparu. Un escalier est situé le long du mur Ouest et permet d'accéder au premier étage et au sous sol. Des outils de jardin et de l'engrais sont rangés dans un petit abri dans le coin nord ouest.

La nuit, la pièce est plongée dans une lueur jaune-verre.



Note au MJ : Si un combat se déroule dans le solarium, il faut prendre en considération les situations suivantes :

Les arbres et bosquets ne procurent aucune protection, juste une couverture légère augmentant le seuil de difficulté pour atteindre quelqu'un caché derrière.

Les passerelles sont considérées comme étant une couverture totale (+4 au seuil de réussite pour atteindre quelqu'un dessus). Tirer à travers le plancher (Protection niveau 8) compte comme un tir à l'aveuglette (+8 au seuil de réussite)

Quiconque tirant en l'air risque d'atteindre la verrière. Dans le cas d'un tir raté, si le MJ sent que la verrière pourrait être atteinte, il faudra considérer ça comme un tir contre la verrière (protection niveau 2). Les vitres subissant plus de dommages que ne leur permet leur protection voleront en éclat, faisant pleuvoir des éclats et des fragments sur ceux qui se trouveraient en dessous. La victime doit faire un test de rapidité pour s'en sortir. Ceux qui rateront devront faire un test de résistance contre des dégâts de 3M3. Les protections contre les impacts comptent. Les tessons de verre couvriront le sol sur un rayon de 2 mètres sous la défunte verrière. La zone sera alors considérée comme un terrain difficile (Shadowrun p.65) et "attaquera" qui-conque tentant de traverser (les victimes doivent faire un jet de rapidité pour éviter de marcher sur du verre. Ceux qui ratent devront faire un test de résistance contre des dégâts de 3L1). Si le MJ veut être un peu plus vicieux, il pourra appliquer une pénalité de mouvement de 2 mètres aux personnages s'étant blessé en tentant de traverser la zone.

PREMIER ÉTAGE

Zone commune (1)

Cette salle est ouverte sur le solarium et la verrière. Les deux passerelles sont faites de bois et de cordes (protection niveau 0) et sont fixés sur des montants métalliques.

Il faut quatre tours pour couper une corde avec un bon couteau. Toute personne se trouvant alors sur la passerelle doit faire un test de rapidité (5) ou tomber 6 mètres plus bas. Si la seconde corde est coupée, il faudra alors faire un test de force (4) pour se rattraper à la corde ou tomber. Selon l'endroit où se

trouve le personnage sur la passerelle, il peut s'écraser par terre ou être projeté sur le mur du solarium.

Petit appartement (2)

Ce sont des pièces indépendantes utilisées par les membres de YET à la recherche d'un appartement ou ceux qui viennent de loin. Chaque chambre est composée d'un lit, d'une commode, d'une armoire et de toilettes.

Si la shadowrun intervient tôt dans la soirée, trois de ces chambres seront occupées par les trolls samouraïs engagés par Alex pour la sécurité. Ces pièces sont laissées à la discréTION du MJ, toutefois la suite d'Ehran devra rester vide.

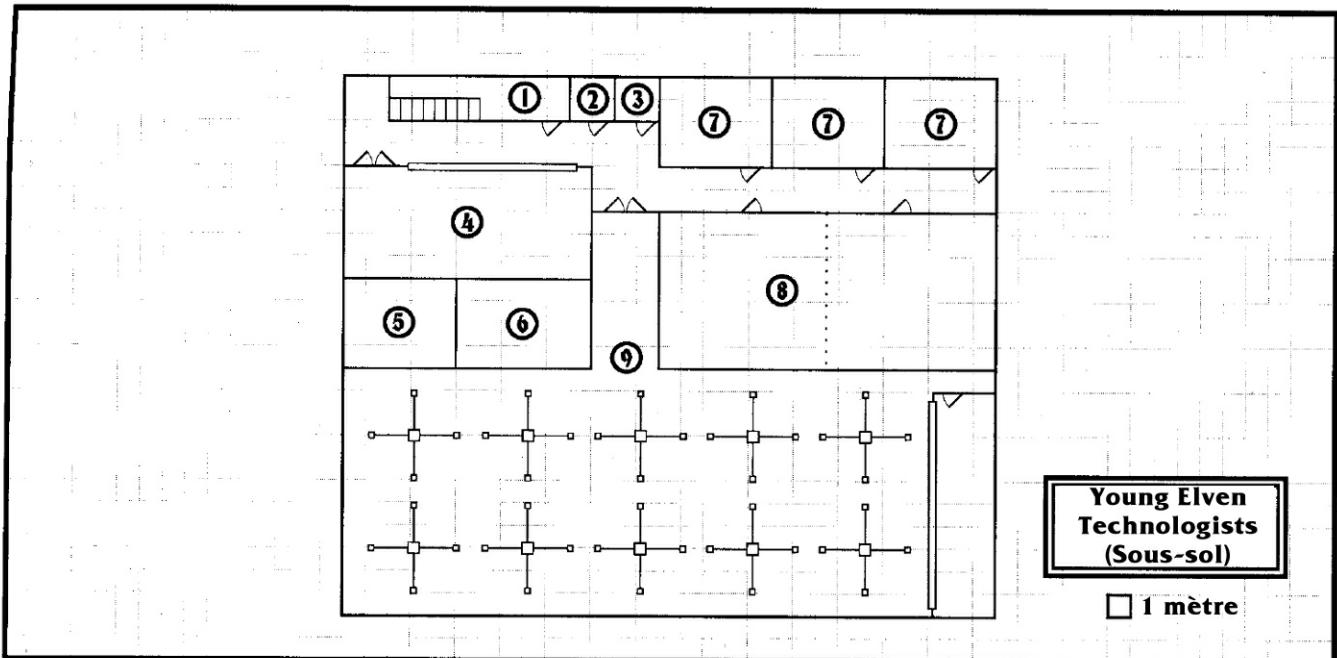
Si la shadowrun intervient après 23h, deux pièces de plus seront occupées par les gros bras d'Ehran, un garde du corps et un mage de combat (p 97 98, sprawl Sites). Ils arriveront comme d'habitude avant leur employeur. Bien qu'il ne soit pas important de savoir exactement quelles chambres ils vont occuper, ils choisiront probablement celles adjacentes à la suite d'Ehran. (Pièce 3)

Chaque occupant possède un passe Mag Lock pour sa chambre. Les serrures sont de niveau 5. Toutes les autres chambres sont vides et verrouillées.

Suite privée d'Ehran (3)

Ce sont les quartiers privés d'Ehran. Lorsqu'il est absent, la porte est verrouillée par une maglock (Ehran possède le passe) et est relié à une alarme Panicbutton (contrôlée par le module esclave 2 (SM-2) dans le système informatique). Une rune de puissance 10 est placée dans la décoration du mur pour protéger l'appartement contre les intrusions astrales. Comme les autres appartements, le mobilier est spartiate, mais il y a un petit cabinet de travail contenant un bureau d'écriture, un téléphone (I/OP-1), deux terminaux informatiques (I/OP-4 et I/OP-7) et une base de données (DS-13). La plupart des livres de la bibliothèque ont été écrits par Ehran (sous son propre nom et un certain nombre de pseudonymes).

La pièce est vide quelque soit le moment choisi pour la shadowrun. Malgré tout les gros bras dans les pièces attenantes pourraient être attirés par des bruits fait par les shadowrunners.



lorsqu'il récupéreront la liste des passes ou lorsqu'ils déposeront le paquet.

LE SOUS-SOL

L'entrepôt (1)

Un petit placard où sont entreposés des ustensiles de ménage, balais éponges et des seaux est situé sous l'escalier. La porte de ce placard n'a pas de serrure.

Chambres des femmes (2)

Chambres des hommes (3)

Poste de garde (4)

De l'intérieur de ce poste en verre renforcé, la sécurité a une vue claire de tout le hall principal. Les écrans vidéo diffusent simultanément les images renvoyées par les caméras à l'intérieur et l'extérieur du bâtiment.

Une alarme centrale peut être activée à partir de ce bureau en actionnant un interrupteur. Les serrures maglocks des doubles portes peuvent être ouvertes à partir de ce bureau (ou à partir du nœud SM-4)

Si la shadowrun intervient tôt dans la soirée, 6 gardes seront présent : trois seront de gardes et trois de repos. Si la shadowrun se produit à près 23h, trois gardes seront présent, 1 au poste de garde les deux autres dans le salon.

L'armurerie (5)

La porte de l'armurerie est faite en plaques d'acier renforcées (protection niveau 24). Et ne peut être ouverte que par un passe détenu par Alex Manke (ou par le nœud SM-4)

Cette pièce contient un atelier de quatre pistolets mitrailleurs Heckler et Koch HK227, 4 mitrailleuses Arès MP légère, 6 pistolets lourds Ares Predator, et 9 gilets pare balle (3 d'entre eux sont faits pour des trolls). On peut également trouver sur les étagères, des munitions pour toutes ces armes.

Les armes sont rangées et sorties par le personnel de la sécurité seulement. Remarque : cet inventaire suppose que toutes les armes sont présentes dans l'armoire. Si certains gardes en utilisent, le MJ pourra réduire le stock en fonction.

Salle de repos de la sécurité (6)

Cette salle sert à la fois de salle à manger, et de salle de repos pendant les longues heures de garde. Il y a de grandes chances que les personnages ne soient pas remarqués s'ils passent devant une caméra, car les gardes se trouveront dans cette pièce (Il est difficile de trouver du bon personnel de nos jours)

Bureaux administratifs (7)

Ces bureaux appartiennent aux trois chefs de section de cette filiale des YET : Nick Francis (endoctrinement), Patricia Stein (Recrutement) et Alex Manke (Sécurité). Toutes les portes sont équipées de serrures maglock et ne peuvent être ouvertes que par leurs passes respectifs ou par le nœud SM-4.

Si la shadowrun se déroule tôt dans la soirée, Alex Manke occupera le premier bureau (Utiliser le profil du samouraï des rues elfes p104 Sprawl Sites). Si la shadowrun se déroule après 23h, tous les bureaux seront vides.

Salle de conférence (8)

Cette pièce contient deux grandes tables, autour desquelles une douzaine de personnes peuvent s'asseoir. Si nécessaire, la salle peut être divisée en deux demi salles de conférences plus ou moins privées. Comme indiqué par les pointillés.

Salle informatique (9)

Cette pièce caverneuse est l'endroit où se retrouvent les meilleurs deckers de la ville une fois qu'ils ont rejoint les YET. Ehren les a assigné au développement de logiciels pour Sylvan Information et d'autres corps sous son contrôle

La pièce est divisée en 40 postes de travail. Chaque cabine est composée de deux cloisons hautes de 1m50, une chaise confortable, un petit bureau et un terminal informatique. L'unité centrale des YET se trouve enfermée dans un caisson insonorisé en verre (Protection niveau 2) le long du mur est.

A tout moment, il y a 2D6 deckers elfes utilisant le système (p36 Shadowrun).

LA DÉFENSE ELFIQUE

Les shadowrunners vont bénéficier de l'effet de surprise tant qu'aucune alarme ou alerte extérieure ne sera déclenchée. Les YET sont sur le " pied de guerre " à cause des récents évènements.



ments impliquant l'association Para Nobilis, mais leur système de défense a été prévu pour une attaque frontale, pas pour une action plus subtile de l'APN (Ils ne l'ont jamais fait auparavant)

Si un personnage passe dans le champ d'une des caméras, le MJ doit faire un test de perception (5) avec 3D pour voir si le personnage a été remarqué. Le MJ devra également faire ce test si les personnages se contentent de fouiner à l'extérieur, juste au cas où ils remarqueraient la caméra.

Les personnages peuvent conserver l'effet de surprise en étant rapide et discret, et en attaquant les YET en utilisant des techniques d'assassin. Une personne surprise, morte ou inconsciente ne pourra donner l'alarme. Si les conditions s'avéraient différentes le joueur pourra faire ce qui est nécessaire pour empêcher sa victime de brailler.

Les réactions des YET vont dépendre de la manière dont ils vont apprendre la présence des runners. Si possible, ils vont tenter de mettre la main sur les personnages en leur tendant une embuscade dans le solarium ou dans la zone commune. S'il apparaît évident que les runners essaient d'atteindre le système

informatique, les deckers du sous-sol s'empresseront de l'éteindre (ce qui prendra 2D6 tours).

Si les personnages se contentent de tourner autour à l'extérieur ou de monter sur le toit, la sécurité essaiera de les capturer dans les étages et de les forcer à se rendre. Même si c'était le cas, les personnages seraient sauvés par l'arrivée des elfes de l'association Para Nobilis (voir tir croisé p.67)

Si les personnages prennent l'avantage sur les elfes, les YET se replieront en bas pour récupérer des armes à l'armurerie, puis ils se jettent tous dans la mêlée. Si les choses se passent vraiment mal pour les YET, ils se réfugieront dans la salle informatique pour une confrontation finale.

Si tout se déroule trop facilement pour les joueurs, le MJ a toujours à sa disposition les 3 trolls et les gardes du corps d'Ehran. Si les personnages fouillent les chambres du premier étage, une par une, ces personnes n'attendront pas passivement que vienne leur tour. Ils tenteront d'isoler les personnages dans une chambre ou de les repousser dans la pièce commune ou la sécurité pourra les prendre.





C'est le train-train quotidien pour ces gars là, donc le MJ devra les jouer de manière intelligente. Ce ne sont pas des monstres dans un donjon attendant qu'un groupe d'aventuriers fasse irruption et mettent un terme à leur pitoyable existence.

BRISER LE CODE

L'ENVERS DU DÉCOR

Le système informatique des YET n'est pas très sophistiqué, mais il est bien protégé. Sa Glace a déjà grillé plusieurs deckers impétueux.

Certains des meilleurs deckers des Barrens pourraient être connecté lorsque les shadowrunners entreprendront leur opération contre le système. Si le un joueur decker déclenche une alarme externe, un decker elfe se connectera au système pour vérifier. (Utilisez le decker Elfe p.36, mais avec le matériel décrit décrit dans l'opposition p116 du même livre). Si l'elfe se fait éjecter du système, souriez et donnez au decker 5 minutes de plus ou laissez le déclencher une autre alarme avant de lui envoyer deux autres deckers elfes. Doubler le nombre de decker toutes les 5 minutes (ou à chaque alerte).

De même si le decker est trop extravagant, par exemple en utilisant un programme d'attaque d'indice 10, le MJ pourra envoyé un decker elfe pour investiguer sur tout ce remue-ménage.

A la seconde alerte, un groupe de 4 brutes de la sécurité (utiliser les contacts musclés des YET ailleurs dans ce livre) se rapprocheront de l'espace réel du deckers, en supposant qu'il est dans le bâtiment.

LA MATRICE DES YET

CPU = unité centrale

DS = unité de stockage des données

I/O = port d'entrée/sortie

SAN = nœud d'accès au système

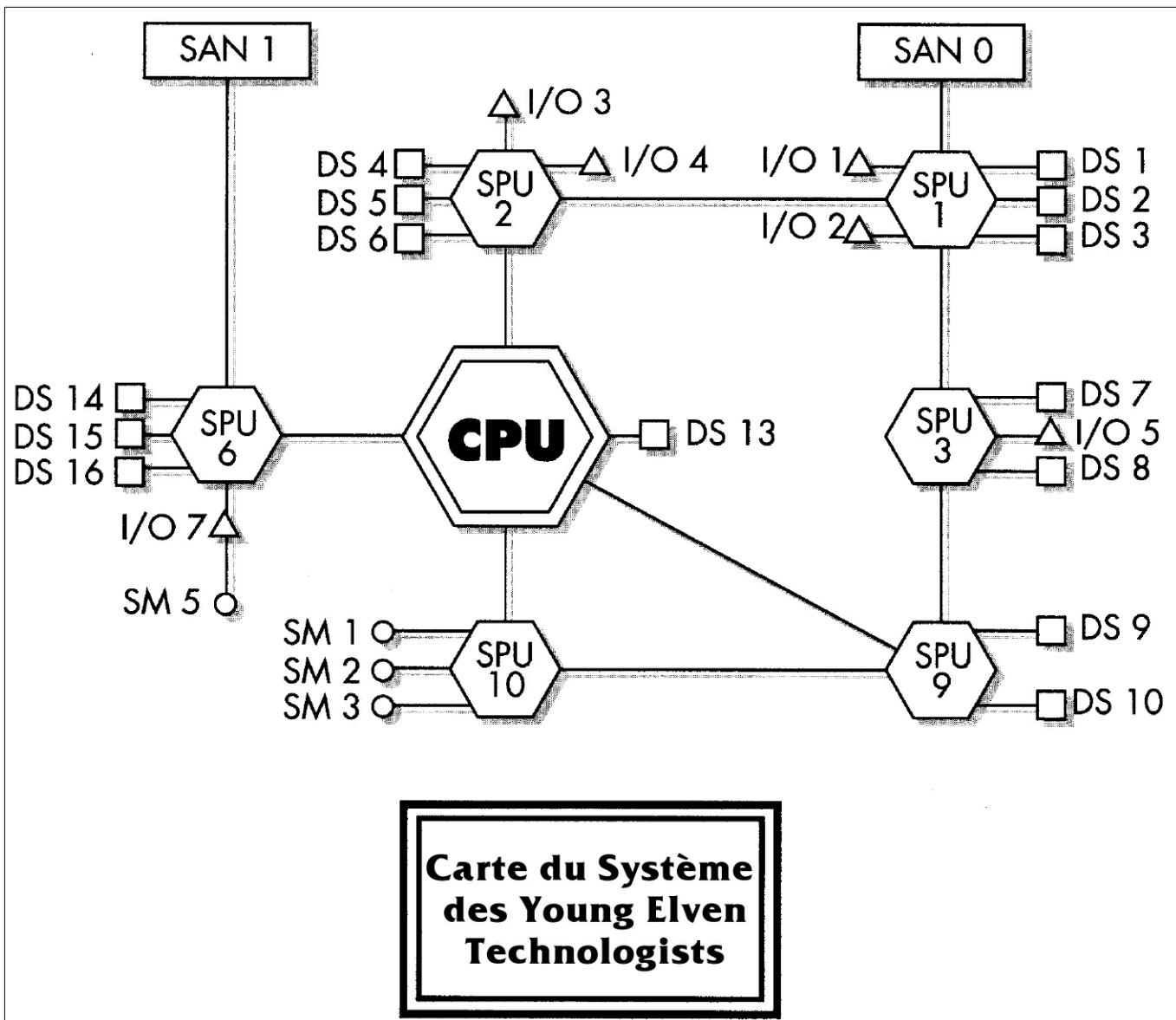
SM = module esclave

SPU = Unité de sous-traitement

CPU-1 : Processeur central des YET. Rouge-3, Barrière 5, trace et grille 4

DS-13 : général. Orange-3, brouillage 4, trace et rapporte 3

SAN-0 : connexion à la matrice GTL#4206 (47-2551). Non référencée, ligne privée. Orange-3, accès 4, trace et éjecte 3





SAN-1 : connexion à la matrice GTL #4206 (47-1378). Non référencée, ligne privée situé dans la suite privée d'Ehran. Orange-4, Accès-4, trace et grille 3

SPU-1 : Acheminement des données. Orange-3, accès 3

DS-1 : Banque de données E-mail, Orange-3, Accès 3

DS-2 : banque de données E-mail administratif - Orange-3, accès 4, trace et rapporte 3. Le fichier e-mail d'Ehran est également protégé par un brouillage 4

DS-3 : Banque de données acheminement. Toutes les requêtes d'acheminement sont stockées là. Orange-3, Brouillage 4

I/OP-1 : Téléphones situés aux rez de chaussée et à l'étage, Vert-3, Accès-3

I/OP-2 : Téléphone du sous-sol, Orange-3, accès 4, trace et rapporte 3

SPU-2 : Système administratif, Orange-5, Barrière 4, blaster 4

DS-4 : Général, Orange-3, brouillage 4

DS-5 : Personnel : Compilation des dossiers des membres vivants dans la région. Sont également inclus les enregistrements des employés montrant pas moins de deux douzaines de YET travaillant pour la corporation Sylvan Information. Orange-3, brouillage 4.

DS-6 : Secret. Contient de nombreux fichiers Top secret, incluant la liste des clients de Sylvan information, les adresses les adresses matricielles, et les programmes achetés. Si le decker croise ces fichiers avec ceux situés dans le DS-13, Il pourra trouver la correspondance entre les acheteurs et les code d'accès backdoor. (un fichier de 10Mp) Rouge-3, brouillage 4, Glace Noire 3

I/OP-3 : Terminaux situés dans les bureaux administratifs. Orange-3, accès 4, trace et éjecte 4

I/OP-4 : Terminal situé dans la suite d'Ehran. Orange 3, Accès 5, trace et éjecte 4

SPU-3 : Recherche et développement. Rouge-3, Accès 4, Fosse à goudron 3

DS-7 : dossier généraux : Orange-3, Brouillage 4

DS-8 : Dossiers projets : Inspecter ces fichiers peut s'avérer très long. La plupart des projets concernent le développement de logiciels financiers, et les derniers sont des programmes de sécurité complexes (32 fichiers de 60 Mp chacun. Sans aucune valeur, car aucun n'est terminé ou documenté) Orange-4, brouillage 4 trace et grille 4

I/OP-5 : Terminaux situés dans la salle informatique. Orange -3, accès 4, trace et éjecte 4

SPU-4 : Système de programmation secondaire. Rouge-3, Barrière 5, glace noire 3

DS-9 : Fichiers archive : contient plusieurs programmes financiers mais pas le code source des backdoors. Rouge-3, barrière 4, trace et grille 4

DS-10 : Fichiers de sauvegarde. Rouge 3, barrière 4, trace et grille 4

SPU-5 : Sécurité , rouge 3, barrière 5, trace et grille 4

DS-11 : dossier généraux : Orange-3, brouillage-4, killer 4

DS-12 : Données d'accès : Inclus la liste de toutes les demandes d'accès. C'est ici que toutes les rapports des traces sont enregistrés par l'ordinateur. Orange-3, barrière 4, killer 4

I/OP-6 : Terminaux situés au poste de sécurité, orange 3, accès 4, killer 4

SM-1 : Caméras : Orange 4, accès 4, blaster 4

SM-2 : Alarmes : Orange-4, accès 4, trace et rapporte 4

SM-3 : Serrure Maglocks des portes extérieures. Orange-4, accès 4, blaster 4

SM-4 : Serrures Maglocks des portes intérieures. Orange-4, accès 4, blaster 4

SPU-6 : Système d'Ehran. Rouge-3, barrière 5, trace et éjecte 4

I/OP-7 : Terminaux situés dans la suite privée d'Ehran. Orange-4, accès 5.

DS-13 : Banque de données portable d'Ehran. C'est la que sont stockés les utilitaires de backdoors, développés par les deckers d'Ehran pour accéder à la base clients de Sylvan Information. Si ce fichier est comparé avec le fichier situé dans DS-6, le decker pourra reconstituer la liste des codes d'accès backdoors pour chaque client (6 utilitaires de 40 Mp chacun). Bleu-6, trace et éjecte 4

DS-14 : général : Orange-3, brouillage-4

DS-15 : personnel : contient l'agenda d'Ehran, des brouillons de discours, des livres des articles etc... (10 fichiers de 30 Mp chacun). Orange-3, barrière 5

DS-16 : Secret : Contient plusieurs fichiers décrivant les intentions d'Ehran envers les YET. Plus quelques références indirectes à Sylvan Information. Rouge 3, brouillage 4, Glace Noire 3

Note au MJ

Si le decker décide d'emporter des fichiers inutiles, utilisez le Guide p158 Shadowrun, pour déterminer leurs valeurs et tailles. Il ne pourra pas trouver quoique ce soit pour l'aider ou qui que ce soit ou aucun segment d'Harlequin.





PIRATER DASSURN

DITES LE AVEC LES MOTS

Vos doigts pianotent le clavier de votre cyberdeck avec une précision que l'on en peut obtenir que par la pratique. Et vous avez beaucoup de pratique, n'est ce pas ? Vous entrez les coordonnées du système Dassurn et poussez l'interrupteur en un battement de paupière. Alors que la réalité s'efface, la matrice apparaît devant vous projetant un canevas étincelant s'étirant dans toutes les directions.

Tel un coureur dans une descente, vous chevauchez un flux d'énergie à travers les lignes fibre optique, qui vous conduit en un instant au noeud d'accès de Dassurn Sécurité et investissements

L'ENVERS DU DÉCOR

Ce qui advient ensuite dépend de la réussite ou de l'échec de la run contre le système informatique des YET. Si le decker a été capable de localiser le fichier contenant les codes d'accès des backdoors et la liste des clients de Sylvan Information, il sera en possession du bon code lorsqu'il se connectera chez Dassurn. S'il a pu trouver que le fichier des codes d'accès, le decker a 1 chance sur 6 de choisir le bon code pour Dassurn. Le decker et le MJ lance chacun 1D6 et si les deux résultats correspondent, le decker a trouvé le bon code. Évidemment le decker ne le saura qu'en essayant. S'il ne peut localiser que le fichier client, il ne pourra pas utiliser la backdoor, il devra y aller à la dure.

Lire au decker s'il utilise le bon code d'accès :

Vous lancez l'utilitaire de codes d'accès et vous reculez pour le laisser agir. Les millisecondes s'écoulent et vous commencez à vous demander si Johnson ne s'est pas foutu de vous, puis un petit trou apparaît dans le mur alphanumérique. Pendant que

vous regardez, le brèche s'agrandit petit à petit, pas en détruisant le mur, mais en forçant les données à le contourner.

Souriant, vous passez au travers

Note au MJ

Théoriquement, la backdoor devrait mener directement à l'unité centrale (CPU) du système, mais la réalité est loin de la théorie. Dassurn n'a pas installé le logiciel dans la CPU mais dans le SPU-8 (Contrôle des transactions de compte). D'ici le decker devra juste localiser la SPU pour déclencher les liquidations normalement. Il a l'avantage d'arriver aussi loin dans le système, sans avoir déclenché d'alarmes et ça lui fait une autre sortie de secours si les choses venaient à se gâter.

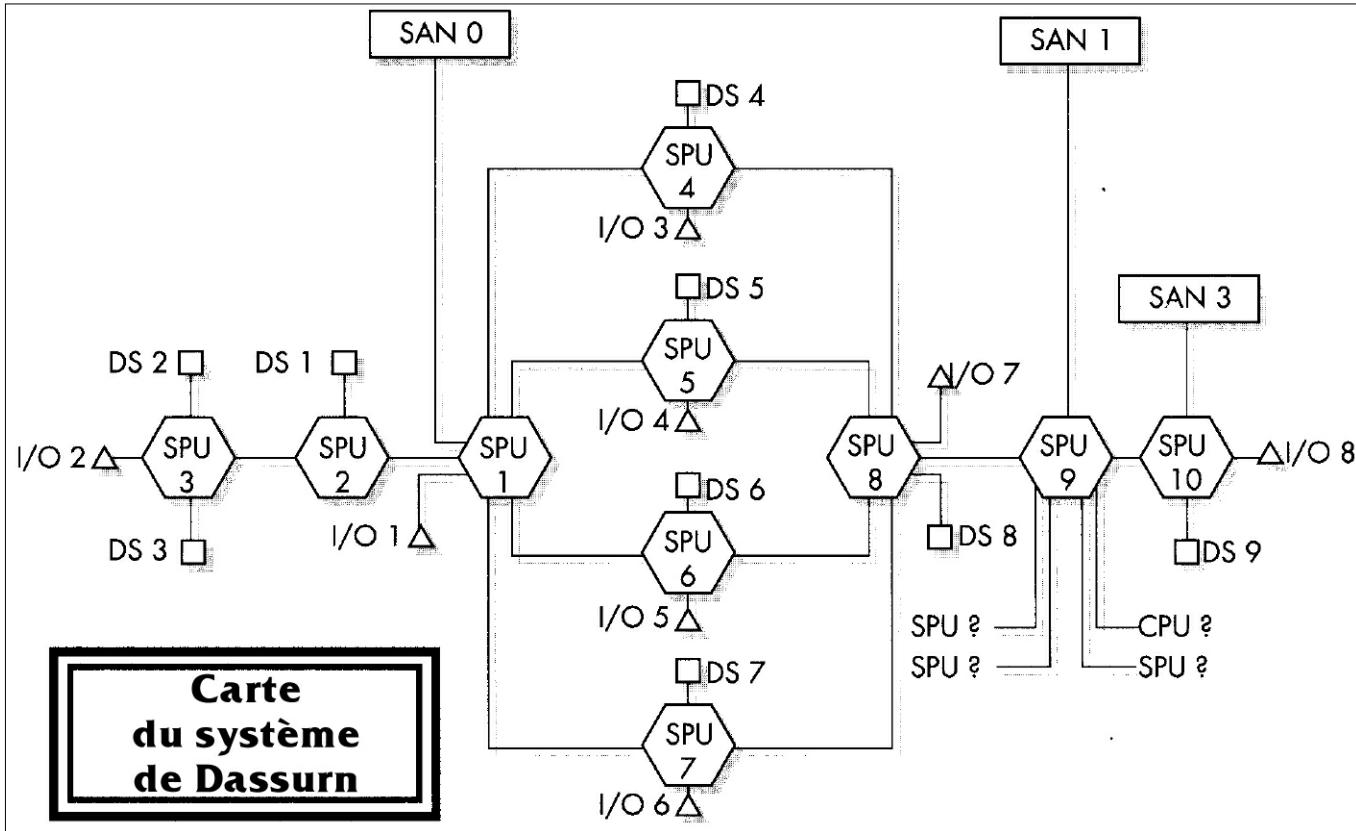
Lire au decker s'il utilise le mauvais code d'accès :

Vous priez silencieusement le dieu cybernétique des systèmes, puis vous enclenchez l'utilitaire de codes d'accès en vous reculant pour le laissez manœuvrer. Votre sourire se transforme en grimace lorsque vous réalisez que ce n'est pas le bon code. L'immense mur de données de Dassurn commence à s'effondrer, d'énormes blocs de données furent comme des météores se désagrégant dans l'atmosphère terrestre.

Vous vous sentez comme un gangster à "deux bits" utilisant une tronçonneuse pour forcer une Maglock. Maintenant qu'il y a un trou dans le système, suffisamment grand pour que votre persona puisse s'y introduire, tout le monde sait que vous êtes dans le système. Tant pis pour l'approche en finesse. Vous vous préparez au pire et passez au travers...

Note au MJ

On peut pas gagner à tout les coups. Le code d'accès a percé un trou dans le système Dassurn, tel un brise-glace de l'armée. Lorsque le decker passe au travers du trou, il apparaît dans un SPU déterminé au hasard (le MJ lance 1D6 pour déterminer dans quelle SPU arrive le decker). Toutes les glaces présentes dans le noeud ont été détruites par la backdoor devenue





Brise Glace. Malgré tout le decker doit faire face à un système déjà en alerte. (Voir alertes externes p.66)

Lire au decker s'il n'utilise pas le code d'accès :

Peut-être que ce serait plus facile d'utiliser une backdoor et la laisser faire tout le boulot pour vous. Mais où serait le challenge et l'excitation la dedans ? De plus qui dit que la backdoor mythique marchera du premier coup. Vous préférez faire les choses vous-même parce que, finalement, ça signifie le decker et sa machine contre la Matrice, et pas un raccourci magique qui pourrait vous laisser face à une glace noire dans le ventre d'un cyber-léviathan.

PLAN DU SYSTÈME DASSURN

CPU = unité centrale

DS = unité de stockage des données

I/O = port d'entrée/sortie

SAN = noeud d'accès au système

SM = module esclave

SPU = Unité de sous-traitement

SAN-0 : connexion à la matrice à GTL # 3206 (52-7229). Référencée, Orange-3 Barrière 3

SAN-1 : connexion directe aux marchés d'échanges. Rouge-3, Accès 3, Glace Noire 3

SAN-2 : connexion au système central de Dassurn Sécurité et investissements. Vert-6

SPU-1 : Service clientèle. Orange-4, Accès 5, Trace et éjecte 4

I/O-1 : Terminaux. Orange-3, Accès 3

SPU-2 : Information Clientèle Orange-4, accès 5, blaster 4

DS-1 : Données générales : Orange-4, brouillage 4

SPU-3 : Informations clientèle secondaire : Orange-4, Barrière 5, trace et éjecte 4

DS-2 : Fichiers archivés : Orange-3, accès-4, Fosse à goudron 4

DS-3 : Fichiers sauvegarde : Orange-3, Accès 3, Fosse à goudrons 3

I/O-2 : Terminal : Orange-4, accès 5

SPU-4 : Liquidations : Rouge 4, barrière 4, killer 4

DS-4 : Fichiers généraux : Rouge 3, Brouillage 4

I/O-3 : Terminaux, Orange-4, Accès 3

SPU-5 : Échanges : Orange-4, barrière 3

DS-5 : Fichiers généraux, Orange 4, brouillage 4

I/O-4 : Terminaux, Orange-3, accès 3

SPU-6 : Transferts, Orange-4, Barrière 3

DS-6 : Fichiers généraux, Orange-4, Brouillage 4

I/O-5 : Terminaux, Orange-3, accès 3

SPU-7 : Achats, Orange - 4, Barrière 3, trace et éjecte 4

DS-7 : Fichiers généraux, Orange 4, Brouillage 4

I/O-7 : Terminaux, Orange-3, accès 3

SPU-8 : Contrôle de transaction des comptes : Rouge-3, accès 3, fosse à goudron 4

DS-8 : fichiers généraux, Rouge-3, barrière 3

I/O-7 : Terminaux, Orange-4, accès 3





SPU-9 : Acheminement (routage) des données. Orange-4, accès 5, trace et rapporte 4

SPU-10 : Comptabilité. Rouge-4, Barrière 3, trace et grille 4

DS-9 : Fichiers généraux, Rouge-3, brouillage 4

I/OP-8 : Terminaux. Orange-4, accès 3

AU DELA DE LA FILIALE

Le système décrit plus haut n'est pas complet. Son unité centrale (CPU) et plusieurs SPU existent au-delà des limites de cette aventure et sont laissé à la discrédition du MJ, si besoin.

ALERTE EXTERNE

Dans des circonstances normales Dassurn Sécurité et Investissements possède un certain nombre de deckers de sécurité pour gérer les alertes externes. En faveur du decker, les bureaux de Dassurn sont fermés le week-end et en conséquence il n'y a qu'une équipe de sécurité limitée.

Lorsqu'une alerte externe est déclenchée, un decker de haut rang (utilisez le decker p 34 Shadowrun) entrera dans le système pour enquêter. Il utilise un Fuchi-6, avec réponse accrue niveau 1, et transportant Attaque 6, bouclier 2 et miroir 2. Tous ses programmes personna ont un indice de 5. S'il est éjecté ; il coupera le système après avoir repris conscience.

A L'INTÉRIEUR DE LA SPU LIQUIDATIONS

Une fois que le decker a atteint la SPU liquidations (et s'est débarrassé de la glace située dans le noeud), il disposera de trois tours pour lancer le programme de Johnson. Après quoi il devra sortir.

Lire au decker lançant le programme de Johnson :

Vous êtes fasciné par le code alphanumérique vert luminescent qui défile devant vous. C'est sans aucun doute elfique, la syntaxe semble sortie d'un monstrueux manuel.

Une fois décompilé, il simule une transaction financière légitime, avec confirmation rétinienne et cellulaire à partir d'une bande contenant une fausse analyse accréditée. Le flux de données est trop rapide pour que vous puissiez le suivre, un cauchemar de sous-programmes tournant en boucle qui heurte le système de toutes parts, accablant le programme.

Soudain les chiffres se mettent à défiler à une fréquence étrange, les nuyens sont transférés des comptes de la filiale vers on ne sait où, puis la réserve de cash, puis draine les crédits avant d'atteindre à travers la matrice les bureaux de la maison mère.

Vous restez captivé, incapable de penser, regardant le programme tenté d'assécher Dassurn.

La lumière rouge clignote maintenant, les gars de la maison mère ont finis par couper le cordon ombilical cybernétique les reliant au rejeton assoiffé d'argent.

Quelqu'un est extrêmement riche ce soir, mais vous ne voudriez pas échanger sa place contre la votre, même pour tout l'argent de son compte en banque.

Note au MJ

Au moment même où le decker entame sa run contre Dassurn, l'association Para Nobilis commence son attaque frontale contre les YET. Tout les PJs non connecté au système se retrouvent dans tir croisé, la section suivante.

FEUX CROISÉS

DITES LE AVEC DES MOTS

Une explosion secoue le building jusque dans ces fondations, creusant bruyamment une crevasse dans le sol. Vos pieds se dérobent en dessous de vous, vous laissant affalé sur le sol. A partir de votre nouveau point d'observation, vous remarquez d'autres fissures dans le plafond et les murs, le plâtre et les plaques d'isolant effondrés font apparaître les solives de bois. On ne construit plus comme ça de nos jours.

Vous relevant, vous entendez le bruit sourd mais inimitable d'un tir de mitraillette provenant du salon. Apparemment votre Johnson n'est pas le seul à souhaiter voir les YET faire le grand plongeon.

L'ENVERS DU DÉCOR

Comme si les runners n'étaient pas assez nombreux, ce qui reste de l'association Para Nobilis (APN) a décidé de remettre les compteurs à zéro avec les YET. Peu connu pour leur subtilité, dix Elfes de Para Nobilis (Gangster elfe p 110 Sprawl Sites, mais armé avec des pistolets mitrailleurs Heckler & Koch MP5TX, avec trois chargeurs supplémentaires et portant des manteaux renforcés.) ont ouvert une brèche dans le mur Sud. L'ouverture a été faite à l'endroit où se tenait la porte auparavant, elle fait 4m de large sur 3 de haut. Ils sont maintenant en train de " balayer " le plancher à la recherche de survivants. Les rafales occasionnelles indiquent qu'ils en ont trouvé un de plus.

Lorsque les shadowrunners auront suffisamment de cran pour investiguer, les APN auront tout nettoyé à l'est du solarium. Les YET camperont sur leurs positions le long de l'escalier en attendant que les APN montrent le bout de leur nez. Les personnages peuvent tenter ou non d'atteindre le solarium en évitant les groupes d'elfes, mais cela n'a pas vraiment d'importance, car il est fort probable que la fusillade initiale aura forcé tout le monde à se mettre à couvert. Les personnages suffisamment courageux pour tenter de passer devraient y arriver lorsque les elfes auront baissé la tête.

SORTIR

A ce moment, une violente fusillade devrait survenir entre les APN et les YET. Le MJ n'a pas besoin de perdre du temps à lancer les dés pour tout les PNJ, mais devrait plutôt adapter les résultats. Ce que les personnages font dépend des joueurs. La meilleure solution, surtout s'ils ont atteint leurs objectifs est de trouver une sortie et de laisser Dieu s'occuper du reste. Si malgré tout ils veulent se tapir derrière un bosquet et engager le combat avec une bande d'elfes machos, laissez les faire. Ils reprendront leurs esprits lorsqu'ils tomberont à court de munitions.

L'UNION ELFIQUE

A un moment particulièrement dramatique, les elfes arrêteront de se tirer dessus et remarqueront les runners. A ce moment là, tous les personnages qui ont participé à la run contre l'association Para-Nobilis doivent faire un test de perception (3).

Lire ceci aux personnages qui ont réussi leur test de perception :

Maintenant que vous avez l'occasion de jeter un peil sur les nouveaux arrivants elfes - la coupe de leurs vêtements, leur coiffure, les insignes sur leur bandeau - tout ça à l'air familier. Et enfin c'est le déclic. Ces dandies sont membre de l'association



Para-Nobilis, faisant parti du groupe contre lequel votre équipe a été engagée il y a quelque temps.

Une sueur froide vous parcours le dos alors que vous reconnaissiez l'un des elfes dans la salle.

Note au MJ

Ceux qui ratent le test ne reconnaissent pas les elfes. Ils se ressemblent tous de toutes façons. L'important c'est que les elfes reconnaissent les personnages. Les APN et Yet vont alors négocier une trêve pour se retourner contre les runners qui leur ont causé tant de problèmes jusqu'à maintenant. Les personnages vont probablement vouloir sortir d'ici et des Puyallup au plus vite.

Le MJ peut choisir de résoudre la poursuite en utilisant les règles de poursuite p.64 du livre de règle. Il est néanmoins plus facile de demander à chaque personnage de faire un test de rapidité (5) pour atteindre le véhicule en un seul morceau. S'il rate le test, le personnage aura probablement trébuché sur un trou ou autre et sera alors la cible d'une attaque à portée longue d'un des elfes. (Si les personnages ont jusqu'à maintenant mené leur run sans une égratignure, faites en sorte que l'elfe soit équipé de la plus grosse arme et qu'il soit spécialisé.) Si le personnage survit, son prochain test de rapidité aura un seuil de réussite de 4, puis 3 jusqu'à ce qu'il réussisse ou qu'il soit tué.

Une fois que les runners auront atteint leur véhicule, ils seront à l'abri Pour le moment.

ANTIVIRUS

Le seul problème pourrait être que les personnages soient tués lors d'une fusillade prolongée. Tant qu'ils tireront les elfes en feront de même. S'ils meurent, ils connaissent les risques.

Si le MJ veut organiser une poursuite, les APN utiliseront des Honda Vikings et les YET ont une Ford Americar garée dans la rue. Les personnages auront 1D6+2 tours d'avance sur les elfes.

Malgré tout chaque groupe d'elfes connaît aussi bien les rues de Puyallup que les runners connaissent les ombres. Ils n'auront d'aucun pas de problèmes pour rattraper leur retard si le MJ le souhaite.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

Si les shadowrunners ont réussi leur mission, ils pourront échanger le disque contenant les codes d'accès contre la somme prévue. S'ils n'ont réussi qu'une partie du contrat, ils n'auront pas autant d'argent que prévu. Grâce à de mystérieux moyens, Mr Johnson saura ce qu'on accomplit les runners et aura ajusté le montant de chaque créditube en fonction.

S'ils n'ont pas réussi à obtenir une copie des codes d'accès pour la livraison, soustrayez 5000 nuyens. S'ils n'ont pas réussi à lancer le programme de Johnson dans le SPU Liquidations, soustrayez 2500 nuyens. S'ils n'ont pas pu livrer le paquet et la copie des codes d'accès dans la suite d'Ehran (ou tenté de briser le cachet de cire) soustrayez 1500 nuyens. S'ils ont utilisé le mauvais code chez Dassurn et tout détruit dans leur sillage, soustrayez 1000 nuyens.

Si les shadowrunners ont en plus récupérer une copie de la liste de clients de Sylvan Information, ils toucheront une prime de 1000 nuyens chacun. S'ils restitue le programme de Johnson utilisé pour attaquer Dassurn ils toucheront un bonus de 1000 nuyens chacun, sauf s'ils le restituent après que Sandii leur est demandé à ce moment là ils ne toucheront que 250 nuyens de plus chacun.

En plus du paiement de leur service, les runners ont acquis des ennemis : les YET et les APN. Bien qu'il soit peu probable que l'un ou l'autre de ces deux groupes ne puisse localiser les runners, il y a une chose que l'expérience a prouvé, le monde est petit.





KARMA

Les personnages reçoivent des points de karma selon le barème suivant :

Karma de groupe

Survivre à l'aventure	1pt
Utiliser le bon code d'accès contre Dassurn	1pt
Utiliser le mauvais code d'accès contre Dassurn	-2pts
Lancer le programme de Johnson dans le SPU liquidation de Dassurn	1pt
Livrer le paquet dans la suited d'Ehran	2pts
Décacheter le paquet	-1pt
Livrer une copie des codes d'accès dans la suite d'Ehran	1pt
Livrer une copie des codes d'accès à Mr Johnson	1pt

Karma individuel

Selon les règles Shadowrun page 160

CONTACTS

Etant donné que le timing des personnages est très serré, ils auront peu d'opportunité pour mener des investigations poussées. LE MJ devrait autoriser les runners à prendre contact avec deux de leurs contacts. A chaque fois le joueur doit annoncer au MJ ce sur quoi il veut faire des recherches et comment il compte y arriver.

Si les investigations portent sur un sujet qui n'est pas listé ci-dessous, cela signifie qu'il n'existe pas d'informations pertinentes disponibles dans cette aventure. Le MJ pourra dispenser ses propres informations, incluant de fausses pistes susceptible de faire perdre du temps au personnage ou même leur attirer des ennuis.

Si le personnage enquête sur un sujet pour lequel il a le contact adéquat, le seuil de réussite est de 5. Si le personnage n'a pas le contact requis, le seuil de réussite est de 10.

Le nombre de succès indique les informations qu'obtient le personnage dans la colonne information disponibles. Chaque succès implique que le personnage a accès aux informations des niveaux inférieurs

DASSURN SÉCURITÉ ET INVESTISSEMENTS.

Pour une description complète de Dassurn Sécurité et Investissements, reportez vous au chapitre 20 du Guide de Seattle. Contacts Appropriés.

Tous les contacts sont adéquats. Dassurn Sécurité et Investissements est une société internationale bancaire avec un profil élevé dans la communauté des affaires de Seattle.

Informations disponibles

Quelque soit le nombre de succès, il n'y a aucune rumeur à apprendre.

LE PAQUET DU JOHNSON.

Chaque personnage qui examine le paquet que Johnson a donné à l'équipe doit faire un test de perception (5) pour déterminer quelle information il a glané.

Succès

	Résultat
1	Le paquet est ordinaire à l'exception du fait que Johnson a utilisé un cachet de cire plutôt que de l'adhésif.
2+	Sur le sceau on peut voir une tête de clown (ou de bouffon) donnant l'impression de rire.

Si un personnage brise le sceau et examine le contenu du paquet, il découvrira une simple feuille de papier. Si le personnage a été impliqué dans la shadowrun contre le Baron Munchmaussen, il reconnaîtra la feuille comme étant le frontispice de l'ancien tome qu'ils ont arraché au troll il n'y a pas si longtemps.

LE PROGRAMME DU JOHNSON

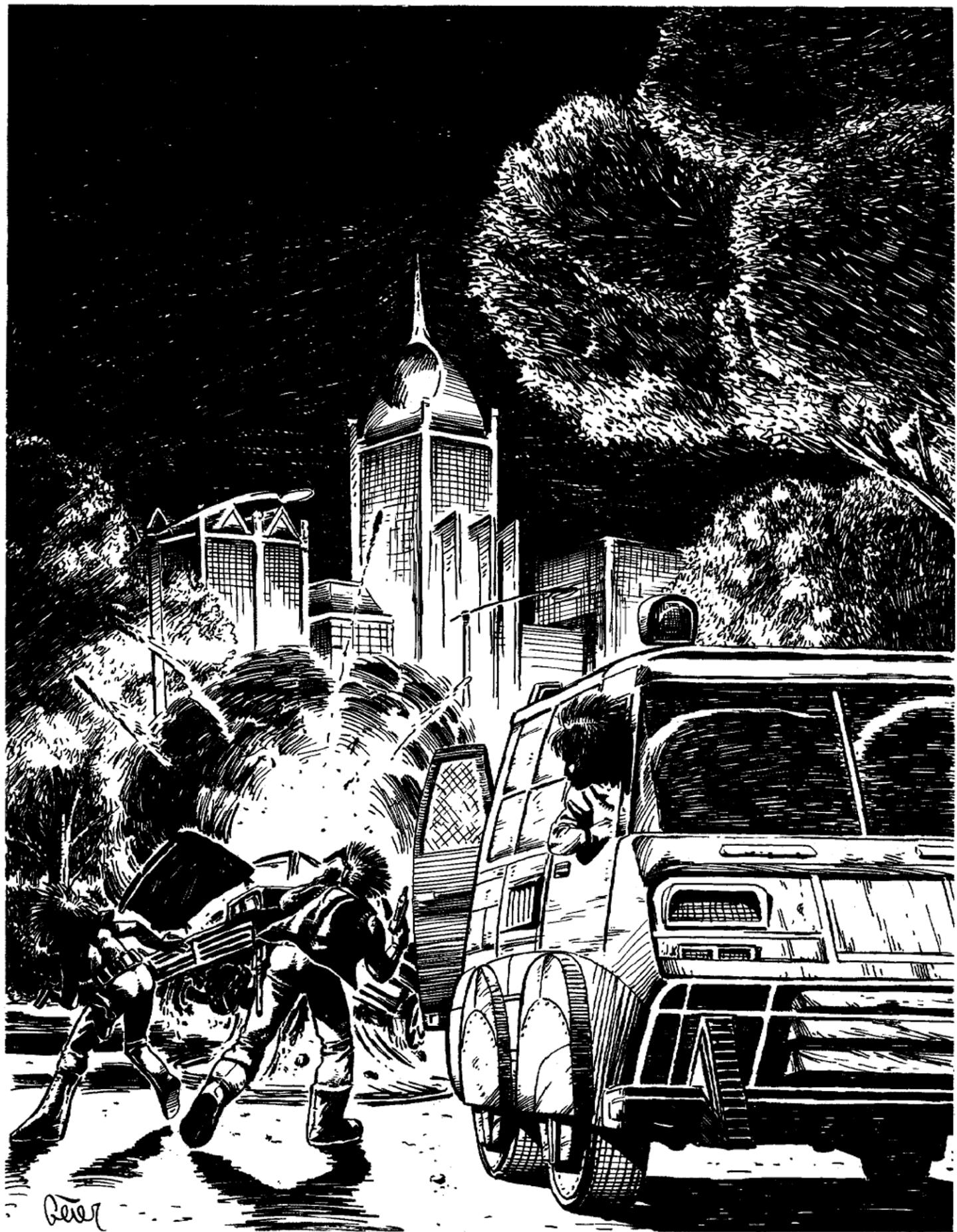
Un test d'informatique C/R (8) est nécessaire pour pirater le code du programme que Johnson a donné à l'équipe pour pirater le SPU liquidation de Dassurn.

Succès

	Résultat
1	Le programme est un programme de transfert d'argent sophistiqué.
2	Le programme possède plusieurs sous-programmes pour contrer les procédures d'identification et de vérifications standard, incluant les scanners rétiniens et cellulaires. C'est également un virus élaboré qui une fois utilisé disparaît.
3	Une fois le programme a passé le logiciel de vérification, il se " transforme " en un programme de saisie financière qui saisit les capitaux de chaque compte connecté au système.
4+	Après avoir nettoyé le compte, le programme envoie l'argent sur un compte SIN spécifique à GTL #5206 (19-1165)

Note au MJ

Obtenir ces informations est au-delà des objectifs et des contraintes de temps imparties aux personnages. Si les personnages souhaitent néanmoins suivre la piste, le GTL # 5206 (19-1165) est une banque de Tacoma. Si le decker réussit à atteindre la base de données des clients - une dangereuse entreprise - il découvrira que le compte SIN indiqué par le programme de Johnson n'appartient à personne d'autre qu'Ehran le Scribe.



RIPOSTE

La pollution tombe sur Seattle en ce crépuscule, le nuage fragm-
menté recouvre quelques îlots de lumière orange et pourpre. D'un
air absent, Il regarde fixement les nuages, la lumière, le ciel, pour
un moment, avant de chasser ses pensées. Trop de souvenirs
l'assailgent. Des souvenirs d'autres nuits, d'autres ciels. Il parle
sans se retourner. Elle écoute sans bouger.

" Encore une fois ils me harcèlent. Des pions manipulés
par une main que je ne peux voir. Cela ne doit pas
recommencer, Ariel, pas plus que cela ne doit contin-
nuer. Chal'han est un jeu avec de nombreuses man-
ches et le moment est venu de jouer la mienne. "

A présent, il se retourne vers elle, son regard dur
ayant vu passé les âges. Elle sourit. Ariel a, elle aussi,
sa propre mémoire.

" Va retrouver les outils de mon ennemi, Ariel.
Apprends ce qu'ils savent. Enseigne leur la crainte. "

INTRODUCTION

Les protocoles raffinés du chal'han découragent de simple-
ment abattre les shadowrunners qui ont harcelé Ehran. Même les
pions doivent avoir une chance de s'en sortir. Mais Ehran en a assez
d'être sur la défensive et il a décidé d'envoyer un agent de confiance
pour riposter. Ariel apporte plus que la beauté et la cervelle à la tâche. Qui
de mieux pour s'occuper de ce travail délicat qu'un Élémentaire Libre de
l'Air extrêmement ancien, hein ?

Ehran demande à Ariel de capturer les shadowrunners. Elle doit les faire
souffrir, apprendre ce qu'ils savent, et puis les libérer, démontrant le mépris
d'Ehran pour son adversaire.

Ariel suivra les ordres d'Ehran. En effet, elle n'a pas le choix, parce qu'il sait
son vrai nom et l'a utilisé pour la contraindre à l'obéissance. Ariel ne peut pas
s'attaquer directement à Ehran ou chercher à briser le contrôle qu'il a sur elle.

D'un autre coté, si elle peut amener les mortels à courir après son maître,
peut-être trouveront-ils des indices quant à son identité... et, cela ne
sera pas de sa faute, n'est-ce pas ? Être au service d'un magicien
est un supplice pour un Esprit qui a goûté à la liberté.

Ariel sera sur les traces des shadowrunners, préparant
son piège. Elle a repéré un endroit sûr et tranquille pour
les retenir et loué quelques gros bras musclés de la rue
pour faire avancer les choses. Une fois qu'elle aura les sha-
dowrunners, tout ira selon le plan. Enfin, un plan ou un
autre....



BALADE DANS LE PARC

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les affaires sont plutôt calmes en ce moment, alors lorsque M. Johnson agite devant vous son créditube, vous lui prêtez une oreille attentive.

" C'est facile, vous dit-il ! Une simple extraction d'un directeur de catégorie moyenne qui a quelques informations utiles. Elle n'est même pas dans un site sécurisé. M. Johnson veut juste un peu de muscle pour la récupérer sans risque, dans le cas où elle serait accompagnée par quelques anges gardiens. Il paye 5.000 par runner, plus les dépenses médicales, si nécessaire. "

Si les shadowrunners prennent le travail, lisez ce qui suit :

La cible est Mme Shirley Marquis, l'une des fourmis besogneuse de Natural Vat Foods. Elle vit dans un complexe de logement de NatVat de sécurité moyenne dans le district d'Auburn à Seattle. Le secteur contient un parc fortement boisé, parfait pour une extraction discrète. M. Johnson vous donne une carte du parc de Grantleigh, le lieu de l'extraction, où Marquis prend une promenade chaque soir, au coucher du soleil. Elle a été prévenue que quelqu'un l'approcherait avec la phrase d'identification " nous sommes les lapins de Pâques. " Vous y allez, vous la récupérez, vous la déposez dans un lieu sûr. Argent facile.

A son sujet, il vous donne une puce contenant le dossier de Shirley Marquis avec des holos récents, son profil personnel chez Natvat, un certain nombre d'information sur ses habitudes, etc... M. Johnson prétend ne pas savoir le motif exact de l'extraction et il n'a aucun " besoin de le savoir. "

Lisez ce qui suit, aux joueurs quand ils atteignent le parc :

C'est une soirée tranquille au pays des Costards Cravate. Les réverbères viennent juste de s'allumer alors que les derniers rayons du soleil se meurent, transformant les arbres en de vagues ombres. Vous marchez vers le haut du chemin longeant la plaza silencieuse. Peu de gens flâneront par cette douce soirée. Là, sur le pont central... Vous vérifiez l'image... ouais, c'est elle, Mme Marquis. Elle vous regarde. Calme et souriante. Vous vous rapprochez. Elle reste calme et continu à sourire. Cette dame est un peu trop cool. Vous lui dites tranquillement : " nous sommes les lapins de Pâques. " (Quels espions pourraient sortir une phrase pareille ?) Pas de réaction. La lumière au-dessus révèle ses yeux et vous laisse entrevoir ses pupilles. Elles sont énormes. Shirley Marquis est droguée. Elle servait d'appât. Vous vous faites arroser.

Lisez ce qui suit, aux joueurs quand Ariel se montre :

Oh merde alors, une de ces putain de voiture de patrouille customisée arrive droit sur vous, avec des AKs pulvérisant tout ce qui se trouve devant leur champs de tir. Vous plongez à couvert et écoutez la musique des ricochets. Ziiing ! Piiing ! Ka-BOOOOM !

Kaboom ? Vous relevez la tête pour voir l'épave flamboyante du Patrol-1 finissant sa course sur le bas coté. Bon sang, que ce passe t'il ? La réponse apparaît hors de la nuit sous la forme d'une fourgonnette profilée arrivant rapidement. Des armes de petit calibre tirent depuis les bâtiments de NatVat dont les ricochets chauffent les plaques de blindage alors que la fourgonnette se met à freiner, faisant un tête-à-queue dans l'herbe de façon à ce que son arrière soit face à vous et à votre équipe. Les portes arrière s'ouvrent violemment et la voix chantante d'une femme en sort. " Alors, je vous prend en stop ou vous préférez attendre vos nouveaux copains ici ? "

Lisez ce qui suit aux joueurs quand ils sont dans le fourgon :

La magnifique brune qui se trouve au volant vous indique que son nom est Ariel Nasir. Elle aurait bien besoin de quelques leçons de conduite mais puisqu'elle a sauvée vos petites fesses de ce merdier, peut-être que vous lui pardonnerez quelques bosses le long du trajet. Elle entraîne le fourgon sur une route secondaire. Vous jetez un coup d'œil par la fenêtre. Nul part. Boonies cubé. Elle se tourne et réchauffe l'ambiance d'un sourire que vous voudriez admirer pendant quelque temps, si seulement... si... les paupières deviennent lourdes... hé, ou est-elle passée, elle est oh... que ce pass... du GAZ !

L'ENVERS DU DÉCOR

C'est une affaire absolument légitime. M. Johnson a une extraction mineure à arranger et a choisi les shadowrunners pour des raisons valides : soit ils sont ses favoris et il veut les envoyer sur un run facile pour les récompenser, ou bien il ne connaît pas leur compétences et veut voir comment ils se comportent dans ce genre de mission. S'il y a un M. Johnson auquel les shadowrunners font confiance, ou peut-être une corpo avec laquelle ils ont eu des rapport d'affaires profitables dans le passé, laissez l'offre de travail venir d'une de ces sources. Quelque soit les démarches que l'équipe entreprend, elles confirmeront ce que M. Johnson leur a dit.

Ariel avait maintenu une surveillance serrée sur les runners depuis l'espace astral, en utilisant le sort clairvoyance ainsi que le meilleur fouineur de rue que l'argent puisse acheter. Elle décide d'employer ce run pour les piéger.

Elle établit le contact avec la sécurité de Natvat, en utilisant le réseau de connaissance d'Ehran. Elle fournit des preuves à Narvat démontrant qu'un important raid est en cours et qui commence quand Marquis détourne les codes d'entrée du réseau informatique de la compagnie pour un groupe de shadowrunners. Les directeurs de la sécurité achètent l'histoire et planifient une méthode expéditive pour contrer l'extraction de Marquis. Cette scène se transformera en piège mortel.

Si les runners n'acceptent pas le travail, Ariel les surveillera de loin. Quand les runners seront sur le point de perdre un combat à l'avenir, elle peut les sortir d'affaire comme c'est décrit ici. Elle attendra son heure jusque-là.

AU PARC

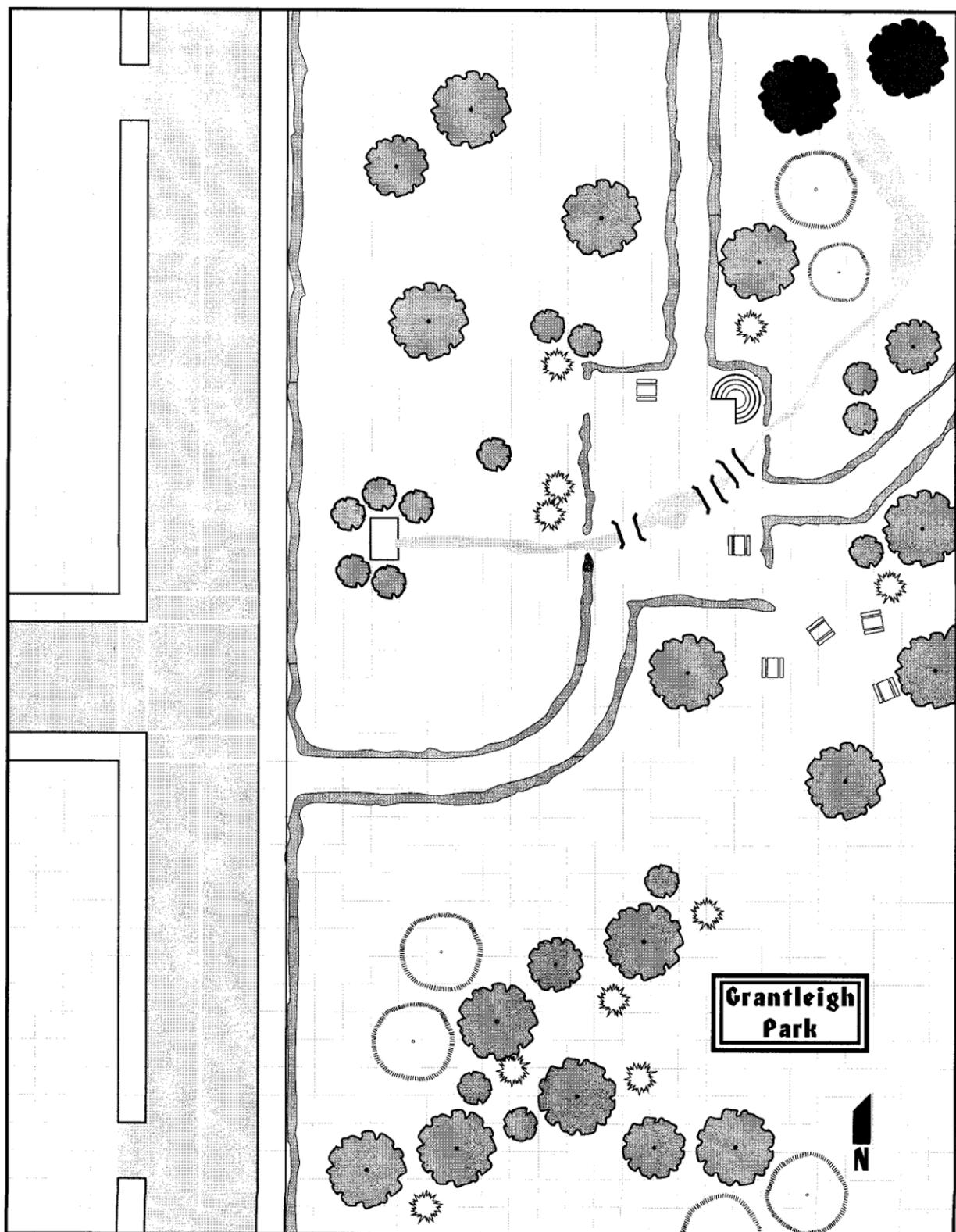
Un nombre insignifiant d'agents ont été éparpillés autour de la scène. Dès que l'équipe se rend compte que le Marquis a été drogué, ou s'il se doute de quelque chose, ça tourne mal. Même s'ils tentent une reconnaissance discrète, c'est trop tard. Dès qu'ils sont sur la carte, ils sont piégés. Toute tentative de fuite déclenchera les hostilités.

Pour les besoins de l'aventure, la plupart des tirs visant les runners devraient rater. Cette bagarre n'est pas la finalité de cette aventure. Malgré tout, dès que l'artillerie lourde apparaîtra dans le ciel, quelques tirs chanceux anéantiront leur véhicule.

POLICE CORPORATISTE NATVAT

Pour les officiers utiliser le profil de l'**Ex-Agent Corporatiste** p.37 des règles, pour les agents de bases utiliser le **Garde de Sécurité Corporatiste** p.165 des règles.

Sauf cas particuliers, les policiers de NatVat portent des Armures Lourdes Partielles (6/4) et utilisent des fusils d'assaut AK-97 (8M) dans cette mission. Les armes des officiers sont interfacées. Les agents de base utilisent des viseurs laser.





En civil

Quatre agents en civil, portant des vêtements de rues (Vêtements blindés 3/0) et des Browning Max-Power (9M, Diss. 6), sont dans la plaza. Deux hommes assis à une table et jouant aux échecs. Un couple enlacé avec passion à l'ombre du kiosque à musique. Personne d'autre n'est dans le parc. Le rôle des agents en civil est d'occuper les runners le temps que l'infanterie lourde arrive.

Infanterie Lourde

Il y a deux groupes à pieds, cachés dans le parc. Chaque groupe est composé d'un officier et de six agents.

Dans chaque groupe, un homme porte une mitrailleuse légère Ingram Valiant montée sur gyrostabilisateur et avec une visée laser.

Le groupe A se cache dans les bois, au nord est de la plaza. Il leur faudra un round pour la rejoindre..

Le groupe B est caché dans la clairière, ils se déplaceront pour bloquer le chemin jusqu'à la rue. Il leur faudra deux rounds pour atteindre ce chemin.

Véhicules de patrouille

Trois véhicules de patrouille Chrysler-Nissan Patrol 1 (**Shadowrun** p.141) jaillissent dans les rues menant au parc, coupant toute retraite. A bord de chacune se trouvent un pilote et deux autres passagers. Ce sont tous des agents de bases, mais le conducteur possède la compétence Voiture à 6. Les passagers tirent avec leur AK-97 à partir des points de tir.

Chaque Patrol 1 est dissimulé dans le garage de l'un des bâtiments alentour. Les itinéraires sont indiqués sur la carte. Au signal de l'infanterie lourde, tous les véhicules sortent de leurs

planques et bloquent les rues menant au parc, les occupants ouvrent le feu sur les véhicules des runners.

Un Patrol 1 poursuivra chaque véhicule s'échappant de la zone du parc.

Hélicoptères

Un PRC-44b Yellowjacket (**Catalogue du Samouraï des Rues** p.74) est en alerte à quelques blocks du parc. Dès que l'action démarre, le Yellowjacket décolle et fonce sur la zone, il arrivera au bout de 5 tours après le début de l'action. Le pilote est un agent, avec les compétences pilotage et armes lourdes à 6.

Le Yellowjacket va concentrer ses tirs sur les véhicules des runners. Si le véhicule réussit à s'échapper de la zone du parc en moins de 5 tours, le Yellowjacket tentera de le poursuivre et de l'immobiliser.

L'ARRIVÉE D'ARIEL

Le conducteur du van est Ariel. Avec elle se trouve l'un des hommes de Bonecrack, portant le nom de Chuckles. Chuckles est celui qui a mis l'AVM dans le Patrol-1. Pendant qu'Ariel presse les runners, Chuckles est couché et couvre la zone avec sa mitrailleuse légère. Il peut occuper les flics pendant un moment - mais pas trop longtemps comme il le fera remarquer aux runners s'ils hésitent à grimper dans le Van.

Ariel n'attendra pas plus de quelques tours les passagers, après quoi elle claquera les portières, sautera au volant et enfoncera l'accélérateur. Si les policiers de NatVat sont trop proches du groupe, elle utilisera des sorts (probablement Sommeil) pour les maintenir à distance. Une fois les runners à bord, le van s'éloignera de NatVat, le maître de jeu pourra décider d'organiser une course poursuite.





Tout shadowrunner ne réussissant pas à monter dans le van à temps, devra se débrouiller tout seul. L'attention des agents corporatistes sera portée sur le van pendant un tour ou deux. Si les runners s'échappent sans attirer l'attention ils pourront s'enfuir tranquillement, sinon ils devront se battre ou se rendre.

S'ils sont capturés par NatVat, ceux qui sont en train de mourir seront stabilisés, les autres souffriront sans être soignés, tant que NatVat se sent concerné.

Les prisonniers seront privés de leurs armures et de leurs armes puis seront jetés en prison pour plusieurs heures. Ils seront ensuite rendus inconscient avec des gaz. Lorsqu'ils reprendront leurs esprits, ils se retrouveront dans une prison différente. Ils ont été livrés à Ariel par son contact au sein de NatVat Sécurité, qui la prend pour un agent de renseignement des UCAS. Enchaîner avec " **Par une mer splendide** ".

Il est tout à fait possible que seuls quelques runners s'échappent. Voir " **Trace d'un esprit** " p.85, pour voir ce que les échappés peuvent faire pour leur camarades.

Si tout les runners refusent l'aide d'Ariel, et échappent à NatVat, ils ont triomphé de Riposte. Cette section d'**Harlequin** est terminée, à moins que le meneur de jeu ne veuillent qu'Ariel tente sa chance à nouveau dans une aventure ultérieure.

LE PIÈGE

Ariel roule sur plusieurs kilomètres pour échapper à l'embuscade. Elle dit aux runners qu'elle travaille pour leur Mr Johnson. Pour corroborer son histoire, elle peut donner n'importe quel détail que souhaite les pjs. Rappelez-vous, elle connaît leurs affaires presque mieux qu'eux mêmes.

Ariel gare son van sur le bord de la route ...et disparaît ! Elle a laissé tomber son enveloppe corporelle et quitter le van via l'espace astral. Le van est sur le point d'être transformé en container aérien. Si Ariel reste à l'intérieur, elle sera bannie du monde physique pendant des semaines.

Lorsque Ariel disparaît, Chuckles presse un bouton. Les portes du van ainsi que les fenêtres se verrouillent. Le véhicule se remplit de gaz étourdisant. Chuckles suit les ordres et prend une profonde inspiration avant de libérer le gaz. Il est dans le pays des rêves. Si les Pjs le tuent pour les avoir piégés, ce sera enregistré (le van est bien entendu équipé de micros et de caméras) et Bonecrack tuera le coupable lorsqu'il verra la vidéo.

Le gaz est de puissance 9F étourdisant, et fonctionne sur simple inhalation ou sur contact avec la peau. Son effet est instantané. Toute personne présente dans le van à la fin du tour doit résister aux effets du gaz avant de faire quoique ce soit.

Le van est blindé, les armes légères ne pourront endommager les fenêtres ou les parois. Les portes et les serrures sont renforcées. Tenter d'en ouvrir une nécessite un test de force avec un seuil de réussite de 12 si on utilise un " Jimmy " ou un pied de biche, 14 pour un outil improvisé et 16 pour la force brute pour faire sauter le loquet. Si quelqu'un possède une arme anti-véhicule ou des explosifs, et veut essayer de se frayer un chemin avec, rappelez lui qu'il est à l'intérieur d'un van. Toute personne à l'intérieur devra résister aux dommages causés par l'explosion, bien qu'il y ait un -1 à la puissance et au niveau si la charge a été ajustée. Ce qui fait qu'un pain de plastique faisant 9F à la paroi du van en fera de même aux occupants du van, ou causera 7F si la charge a été correctement dosée. Pour les grenades et apparentés, référez vous aux règles de surpression p.66 du **Catalogue du Samouraï des Rues**.

Ariel lévite au dessus du van sous sa forme humaine, bien que la vision d'une charmante jeune femme flottant à trois mètres au dessus du sol puisse ne pas laisser les badauds indifférents. Elle surveille ce qui se passe à l'intérieur du van par clairvoyance. Si quelqu'un réussit à sortir du van, elle l'attaquera magiquement, essayant de se faire passer pour un autre magicien. Elle n'essaiera pas de tuer, sauf si elle doit se défendre, elle tentera de maîtriser tout ceux que le gaz n'aura pas affectés.

Un magicien peut passer en astral pour sortir du van, mais son corps respire toujours et le gaz l'étoirdira. Les dommages étourdisant sur le corps physique affecte aussi le corps astral et l'aspire dans le monde physique. Si un magicien attaque Ariel dans l'astral, elle se défendra jusqu'à ce que le corps le réaspire. Rappelez vous néanmoins que si elle est blessée, elle se battra pour tuer.

Si tout se déroule selon le plan, Ariel aura rapidement un van chargé de runners inconscients, elle leur injectera des drogues supplémentaires pour les garder au frais encore quelques heures. Les magiciens seront entravés et leurs yeux bandés. Si un ou deux des runners s'est échappé, et qu'Ariel a déjà trois prisonniers, elle ne les poursuivra pas. S'ils sont moins nombreux dans le van, elle tentera d'en re-capturer le plus possible. Si elle n'a qu'un seul prisonnier, elle va quand même continuer la riposte.

Ariel conduit ses prisonniers au point de transfert, puis abandonnera le van pour un autre véhicule afin d'emmener les captifs à sa planque.

Si tous échappent au van, la riposte sera contrée.

PAR UNE MER SPLENDIDE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lire ce qui suit uniquement aux joueurs dont les personnages ont été capturés par Ariel. Faites sortir les autres pendant ce temps.

Vous ouvrez les yeux. Grossière erreur. La lumière vous donne mal à la tête. Votre haleine vous rappelle une bouche d'é-gout. Vous avez déjà ressenti ça auparavant, mais à l'époque ça vous avait paru drôle.

Après un long moment, vous arrivez enfin à vous asseoir. Dès que le sol s'arrête de tourner, vous réalisez que vous êtes dans une pièce vide. Le sol est en béton, et quelques futons usés sont disposés ça et là. Les murs et le plafond sont fait de plâtre peint en vert clair. Des grilles d'aération se trouvent en haut près du plafond. Dans un coin il y a un lavabo et une commode. Une porte avec des barreaux sur l'un des murs. Le reste de votre équipe est également en train de se redresser et vous remarquez qu'ils sont nus. Vos baissez les yeux et vous rendez compte que vous aussi.

Le magicien est recroquevillé en position foetale dans un coin. Vous lui secouez l'épaule. Pas de réponse. Vous recommencez plus vivement. Il grogne et se retourne, sortant son pouce de sa bouche, et murmure : " Oh Maman, je veux pas aller à l'école aujourd'hui ". Vous soulevez une de ses paupières pour découvrir qu'il a le regard dans le vide sous l'effet des drogues. Parfait.



Lire ce qui suit aux joueurs dont les personnages ont été capturés par Ariel quelque temps après avoir lu le paragraphe précédent.

La porte à barreaux s'ouvre. Vous apercevez les canons de deux fusils à pompe. Vous entendez le reste de l'équipe commencer à changer de position. Ils sont braqués par les fusils à pompes. Les hommes qui les tiennent ont l'air sévère. Les badges sur leurs manches indiquent que ce sont des vétérans des guerres corporatistes. Des mercenaires. Derrière eux se tient un homme portant une mitrailleuse avec un harnais. " OK " dit-il " Personne ne tente quoique ce soit de stupide et tout se passera pour le mieux ".

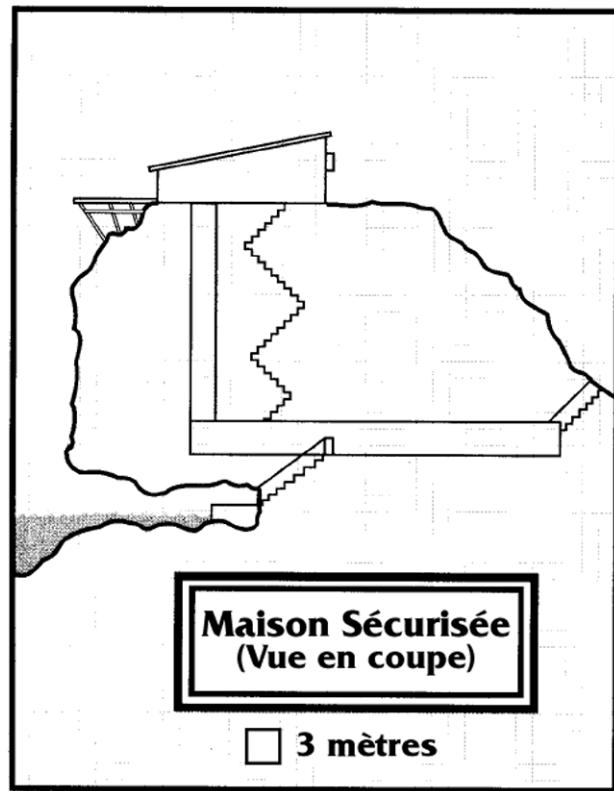
Il vous fait signe de sortir, Vous hésitez. Il tire une rafale en l'air qui fait pleuvoir du plâtre et de la roche pendant quelques instants. " La prochaine fois ce ne sera pas en l'air "

Vous sortez, les trois hommes se replient, maintenant les distances et vous couvrant ainsi que l'entrée. L'un des porteurs de fusil à pompe insère une carte magnétique dans une serrure sur le mur et la porte de la cellule se referme.

Il y a une chaise roulante dans le corridor, " Assis ". Sous la menace des armes, vous n'avez pas trop le choix, Vous vous asseyez. " Snik snap ", des menottes se referment sur vos bras, jambes et votre torse. L'un des gardes passe son fusil en bandoulière et se met à pousser la chaise à travers le corridor. Le samouraï à la mitrailleuse suit, conservant les distances et couvrant. Le troisième reste en faction devant la porte. Ces mecs sont des bons, des très bons.

Votre escorte vous conduit à travers les couloirs et finalement dans une pièce faiblement éclairée. Divers équipements sont disposés contre le mur, et certains vous paraissent même familiers, bien que vous n'arriviez pas à vous rappelez ou vous les avez vus.

La chaise roulante s'arrête. Le mercenaire la trifouille et son dossier se rabat un peu comme un siège de dentiste. La position provoque un déclic dans votre mémoire, vous avez déjà vu ça. Dans une clinique.



L'ENVERS DU DÉCOR

Ariel a emménagé dans une maison tranquille de Seattle. Elle était à l'origine utilisée par une agence de sécurité UCAS pour des opérations sous couverture, mais a été abandonnée l'année dernière suite à une désastreuse mission.

Le site est constitué d'un petit bungalow situé sur une falaise surplombant la mer, et caché de la route par une forêt. Elle est construite au-dessus d'une installation souterraine. Un tunnel mène à une petite cave au niveau de la mer, très utile pour les arrivées clandestines par bateau - ou le dépôt secret de certains objets.

Les runners ont été totalement déshabillés et privés de tout équipement. Ils ont été ensuite mis en cellule le temps de reprendre leurs esprits après l'injection d'antidote anti-drogue. Tous portent des taser empêchant toute augmentation.

Les magiciens ont reçu des drogues prison, leur empêchant de se concentrer : +10 à tous les tests mentaux et magiques jusqu'à ce qu'ils reçoivent l'antidote. Même une projection en astral prend 5 à 10 minutes et nécessite un test de volonté avec un seuil de réussite de 10. Les effets disparaissent en 24h.

Une caméra est placée en évidence dans un coin pour épier les personnages. Un garde armé est en faction à 5 mètres de la porte de la cellule. Il ignore toute tentative de dialogue.

LA LONGUE MARCHE

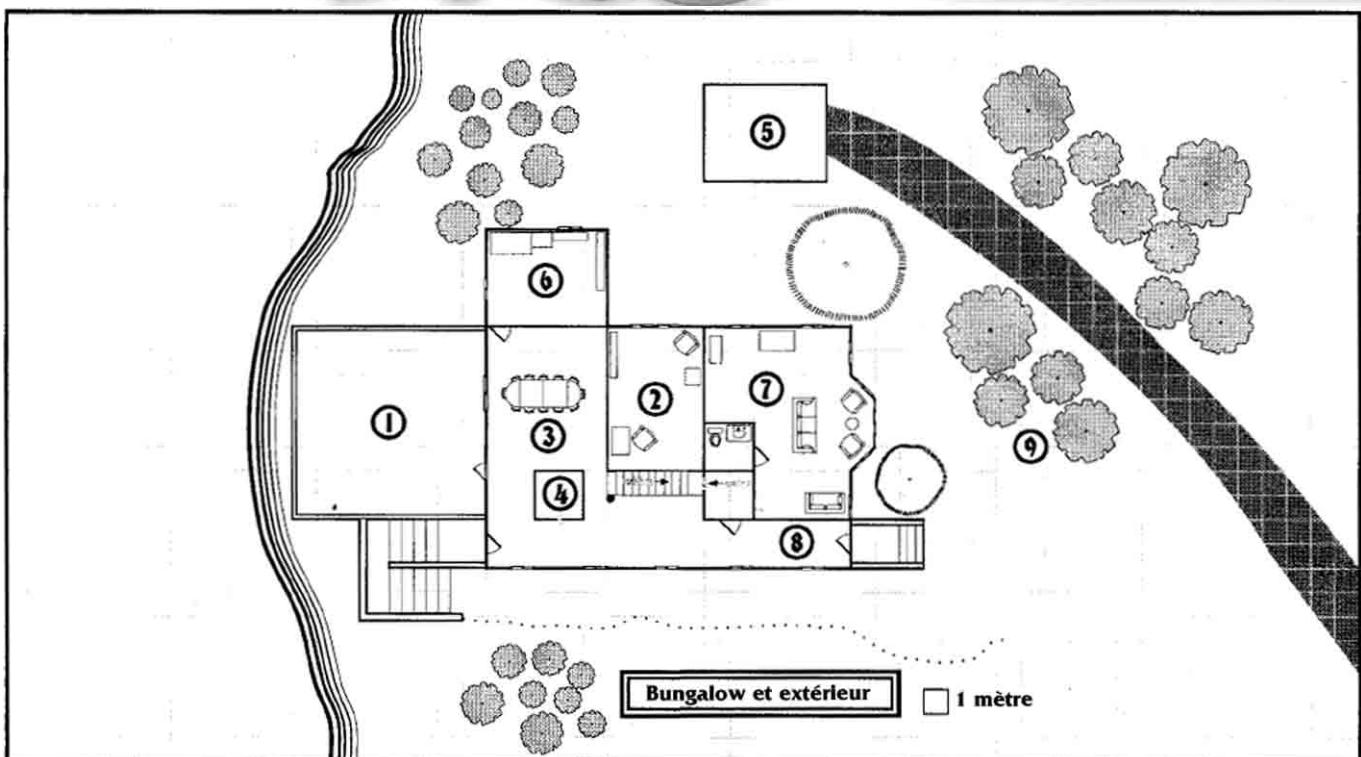
A chaque fois qu'un des runners est emmené de sa cellule pour être interrogé, c'est tout un rituel. Les mercenaires chargent leurs armes avec des balles étourdissantes, mais la mitrailleuse de Bonecrack contient des munitions standard. Vous pourrez informer les joueurs qu'au niveau des temps de réactions, ils sont tenus en joue. Si le Shadowrunner commence à causer des problèmes, les trois tireurs obtiendront une action avant même que l'initiative soit tirée. S'il portait une armure il aurait peut-être une chance, mais non ...

Tous les prisonniers (à l'exception des magiciens drogués) doivent faire un test d'étiquette (6). Ceux qui réussissent reconnaîtront Bonecrack. S'ils le lui font comprendre, il murmura "Rien de personnel les gars." Il ne répondra à aucune autre question.

Si le prisonnier se faisant emmener tente de défier Bonecrack, même après le coup de semonce, les mercenaires l'arrêteront avec des balles étourdissantes. Puis deux d'entre eux couvriront la zone pendant que le troisième tirera le runner inconscient en dehors de la cellule et le mettra dans le fauteuil roulant.

Le fauteuil roulant est équipé d'entraves qui s'enclenchent dès que les capteurs du siège détectent un passager. Le prisonnier est cloué à la chaise, les entraves lui bloquent chaque bras, chaque jambe et le tronc. La chaise peut aussi être bloquée pour l'empêcher de rouler, et un dispositif permet de l'incliner. Toutes les commandes des entraves, des freins et d'inclinaison sont derrière le dossier, hors de portée du passager.

Pour se libérer de la chaise, il faut réussir un test de Force, ou de Rapidité, ou d'une compétence d'Évasion. Le seuil de réussite est de 20 moins l'attribut ou la compétence. Chaque succès permet au prisonnier de se libérer d'une entrave. Le tronc est le dernier à se libérer. Chaque tentative prend une minute, si le prisonnier est découvert en train de se libérer il sera assommé. S'il y arrive, il se retrouve dans la clinique, et les choses se dérouleront comme suit.



LE BUNGALOW

Premier étage et rez-de-chaussée

Bureau (1)

Bureau profilé en bois synthétique

Cabinet de travail (2)

un terminal est connecté aux principaux réseaux de news. Des racks de lecteur de puces.

La salle à manger (3)

un intercom communiquant avec le complexe souterrain est sur le mur.

L'ascenseur (4)

L'ascenseur vers le sous sol. Le panneau menant dans la cage d'ascenseur est dissimulé dans le mur, il faut un test de perception (15) pour le remarquer.

Garage (5)

une pièce pour deux véhicules.

Cuisine (6)

rien, la cuisine n'a pas été utilisée depuis longtemps.

Salon (7)

La tridéo du mur nord peut diffuser ce que passe les écrans du poste de sécurité (voir page 78)

Le salon (8)

un panneau secret dans le dressing permet l'accès à un escalier menant au sous-sol.

Les bois (9)

les bois s'étendent de l'extrême de la carte au pied de la colline, comme indiqué sur la carte de la maison de surveillance

Second étage :

Grenier (1)

vide.

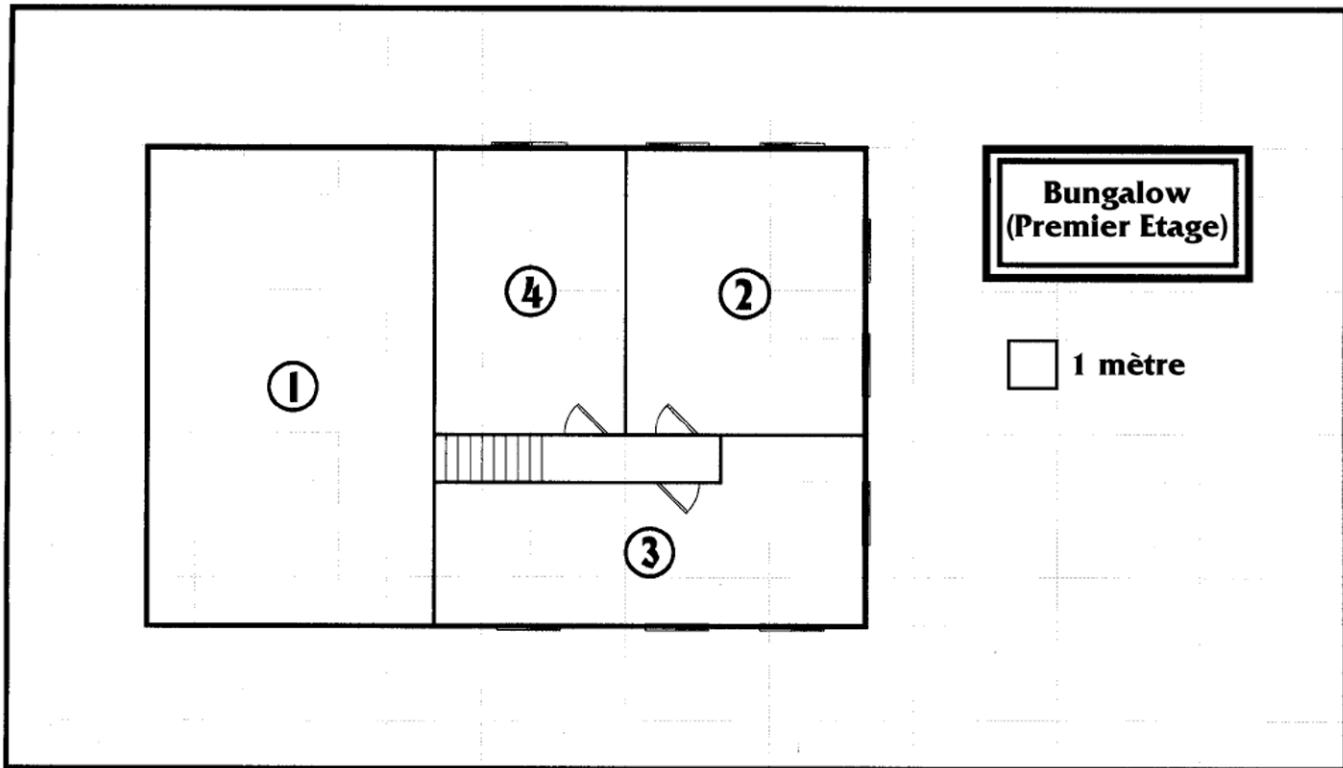
Chambre à coucher (2)

Ariel l'utilise comme "quartiers". Elle ne dort pas et n'a aucun autre besoin basique (habillement, bain, etc.), donc il n'y a aucun signe qu'une personne ait vécu ici, à part l'équipement sur le buffet :

- Une montre-bracelet codée : elle connecte uniquement à un numéro à Tir Tairngire (un d'Ehran, évidemment). Le numéro est 3503 (395-6985). Composer un tout autre numéro provoque l'auto-déstruction du téléphone. Obtenir le code requiert un test d'Électronique/ réparation (8). Le test requiert également une trousse d'outils électronique. Si le test échoue, le téléphone est détruit. Remonter le numéro requiert une passe dans la Matrice via la GTR de Tir Tairngire. Ehran effacera le numéro 24h00 après la fin du run matriciel.

- Un créditube certifié de 60 000 dollars. (Ce sont des dollars des UCAS, p'tit gars. Jetez un œil sur le Guide Néo-anarchiste d'Amérique du Nord pour une conversion, ou considérez 10 dollars par nuyen).

- Un petit holo-afficheur. Il projette des hologrammes de certaines peintures. Un examen attentif par un historien d'Art permettra de les authentifier comme des pièces d'époque, ou tout au moins peintes dans le plus pur style. L'une d'elles montre un noble français aux traits délicats dans un costume de cour du 17^e siècle (Ehran). Une autre est un portrait stylé d'une dame vêtue d'une robe espagnole, reconnaissable en tant qu'Ariel. La peinture date de la première moitié du 15^e siècle. Bien qu'il soit évident que le dernier portrait soit celui d'Ariel, identifier Ehran sera une autre paire de manche. Cela demandera un test de Perception, ou à la discréption du MJ, un test d'Étiquette ou bien encore l'utilisation d'une compétence spéciale, contre un seuil de 10. Si le personnage qui tente l'identification a, de quelque façon que ce soit, déjà rencontré Ehran, le seuil ne sera que de 6. Consultez la table des succès suivante :



Succès Résultats

- | | |
|-----|--|
| 0 | Ben, tous ces elfes ont un air de famille, non ? |
| 1-2 | Elle a quelque chose de familier. Peut-être avez-vous déjà vu la peinture auparavant ? |
| 3-4 | Vous diriez qu'il ressemble à...ressemble à...merde, c'est quoi son nom déjà ? |
| 5 | Hé ! Putain ça ressemble vachement à ce type là, Ehran le Scribe. |

Chambres à coucher (3 et 4)

vide

LE COMPLEXE SOUTERRAIN

Ascenseur (1)

Cet ascenseur mène au bungalow en deux tours. Une échelle courre également sur le côté de la cage sur une vingtaine de mètres. L'alimentation de l'ascenseur peut être coupée à partir des pièces 3 (centre de surveillance) et 18 (centrale électrique).

Escaliers (2)

Les escaliers mènent au salon du bungalow. L'ascension couvre une distance de 35 mètres.

Centre de surveillance (3)

Une fenêtre avec vitre blindée surveille en permanence l'ascenseur et la porte de la cage d'escalier. Un casier dans le coin sud-est de la pièce contient un fusil d'assaut FN HAR, ainsi qu'un Uzi III, tous deux chargés et équipés d'une visée laser.

Le centre n'est pas équipé à moins que les prisonniers n'aient déjà tenté (et raté) une tentative d'évasion.

Une console occupant la moitié nord de la pièce permet de prendre le contrôle de :

Fermeture hermétique : permet de désactiver l'approvisionnement en oxygène extérieur et bascule vers le recyclage. Cela coupera du monde le complexe souterrain, devenu hermétique, et sera pour Ariel.

Alarme : des systèmes activant des gyrophares et des sirènes dans le complexe souterrain. Déclenche également une alarme visuelle discrète dans le bungalow.

Armurerie : permet de sceller ou d'ouvrir la porte de l'armurerie (pièce 23).

Cellules : permet de sceller ou d'ouvrir les portes des cellules (pièces 10-12).

Ascenseur : Active ou désactive le fonctionnement de l'ascenseur.

Extincteurs : permet d'activer des extincteurs chimiques dans n'importe qu'elle pièce ou ensemble de pièces dans le complexe souterrain. La mousse chimique favorise les évolutions discrètes et une couverture visuelle (+2). Elle nuit considérablement à l'efficacité de la vision thermographique (+4).

Infrarouge : active ou désactive les lumières infrarouges dans n'importe quel ensemble de pièces du complexe souterrain.

Lumières : active ou désactive les lumières dans n'importe quel ensemble de pièces du complexe souterrain.

Écran vidéo : ces écrans de contrôle permettent la surveillance de n'importe quelle pièce du bungalow ou du complexe.

Pièce commune (4)

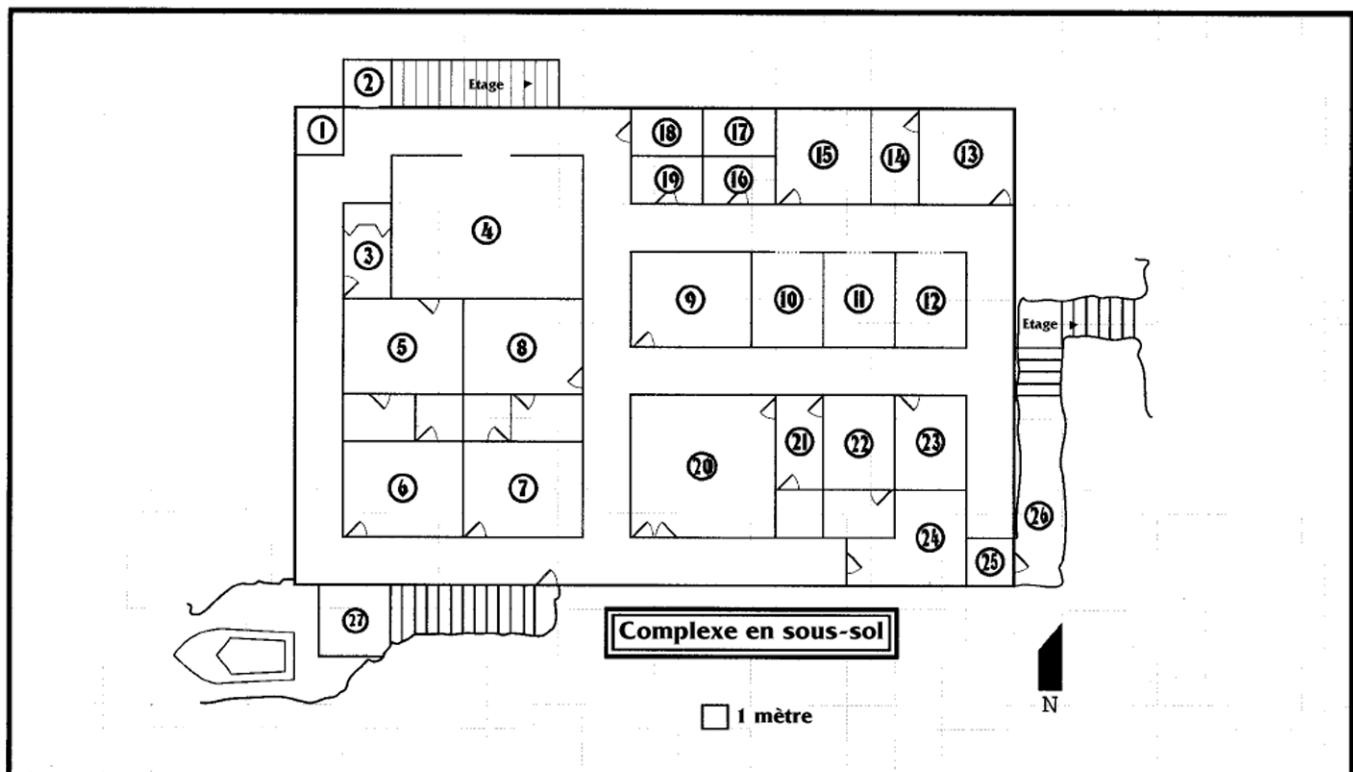
Cette pièce dispose de tables et de chaises, de station de lecture de données et de loisirs dans le coin nord-est, et de distributeurs automatiques. Un large écran tridéo contre le mur sud permet seulement de visualiser des enregistrements (pas de station d'émission d'images).

Cuisine (5)

Rien de plus inutiles que quelques bidules éparpillés ça et là.

Quartiers (6-7)

Ces chambres ont été converties en baraquements temporaires pour les mercenaires. A moins que l'installation ne soit en état d'alerte suite à une évasion, un mercenaire ork sortira de là. S'il est vaincu, ses armes et armures seront disponibles comme



butin. De plus, une fouille révèlera de nombreux autres bonus. Faites un test de perception contre un seuil de 6. Chaque test a un temps de base de 10 tours. Divisez le temps de base par le nombre de succès obtenus pour déterminer le temps réel passé. Un test réussi permet de trouver une des choses suivantes. Rayez chaque objet de la liste au fur et à mesure de leur découverte :

- Un Browning Max-Power, chargé avec des balles standard.
- Un créditube certifié pour 5 000 nuyens.
- Un couteau de survie
- Un jeu de 3 shurikens
- Un vêtement blindé

En plus, des prisonniers en cavale peuvent revêtir les vêtements et les chaussures s'ils veulent bien en prendre le temps. Dans la tourmente, nombreux sont ceux qui se sentent mieux avec un caleçon...

Quartiers (8)

Bonecrack et Iggy couche ici. Si l'installation n'est pas en alerte, Iggy est présent.

Laboratoire de magie (9)

Lancelot a déplacé un lit dans ce laboratoire joliment équipé. Il y a quatre unités de matériel rituel pour invoquer des éléments du feu ici. L'équipement magique pris sur les prisonniers sera également stocké ici. S'il n'y a pas de séance de torture en cours et que l'installation n'est pas en alerte, Lancelot sera trouvé en train de méditer.

Cellules (10-12)

Chacune a une lumière fixe au-dessus du lavabo et une caméra dans le coin sud-ouest à deux mètres du sol. Les runners sont retenus dans la cellule 11. Une serrure magnétique pour chaque cellule est située à environ 60 centimètres à gauche de chaque porte. Celles-ci représentent d'ailleurs plus un obstacle qu'autre chose...

Réserve (13)

De l'équipement technique varié est entreposé ici. Un kit d'outils informatique (à destination du Gouvernement) est soigneusement empaqueté dans un coin.

Centre d'écoute (14)

Un miroir teinté surveille constamment la pièce 15. Des objets tels que des moniteurs de surveillance du stress vocal et de l'équipement d'écoute sont installés ici.

Salle de débriefing et d'interrogatoires (15)

Une partie du sol et des murs ont, semble-t-il, été récurés à fond.

Petit bureau (16)

Une console est installée dans le mur Nord, à côté d'une porte blindée massive.

Chambre forte (17)

Les agents des UCAS ont déplacé tous les objets de valeur de cette pièce quand ils ont évacué le bâtiment de sécurité l'année dernière. Ariel et son équipe n'ont pas essayé de pénétrer ici. Il n'y a rien d'intéressant.

Centrale électrique souterraine (18)

Cette centrale peut couper le courant dans tout le complexe souterrain, plongeant les lieux dans de profondes ténèbres. La vision thermographique reste efficace, mais pas la vision nocturne. D'ici, il est également possible de court-circuiter n'importe quel machine du complexe, mais ce type de "frappe chirurgicale" nécessite un Test d'Électronique C/R avec un seuil de 6. Le temps de base est de 10 tours.

Buanderie (19)

Dans cette pièce se trouve un panneau de contrôle permettant de couper le système d'air conditionné, rendant le complexe souterrain autonome et isolé du monde extérieur. Situation dangereuse pour Ariel.



L'infirmierie (20)

Durant une séance de torture, le docteur Qui, Lancelot, et deux mercenaires (aussi bien que les victimes) se trouveront ici. Dans l'éventualité d'une alerte, les gardes et Lancelot fuiront, mais le docteur Qui continuera de torturer sa victime.

L'infirmierie contient deux médikits (niveau 3), une unité de stabilisation dernier cri, des casiers contenant diverses drogues, des antidotes, des patchs "Dernière Chance", ainsi que d'autres médicaments (les niveaux vont jusqu'à 5) et de l'équipement médical.

Chambre de soins (21)

Le docteur Qui utilise cette pièce à un lit comme quartiers personnels et se trouvera ici si aucune séance de torture n'est en cours. Si l'alerte a été donnée, il sera en train d'empaqueter urgument ses effets personnels.

Aire de repos (22)

L'aire contient deux lits.

L'armurerie (23)

La porte de cette chambre est fermée (serrure magnétique niveau 6). Elle peut-être déverrouillée à partir de la pièce 3. Le passe magnétique permettant d'ouvrir cette porte ne se trouve pas dans le complexe de sécurité, ainsi les intrus l'ont totalement délaissée. La forcer déclenchera une alarme (niveau 8). L'alarme donne sur le bureau du centre-ville de la CIA, dans le bâtiment fédéral des UCAS. Si l'alarme est déclenchée, la place sera investie par des agents fédéraux dans les 20 minutes (armure partielle et UZI III).

La pièce contient :

- 6 UZI III avec visée laser, 3 chargeurs de balles normales par arme.
- 3 fusils d'assaut FN HAR, 2 chargeurs de balles normales par arme.
- 1 fusil de précision Ranger Arms SM-3.
- 3 Ares Predator II, 2 chargeurs balles normales par arme.
- 1 caisse de 12 grenades défensives.
- Une caisse de munitions contenant 200 cartouches et des chargeurs de recharge pour chaque arme.
- 3 jeux de vêtements blindés (taille unique), facteur Balistique 3.

Entrepôt (24)

Il contient des approvisionnements, des literies, etc. Également stocké ici, se trouve l'équipement pris sur les Shadowrunners capturés.

Pièce secrète (25)

Cette pièce secrète mène au tunnel de secours. Remarquer les portes dissimulées ouvrant sur la pièce 24 et sur le corridor au Nord nécessite un Test de Perception (seuil 15).

Tunnel de secours (26)

Ce passage mène dans les bois aux alentours du bungalow.

La grotte (27)

La grotte débouche sur la mer. A marée haute, l'ouverture est inondée. Elle est autrement navigable jusqu'à une heure avant et après la marée. Un Samuvani-Criscraft Otter est amarré à un petit appontement.

QUAND LE DOCTEUR EST LÀ...

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ceci au runner dans le fauteuil. Les autres prisonniers peuvent écouter. Les joueurs dont le personnage n'a pas été capturé par Ariel ne devraient pas l'entendre :

Tout sourire, un petit gars potelé, ressemblant à un Père Noël sans barbe, s'affaire. "Bonjour ! Je suis Qui". C'est une affirmation, pas une question, et il éclate de rire avec une réjouissance innocente du double sens. Il revêt un tablier de laboratoire en vinyle et approche du matériel près de votre fauteuil. "Comment nous sentons-nous ce matin, hmm ?". Il commence à vous connecter à des câbles. "Vous savez, la chose la plus marrante est apparue ici...". Il erre ça et là pendant quelques minutes, plongé dans un monologue, continuant à vous brancher des électrodes à divers endroits du corps.

"Je pense que nous sommes prêts maintenant", dit-il rayonnant. Il enclenche un bouton, tourne quelques compteurs. Une intolérable douleur vous transperce.





" Oh, il semble que ça picote. Que pensez-vous de celui-là ? ". Il tourne plus de compteurs. Une lancette chauffée à blanc vous transperce l'œil gauche, puis se transforme en un élancement brûlant dans votre mâchoire.

" Certaines personnes détestent les rages de dents plus que tout autre chose ", vous confie votre tourmenteur dans un rire sot. " J'ai découvert que lorsque vous touchez le bon nerf, ils n'apprécient vraiment pas ". Il saisit un mince truc sur la table et le connecte à un fil.

Les dents serrées, vous lancez : " Quoique tu veuilles savoir mon pote, oublie ".

Scintillants, les deux yeux bleus s'élargissent en une surprise simulée. " Oh, dieu merci, pour le moment je ne veux rien savoir. Peut-être plus tard trouverons-nous deux ou trois sujets sur lesquels discuter ". Il termine ses ajustements sur la console et s'y appuie, chuchotant comme quelqu'un partageant un secret amusant. " Voici maintenant quelque chose que vous devriez trouver intéressant ". Sa main se déplace et quelque chose bourdonne, mais le son est noyé par vos hurlements.

En arrière dans la cellule, le reste de l'équipe voit les lumières vaciller. Au bout d'un moment, ils comprendront, aussi, ce que cela signifie...

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois par heure, Bonecrack et les gardes se pointent, se saisissent d'un nouveau shadowrunner au hasard, le sanglent sur le fauteuil, et l'emmènent jusqu'à l'infirmérie, où le Docteur Qui fait ses petites affaires. Après environ 15 à 30 minutes, la victime est ramenée dans la cellule, inconsciente, ayant encaissé le maximum de dommages étourdissants (tout le moniteur est noirci).

A côté du Docteur Qui, Lancelot Windtree assiste à toutes les sessions de torture, ainsi que deux mercenaires. Bonecrack est seulement présent durant les transferts de prisonniers entre l'infirmérie et la cellule.

Lancelot donne son accord pour les questions posées, informant le Docteur Qui du degré de véracité de leur réponse et comment ils résistent à la douleur. Quand les magiciens sont dans le fauteuil, il s'assure de ce qu'ils ne passent pas dans l'astral.

Lancelot apprécie son boulot. Les victimes entendront continuellement son élégante voix ricaner à leur agonie. Les plus forts seront moqués pour leur vaine résistance. Ceux qui lâcheront seront humiliés pour leur faiblesse. Le comportement des non-elfes sera expliqué par leur infériorité raciale, tandis que les elfes seront châtiés pour avoir montré un tel spectacle dans l'adversité.

Après être passé dans le mixer, chaque prisonnier est laissé dans la cellule pour six heures. Puis les séances reprennent à ceci près que le Docteur Qui veut maintenant des informations. Il lui a été ordonné de ne pas tuer les victimes, ce qui limite l'utilisation de ses couteaux préférés, mais il est satisfait de jouer avec ses stimulateurs nerveux, sondes électriques et autres matériels.

Le Docteur Qui pose des questions concernant les précédentes runs de la campagne Harlequin. Il veut des informations relativement à Mr Johnson ; n'importe quelle information à propos de leur employeur, les sommes offertes, etc. Il veut également savoir ce qui s'est passé pour chaque run. Alors que la progression de l'interrogatoire est menée par des jets de dés (voir plus bas), les joueurs devraient être familiarisés avec les sujets à propos desquels ils sont questionnés. Ils apprendront que cette run est liée aux jobs précédents, et que ces jobs sont, apparemment, liés à un autre.

A chaque session de torture, effectuez des tests d'interrogation pour le Docteur. Son SR se base sur la Volonté ou la Constitution du shadowrunner, le plus élevé des deux. Conservez une trace de ses succès. Quand le Docteur Qui a totalisé dix succès contre un runner, il est convaincu de savoir tout ce que la victime pouvait lui livrer d'intéressant. Chaque fois que le Docteur Qui fait un de ces tests, la victime dans le fauteuil doit résister à des dommages 9F Étourdissants. Évidemment, elle ne peut pas esquiver ou se défendre contre ces dégâts. Si elle est encore consciente, le Docteur peut faire un autre test. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le Docteur obtienne dix succès ou jusqu'à ce que la victime raccroche les gants. Chaque test prend dix minutes.

Quand un prisonnier décroche, il est ramené à la cellule, et une autre victime est choisie. Les prisonniers qui ont livré leurs infos (l'équivalent de dix succès), ne subiront plus d'autres sessions. Après que les prisonniers aient passé un round d'interrogatoire, il y a un break de deux à trois heures, et le cycle infernal reprend.

Les magiciens sont fermement sanglés pendant la durée de l'interrogatoire, reçoivent un antidote contre la drogue incapacitante, et ont un bandeau sur les yeux. Ils reçoivent une nouvelle injection de drogue quand la session est terminée. Le magicien verra que l'antidote est contenu dans une seringue au code de couleur bleu, alors que la drogue l'est dans une seringue de code vert.

Si un magicien utilise la projection astrale pour échapper à la douleur, Lancelot l'attaque astralement. Si le magicien essaye de quitter la zone, Lancelot l'avertit de retourner dans son corps ou il sera tué. Si le magicien ignore l'avertissement, Lancelot retourne dans son propre corps. Plutôt que de tuer le magicien, le Docteur Qui le rendra inconscient (ce qui renverra le corps astral vers le corps physique). Le magicien subira alors une injection de drogue et retournera dans sa cellule. De futurs interrogatoires seront effectués sans neutraliser les effets de la drogue cette fois.

COMBATTRE POUR SA LIBERTÉ

DITES-LE AVEC DES MOTS

A un moment au cours de la première série d'interrogatoires, les personnages gardés en cellule font la rencontre suivante :

Vous entendez un bruit sourd comme celui d'une sirène. Il se rapproche, mais ne devient pas beaucoup plus fort. Puis un modèle miniature de Lone Star Patrol I, tous feux allumés, sirène hurlante, se faufile à travers les barreaux et s'immobilise en percutant vos pieds avec un son mat. Qu'est-ce que c'est que ce délire ?

" Z'peux récupérer ma ouature de police, zi vous plaît ? ", demande depuis la porte une voix profonde et rauque, affectée d'un léger zézaiement. Un Troll à l'air peu commode est penché vers vous de l'autre côté des barreaux. Sa bouche forme un sourire, au-dessus de sa mâchoire pendante, comme il désigne le jouet. " Mon grand frère m'l'a offerte pour mon dernier 'niverzaire ". Ce gars a un grand frère ? Oh, pauvre !

Le Troll vous jette un coup d'œil timide. " Et vous, z'êtes des criminels ? Z'êtes en prison, z'est za ? ".

Le garde apparaît derrière le Troll. C'est l'un des norms. " Lâche l'affaire. T'es pas censé être ici. " Le Troll se tourne vers lui. " Mais y z'ont ma ouature. Marty m'l'a offerte et... ".



" Alors comme ça ils ont ta putain de bagnole ! Personne n'est sensé leur parler, le trog, alors casse-toi vite fait ! " Le Troll se dérobe, l'air perdu. Il bégaye, et une larme roule le long de sa joue parsemée d'excroissances. Puis son visage se fend d'un sourire plein de dents, et il s'écrie : " Marty ! "

Un bras s'enroule autour du cou du garde alors que son arme lui est subtilisée. Vous entendez un craquement sourd quand Bonecrack plaque le merc gesticulant contre le mur et écrase son avant-bras contre sa trachée. Le merc tente de respirer, alors que le samouraï accentue la pression. " Tu parles pas à mon frère comme ça, chummer. ", articule Bonecrack avec un calme glacé. " Jamais ".

Ses mains deviennent floues. S'ensuit une succession indistincte de bruits de coups, et le garde s'écroule à genoux sur le sol, bavant. La voix de Bonecrack est toujours calme. " Ramasse ta merde et remets-toi au boulot. Déconne une fois de plus et je te crève. "

Il s'écarte du garde. Le mercenaire lance un regard plein de haine dans le dos de Bonecrack. Il ramasse son shotgun, et en serre convulsivement la crosse pendant quelques instants. Puis file dans le couloir, ignorant délibérément son chef.

Bonecrack s'approche lentement des barreaux et vous observe avec attention pendant quelques secondes. " Et pour la voiture du même ? "

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette rencontre permet aux runners de faire la connaissance d'Iggy, et d'éclairer la relation qu'il entretient avec Bonecrack.

Si les prisonniers sont méchants avec Iggy, le Troll est tout à fait bouleversé. Bonecrack l'emmène hors de la pièce, et la rencontre en reste là. Bonecrack ne mentionnera pas l'incident, ni ne modifiera la façon dont il traite les runners. Ils se sont comportés comme des êtres typiques du monde tel qu'il le connaît. Il n'y a là aucune surprise.

Si les prisonniers se contentent de rendre le jouet, Iggy est heureux. Et très curieux. " Pourquoi y zont en prison, Marty ? Z'est pas des criminels, hein ? ". Bonecrack élude ces questions et dit à Iggy de retourner dans sa chambre, mais le Troll continuera tout de même à tendre le cou pour regarder les runners avec curiosité.

Si l'un des runners est gentil avec Iggy, et montre de l'intérêt à son égard, le Troll tombe en extase comme un gentil chiot qui vient d'être apprivoisé. Si le runner est une runner, cette réaction est encore plus intense. Iggy décidera que c'est son/sa nouvel(lle) ami(e). Si plus d'un des prisonniers est gentil avec lui, choisissez-en un au hasard que le Troll trouvera particulièrement intéressant. Encore une fois, si l'un des runners est une femme, il se focalisera sur elle. Son esprit est celui d'un enfant, mais son corps et ses sentiments sont ceux d'un adulte.

Iggy se posera encore plus de questions pour savoir pourquoi son nouvel ami est en prison. Bonecrack doit lui parler sèchement pour qu'il accepte de partir. Cela rend Iggy triste, mais le samouraï lui rend le sourire en évoquant ce qui manifestement est un vieux jeu entre eux : " Eh, regarde là-bas ! C'est qui ce type, il est pas connu ? C'est pas... mais oui, c'est bien le grand Kid Ignatius ! " Iggy se redresse, et répond par la réplique consacrée : " Et la foule part en délire ! " Bonecrack sourit en donnant un coup amical dans l'épaule d'Iggy, et le Troll s'éloigne en sautillant.

Mais Iggy n'oubliera pas l'incident. La prochaine fois que son ami est emmené pour interrogatoire, Iggy se faufile jusqu'à la porte de l'infirmérie et observe. En voyant les tortures, il devient frénétique et essaie d'intervenir. Le runner verra Lancelot grogner un juron en Elfique et préparer un sort, mais pour se retrouver plaqué contre le mur d'un revers de Bonecrack. Le samouraï intercepte Iggy alors qu'il tente de pénétrer dans l'infirmérie, et le repousse hors de la salle. Docteur Qui observe l'ensemble,





un sourire éclairant son visage. Si le runner tente d'appeler Iggy à l'aide, le doc paralyse ses cordes vocales en appuyant sur un bouton.

Ariel apparaît dans l'encadrement de la porte, alors que Lancelot se redresse brusquement, une lueur meurtrière dans les yeux. La magie scintille autour de ses mains, mais sur un ordre tranchant d'Ariel, il se dégonfle. Elle parle dans ce qui semble être de l'Elfique, et si le runner connaît cette langue, il l'entendra dire : "Le maître interdit que nous nous battions entre nous."

Dès lors, la séance de torture se poursuit normalement, mais quelques informations ont pu être glanées.

SORTIR

OK, on vient de décrire la manière dont les runners seront traités s'ils ne font rien. Quand Docteur Qui a acquis 10 points d'information, Ariel et son équipe se contentent de quitter la planque. Un compte à rebours d'une journée est programmé dans la console de sécurité (en Salle 3) et, à son terme, la porte de la cellule s'ouvre. Les prisonniers peuvent sortir.

Bien sûr, comme nos shadowrunners sont des durs peu commodes, il y a peu de chances pour qu'ils restent plantés là à se faire torturer et à attendre que leurs geôliers claignent leur rendre la liberté. Plusieurs facteurs peuvent leur permettre de s'enfuir.

Plus de Jus

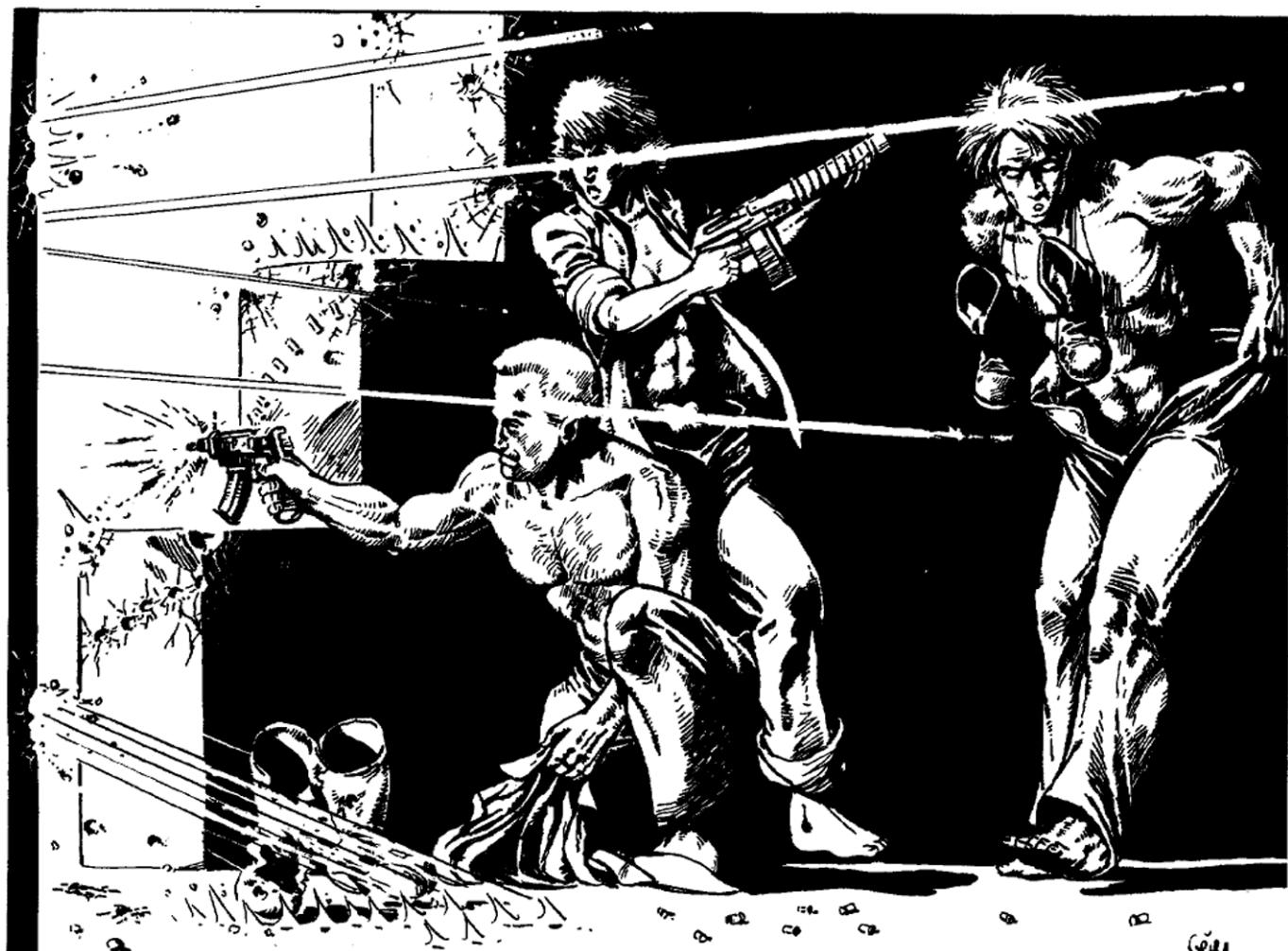
Ainsi que cela a été mentionné dans **Le Docteur est dans la Place**, chaque fois que le matériel de Docteur Qui est utilisé, le besoin supplémentaire de courant a pour effet de faire clignoter les lumières du complexe. Le circuit électrique n'a pas été entretenu depuis un bout de temps. A chaque fois que ce phénomène se produit, faites un Test de Perception (12), en utilisant l'indice d'Intelligence le plus élevé parmi les personnages occupant la cellule. Notez le nombre de succès accumulés.

Deux succès permettent à l'un d'entre eux d'entendre un léger bourdonnement quand les lumières se mettent à vaciller.

Quatre succès leur permettent de déterminer que ce bourdonnement vient de la porte.

Dès lors, le MJ peut faire comprendre à quiconque possède une compétence en rapport avec les systèmes de sécurité, l'électronique, les maglocks ("verrous magnétiques"... quelle horreur...), ou quoi que ce soit d'approchant, que la surconsommation d'énergie rendue nécessaire par le matériel de torture affecte le fonctionnement de la serrure. Mais éprouver les barreaux ne permet que de réaliser qu'ils sont aussi solides qu'avant... Peut-être que pomper un peu plus de courant sur le système électrique pourrait causer une surtension dans la serrure ?

Il y a deux choses qui sont alimentées électriquement dans la cellule: le néon au-dessus du lavabo et la caméra. Si les prisonniers court-circuquent l'un ou l'autre, ou les deux, pendant une séance de torture, et qu'au même instant quelqu'un d'une Force de 6+ se jette contre la porte, la serrure saute. Frapper la caméra ou le néon requiert un Test de Force (4). La personne qui fait cela subit des dégâts 8G Étourdissant quand le courant





pas à travers son corps. Évidemment, les prisonniers peuvent faire quelque chose d'intelligent, comme projeter de l'eau sur le matériel. L'action doit être coordonnée, combinant une force exercée sur la serrure, déjà défectueuse, et une surcharge électrique, provoquée sur le circuit déjà saturé.

Le garde dans le couloir sera pris de court. Le personnage qui ouvre la porte de la cellule bénéficie d'une action, au cours de laquelle il peut tenter de se débarrasser du garde, avant de déterminer les initiatives.

Iggy donne un Coup de Main

A moins que les runners aient été particulièrement méchants envers Iggy, le Troll fera quelque chose qu'il a vu à la tridéo la semaine précédente, si les runners ne savent pas encore comment ils vont s'en sortir. Cela risque de rendre Marty fou, mais Iggy pense que ce n'est pas bien de faire autant de mal aux "criminels", surtout s'il aime bien l'un d'entre eux.

Il se faufile jusqu'à la cellule pour rendre visite aux prisonniers, alors que Bonecrack est occupé ailleurs.

Le merco en poste doit être le même que celui de la fois précédente : le type ne fera pas autre chose que regarder Iggy de travers.

Iggy leur apporte une "surprise" pour qu'ils se sentent mieux. Il s'agit de la voiture de police miniature. Iggy insiste pour qu'ils la gardent, parce qu'ils ont besoin de quelque chose pour leur remonter le moral. D'un coup, il devient très nerveux, et part en courant. Le garde regarde avec mépris le Troll qui disparaît, mais ne crache pas sur Iggy avant qu'il ait tourné le coin et ait disparu de sa vue.

Si quelqu'un examine la voiture, il remarquera un petit tube de céramique enfoncé dans le compartiment passager. Ou l'ouvrant, il y trouvera une scie monofilament : un mètre de monofilament reliant deux poignées de céramétal, qui coupera un barreau en une action. Elle n'est absolument pas faite pour servir d'arme, et c'est vraiment parce qu'ils sont vieux qu'elle est efficace sur ces barreaux.

L'ENFER SE DÉCHAÎNE

Une fois sortis de la cellule, les prisonniers sont toujours nus et, s'ils ont des armes, ce sont celles du garde du couloir et leurs propres cyber-implants. Face à une opposition qui est lourdement armée et protégée, ils vont de tenir plus ou moins douze secondes. Si une séance de torture est en cours, les autres prisonniers ont les meilleures chances de pouvoir se déplacer dans le complexe sans être remarqués ; mais même dans ce cas ils n'ont pas une seconde à perdre. Une fois que Bonecrack et ses mercenaires se seront lancés à leur poursuite - sans parler d'Ariel et de Lancelot -, ce sera fichu. L'équipe doit explorer le complexe pour trouver des armes et d'autres choses utiles, jusqu'à ce qu'ils réussissent à atteindre la surface ou qu'ils engagent le combat avec leurs geôliers.

La légende du plan de la planque montre les emplacements de leurs opposants si l'alerte n'a pas été donnée. Dès qu'une alarme est déclenchée, tous les mercenaires se rassemblent et commencent à fouiller le complexe. Ils se dirigeront immédiatement vers des bruits de coups de feu ou d'autres sons anormaux. Ils sont dirigés par Bonecrack et accompagnés de Lancelot.

Bonecrack et les mercenaires considèrent les prisonniers comme mortellement dangereux. Quiconque est vu avec une arme est abattu, et quiconque se rend est matraqué sans ménagements, puis jeté dans une cellule.

Iggy quant à lui sera en train de courir à travers le complexe, mis en danger par les deux camps, et sera extrêmement excité par tout ce raffut. S'il croise une ligne de feu, Bonecrack ne permettra pas à ses hommes de tirer. Lancelot pourrait quand à lui ne pas se laisser arrêter par cet ordre, et la présence d'Iggy pourrait entraîner un conflit ouvert entre le samouraï et le mage.

Si l'un ou l'autre des deux frères est abattu, le second est mis hors-jeu. Si Bonecrack est tué, Iggy devient fou-furieux. Si c'est Iggy qui meurt, Bonecrak utilisera tous les moyens à sa disposition pour se venger, et fuit sans aucun scrupule, pour revenir une autre fois, s'il ne voit pas d'autre solution. Si les runners peuvent sauver le frère agonisant, ils se trouveront des alliés en les personnes à la fois d'Iggy et de Bonecrack.

Ariel patrouille astralement le complexe et se matérialisera pour couper la route des prisonniers. Dans l'idéal, cela arrivera dans l'escalier ou l'ascenseur qui remonte au bungalow. Ariel abandonne son masque astral ; les vents se lèvent à son commandement. Un magicien verra qu'elle est une espèce d'Elémentaire de l'Air, et s'il est assez perspicace, qu'elle est peut-être un Esprit Libre. Si les runners ont étudié les commandes du système de ventilation dans les Salles 3 ou 19, ils peuvent retourner là-bas et dissiper Ariel, mettant à profit sa vulnérabilité face aux espaces confinés en scellant le complexe.

Naturellement, ils peuvent également faire cela dans des circonstances moins dramatiques. Dans ce cas, Ariel ne peut accéder au complexe et doit se contenter de suivre le combat via l'intercom.

Les scènes et les combinaisons possibles du combat sont trop nombreuses pour être toutes mentionnées. Avec autant d'éléments pour construire des passages dramatiques, le MJ devrait saisir toutes les opportunités qui se présentent et les utiliser.

SUR LA PISTE D'UN ESPRIT

Si certains des shadowrunners ont réussi à ne pas être capturés par Ariel, ils découvriront bientôt que leurs compagnons sont introuvables. On peut espérer qu'ils feront preuve de suffisamment de loyauté pour essayer de localiser les prisonniers, et qu'ils seront assez compétents pour tenter de leur porter secours quand ils auront retrouvé leur trace (s'ils la retrouvent).

S'ils ont vu les shadowrunners manquants s'enfuir du van, ils peuvent espérer qu'ils leur donneront eux-mêmes un signe de vie. Après 24 heures sans nouvelles, cependant, les runners restés libres pourraient commencer à s'inquiéter. A partir de ce moment, vous pouvez leur faire savoir qu'un véhicule abandonné cause du souci à la Lone Star. Il s'agit d'un van lourdement blindé, portant des traces de combats, qui est recherché dans le cadre du grand bombardement qui a eu lieu à Grableigh Park. Le van a été retrouvé dans un champ, dans la partie nord du Plexe. L'utilisation d'un Fixer, d'un Contact policier ou d'un M. Johnson permettra en outre d'apprendre que les traces d'un puissant gaz assommant ont été identifiées à l'intérieur du van (ainsi que tous les dommages qui auraient pu être causés par les runners en tentant de s'échapper).

Il n'y a pas plus d'informations disponibles à propos du van. L'affaire a été affectée d'un code de sécurité par les UCAS ! Les Fédéraux se sont jeté dessus car le van est un modèle utilisé par la CIA, volé à la planque.

Si les prisonniers ont été capturés par NatVat, leurs amis apprennent de Mr. Johnson que NatVat, après des négociations initiales pour libérer les runners, a finalement interrompu les discussions. Une source au bureau de la sécurité a tuyauté M. Johnson, l'informant que les prisonniers ont été livrés à une juridiction fédérale.



Les deux groupes de preuves suggèrent (à tort) que les runners sont aux mains des services de renseignement des UCAS. Évidemment, les Fédéraux sont dans l'histoire aussi innocents que n'importe qui.

Faites faire des recherches aux personnages, voire créez un système matriciel simple à pirater s'ils ont un decker. Peu importe ce qu'ils font, puisqu'en fait leurs amis ne sont pas détenus par les Fédéraux. Cependant, après environ 24 heures, leurs efforts attireront l'attention des espions du gouvernement.

Un agent contactera les runners, leur expliquant qu'il se pourrait que de petites fouines sans accréditation soient en train d'utiliser à des fins discutables les ressources du gouvernement, et leur révélant où se trouve la planque. " Bien sûr, tout ceci est hypothétique. L'installation a été utilisée pour divers projets de recherche avant que le financement soit interrompu. Des éléments cependant montrent qu'elle pourrait aujourd'hui se trouver entre les mains de personnes non autorisées. On m'a permis de vous révéler certaines données déclassées, dans le cas où vous souhaiteriez poursuivre l'enquête en tant que citoyens privés. Naturellement, si une quelconque complication devait survenir, le gouvernement niera avoir eu connaissance de vos agissements. "

Avec ce précieux indice de la part du gouvernement, les runners ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes. Alors qu'il va quitter la pièce, le brave type de l'agence peut également faire certaines remarques à propos des peines encourues par les personnes accédant illégalement aux réseaux matriciels fédéraux. Sacrément susceptibles, ces espions.

Les runners doivent maintenant reconnaître la planque et la prendre d'assaut du mieux qu'ils le peuvent, s'ils veulent tenter de secourir leurs camarades.

En outre, si les runners se sentent en forme, et s'ils ont dans leur équipe ou parmi leurs connaissances un magicien auquel ils puissent faire confiance, ils peuvent tenter de retrouver leurs amis par l'intermédiaire de la Sorcellerie Rituelle.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

Eh bien, d'une manière ou d'une autre, cette partie d'Harlequin est terminée. Et à part une collection de bosses, qu'est-ce que les shadowrunners ont gagné en y prenant part ?

INFORMATIONS

Ceux qui se sont retrouvés prisonniers savent que les missions précédentes étaient en rapport les unes avec les autres. Ils peuvent aussi mettre leur main à couper que ces runs avaient toutes pour objectif une unique et puissante cible.

S'ils trouvent les holos dans les appartements d'Ariel (Bungalow, Chambre 1), ils détiennent une preuve mystifiante qui implique que cette histoire dure depuis loooongtemps. S'ils mettent à jour les preuves contenues dans le téléphone de poignet, ils peuvent également apprendre que Tir Tairngire est impliqué.

La présence de Lancelot permet de penser que les Young Elven Technologists s'intéressent toujours à eux. S'ils le prennent vivant, il est possible que Lancelot coopère, mais sa loyauté envers Ehran imposera la pratique d'un interrogatoire " poussé " pour lui soutirer des informations

AMIS ET ENNEMIS

Si leurs adversaires ont pris la fuite, les shadowrunners pourraient vouloir retrouver la trace de quelques personnes pour approfondir la discussion. Nous suspectons en particulier qu'ils voudront passer quelques heures de franche conversation avec Docteur Qui. Ce sera en soi une aventure, car le doc assure sa protection en louant les services d'un puissant gang yakusa. L'atteindre ne sera pas facile.

Lancelot disparaîtra en rentrant dans le Tir s'il survit à la run. Le poursuivre n'est pas possible.

Les personnes les plus accessibles dans tout ce désordre sont Bonecrack et Iggy, et ce sont ceux qui en savent le moins. En ce qui les concerne, beaucoup de choses dépendent de la situation à la fin de l'aventure.

Si Bonecrack est mort, Iggy l'est aussi très probablement, parce qu'il aura essayé de tuer quiconque aura fait du mal à Bonecrack.

Si Iggy est mort, il vaudrait mieux que Bonecrack le soit aussi, parce que dans le cas contraire il traquera quiconque a tué son frère et cherchera à s'en débarrasser. Si c'est l'un des runners qui en est responsable, une future rencontre dramatique avec ce samouraï mortellement dangereux sera un must lors d'une aventure ultérieure. Si Iggy a été tué par Lancelot, ce qui n'est pas impossible, les runners se sont trouvé un allié potentiel s'ils se lancent à la poursuite des cerveaux qui tirent leurs ficelles. Évidemment, la présence à ses côtés d'un samouraï comme Bonecrack, rendu fou par la soif de vengeance, revient à porter à la ceinture un missile nucléaire tactique dont le détonateur est instable. Impressionnant, mais pas facile à vivre.

Si lors du combat final, l'un ou l'autre des Halloran est abattu, et qu'un shadowrunner parvient à lui sauver la vie en stabilisant ses blessures, les deux frères seront à l'avenir de fidèles alliés.

KARMA

Le karma d'équipe alloué pour cette run est compris entre 3 et 5 points.

- Tous les survivants gagnent 1 point pour s'être sortis vivants d'une run de plus.
- Si les prisonniers se sont évadés de la cellule, cela vaut 1 point.
- S'ils ont vaincu leurs adversaires en combat, 1 point de plus.
- L'opposition rapporte 2 points.

En plus des raisons pour lesquelles il est attribué d'habitude, du karma individuel peut être alloué pour un jeu de rôle particulièrement bon lors des situations de torture, ou pour avoir bien traité Iggy. Si quelqu'un apporte des soins médicaux à un Iggy ou un Bonecrack agonisant, la compassion rapporte 1 point.



OMBRES PORTÉES

LANCELOT WINDTREE

Un Elfe au port sévère, typique de Tir Tairngire, Windtree est convaincu de la supériorité des Elfes sur n'importe quoi d'autre à la surface de la Terre. Membre des Young Elven Technologists, il pense que des diamants sortent du nez d'Ehran quand celui-ci se mouche. Quand le saint patron des YET lui a dit d'assister "sa fidèle associée Ariel Nasir" pour des raisons de "la plus haute importance pour la réalisation des aspirations sacrées de notre peuple", Lancelot a été follement excité de recevoir ses ordres directement de sa bouche.

Même selon les critères elfiques, Lancelot est magnifique : bel homme, élégant, les traits fins, la chevelure argentée, tous les clichés quoi... Malheureusement, il le sait. Tous ceux qui veulent ressembler aux Elfes se laisseraient couper ce qu'ils ont de mieux pour une opération de chirurgie qui les rendrait moins aussi beaux que Lancelot.

L'attitude de Lancelot est puante jusqu'à l'écoeurément. Seuls les Elfes utilisant la magie peuvent se prétendre ses égaux. Les autres Elfes lui sont à peine supportables. Les non-Elfes sont ses inférieurs, a fortiori les Orks et les Trolls. Seule l'intervention autoritaire d'Ariel a permis d'éviter que Bonecrack n'envoie l'Elfe à la morgue, un jour où ce dernier commençait à s'en prendre à Iggy. Une trêve tendue existe entre eux pour l'instant.

La médaille qu'est l'arrogance raciste de Lancelot a un revers : sadisme, insécurité, qui sait ? Quelle qu'elle soit, cette tendance entre en jeu lorsque les runners sont torturés (Le Docteur est dans la Place).

Attributs/Compétences : Utilisez le Mage Elfe, p. 100, Sprawl Sites. Si ce livre n'est pas disponible, utilisez les stats du Mage des Rues, p. 45, Shadowrun. En plus de l'équipement listé pour ces archétypes, Lancelot a une épée Focus d'arme (Indice 3).



MARTIN " BONECRACK " HALLORAN

Bonecrack est un mercenaire plein de sang-froid, même pour un samouraï. Sa rép dit tout ce qu'il y a à savoir : payez, et le job est fait. Qu'il s'agisse de sauver un enfant kidnappé ou de tuer une vieille dame, ça ne fait aucune différence pour Bonecrack.

Bonecrack est un humain de haute taille, de 27 ans, couturé de cicatrices, une montagne de muscles autant naturels qu'artificiels. Sa peau est très pâle, ses cheveux noirs, ses yeux d'un gris glacé. La rumeur de la rue dit que regarder dans les yeux de Bonecrack vous montre la couleur de la mort.

Bonecrack montre rarement ses émotions. Pour ce qui est de tuer, il n'aime ni n'aime pas ça. C'est souvent la solution la plus simple à un problème : un ennemi mort et un ennemi inoffensif, c'tout.

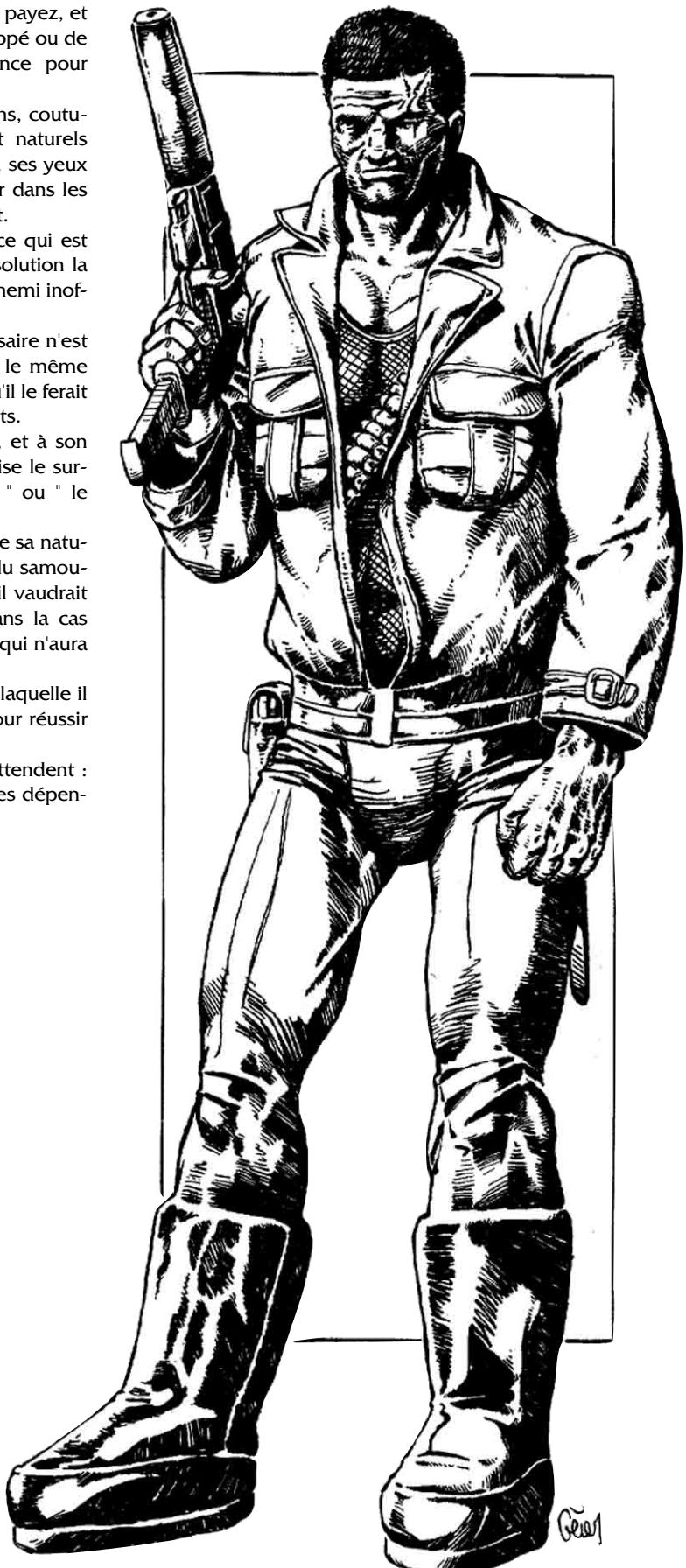
Bonecrack ne part jamais du principe qu'un adversaire n'est pas une menace. Il traite un ennemi à l'agonie avec le même sang-froid prudent, une même conscience tactique qu'il le ferait d'un street fighter en pleine santé, armé jusqu'au dents.

La loyauté de Bonecrack va d'abord à lui même, et à son frère, Ignatius. Bien que tout le monde à part lui utilise le surnom d'Iggy, Bonecrack l'appelle toujours " Ignatius " ou " le gosse ".

Bonecrack apporte à Ignatius autant d'affection que sa nature le lui permet. C'est là la seule faille dans l'armure du samouraï. Si les runners tuent Iggy au cours de l'aventure, il vaudrait mieux pour eux qu'ils finissent Bonecrack aussi. Dans le cas contraire, ils se seront fait un ennemi mortel déclaré, qui n'aura pas de repos avant de les voir morts.

Bonecrack offre à ses employeurs la loyauté pour laquelle il a été payé, mais ne combattrra pas jusqu'à la mort pour réussir un boulot qui a merdé au-delà de toute récupération.

Il donne à son groupe la loyauté à laquelle ils s'attendent : il protège leurs intérêts dans le contrat et s'occupe des dépenses médicales et légales.





ARIEL (ALIAS ARIEL NASIR)

Ariel est un Élémentaire Libre de l'Air, tel que décrit dans Le Grimoire 2050, le supplément de Shadowrun sur la magie. Toutes les informations nécessaires pour jouer le personnage sont cependant livrées ici.

"Ariel" n'est pas le vrai nom de l'esprit, seulement un surnom. Son "vrai nom", une formule magique qui est la clé de son existence et de son pouvoir, n'est connu que d'elle et d'Ehran. C'est parce qu'Ehran connaît son vrai nom qu'elle doit le servir.

Pour cette run, elle prend le nom d' " Ariel Nasir " et prétend être une magicienne free-lance.

Ariel peut se manifester sous forme humaine ou se retirer complètement dans l'astral. Naturellement, quand elle n'est pas sur le plan physique, elle ne peut être attaquée ou même détectée que par d'autres êtres présents dans l'espace astral.

Ariel peut prendre n'importe quelle forme humaine ou métahumaine, jeune, âgée, masculine ou féminine. Ses attributs sont toujours les mêmes. Si elle veut manifester sa vraie nature physiquement, elle est environnée de nuages, sa chevelure fouettée par des vents spectraux. Ses yeux se changent en puits de lumière d'une lueur de perle.

Sous sa forme humaine préférée, Ariel apparaît comme une femme sculpturale, magnifique, aux airs méditerranéens : un teint olivâtre, une chevelure châtain foncé, des yeux d'un brun si profond qu'ils semblent presque noirs. Ses traits aquilins sont impérieux, mais une lueur d'humour se cache à la commissure de ses lèvres et dans les profondeurs de ses yeux. Pensez à Sophia Loren jeune.

Ariel fait ce qu'il faut pour que son aura corresponde à sa forme physique. Sa vraie nature n'est révélée que si elle le choisit. A moins d'être étudiée par un initié (Le Grimoire : 2050), son aura est complètement dissimulée. Un non-initié n'a aucune chance de percer la supercherie.

En général, Ariel parle doucement et courtoisement. Ses manières typiques ressemblent à celles de la culture maure à son apogée. Si on l'énerve, elle peut devenir... euh... tempétueuse. Elle ne fait pas de cadeau, et si on lui fait face, elle peut faire taire la partie adverse par une démonstration de force.

Selon les termes de son serment avec Ehran, Ariel est loyale. Mais la servitude pèse à un Esprit Libre, et elle est la première destinataire de sa loyauté. Ayant déjà goûté au présent qu'est la liberté de sa volonté, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour la reconquérir.

Ariel

Notez que les caractéristiques d'Ariel sont celles d'un Élémentaire Libre, et sont par conséquent beaucoup plus hautes que celles d'un esprit lié.

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6	11	5	5	5	5	5	8	8

Puissance Énergie Spirituelle

5 3

INIT : 18 + 1D6 (Physique)/ 28 + 1D6 (Astral)

Réserves de dés : Combat 10, Magie 6, Astrale 10

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 3/3

Race : Esprit Libre de l'Air

Compétences actives : Combat à mains nues 11, Sorcellerie 8, Voitures 5

Connaissances :

Sorts : Boule de Force 5, Boule Étourdissante 5, Monde Chaotique 5, Clairvoyance 3, Sonde Mentale 5, Soins 5

Equipement : Elle peut avoir l'air de porter tout ce qu'elle veut. Il ne s'agit cependant que d'une illusion, puisque Ariel n'utilise ni armure physique, ni armes.

Pouvoirs : Compétence Magique (Sorcellerie), Engloutissement (Air), Forme Humaine, Masquage d'Aura, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif

Faiblesses : Allergie (Extrême, Confinement par ses hermétiques). Elle est bannie du plan matériel pendant un mois si elle se retrouve confinée. Vulnérabilité (Terre)

Notes : Ariel est capable de se déplacer dans l'air à la même vitesse que sur terre. La Puissance Maximum de ses sorts est 5 (sa Puissance). Elle ne subit pas de Drain.

Pour toucher Ariel avec des armes normales, les attaquants utilisent leur Volonté au lieu de leur compétence de combat. Peu importe si les personnages le savent ou pas : ne leur dites pas pourquoi. Les compétences normales sont utilisables pour des attaques menées avec des armes magiques ou en combat astral.

Parce qu'aucun personnage ne connaît son vrai nom, "tuer" l'esprit par une forme ou une autre de combat ne fera que la disiper, l'exilant du plan physique pour à peu près un mois.



IGNATIUS "IGGY" HALLORAN

Iggy s'est gobelinisé à 11 ans et en a 15 à présent. Lors des premières étapes de sa mutation, ses parents désespérés se sont précipités chez un docteur qui prétendait à qui voulait l'entendre qu'il pouvait interrompre et inverser la transformation. Le "traitement" n'a rien fait de tel, naturellement, mais il a entraîné de graves dommages cérébraux. Une semaine suivante, le charlatan était trouvé mort dans sa clinique. Selon la rumeur, c'est Bonecrack qui l'aurait tué.

Iggy a l'air du Troll lambda, mais son expression est plutôt rêveuse et perdue dans le vague la plupart du temps. Il parle avec un zézaiement enfantin, alors même que sa voix est la basse profonde, rauque, d'homo sapiens ingénis.

Iggy a l'intelligence d'un enfant Humain normal de sept ans. Il sait que beaucoup de personnes ont peur de lui et lui disent des choses méchantes. Cela le peine, mais sa nature profonde est joyeuse, et il se remet toujours vite de ses dépressions.

Il est mûr physiquement. Il ne comprend pas vraiment les pulsions qui ont agité son corps dernièrement, mais il est gentil à en devenir pathétique avec toutes les femmes qu'il rencontre en ce moment, quelque soit leur métatype. Il est également très réactif à toute gentillesse de leur part.

Iggy s'e nomme lui-même "Iggy" plutôt qu'Ignatius. Il n'aime pas vraiment que qui que ce soit en dehors de son frère utilise son vrai nom. Il appelle toujours son frère "Marty".

Bonecrack s'est débrouillé pour qu'Iggy soit lourdement cyber-modifié. Dans son système de valeurs, seul une telle puissance mortelle donne à Iggy une chance de survivre. En dépit de ses capacités guerrières, Iggy ne se bat qu'à deux conditions : s'il est menacé ou blessé, auquel cas il s'arrête dès que la menace cesse. Si Marty lui dit que quelqu'un est un méchant, Iggy essaiera de tuer le méchant.

Iggy adore son grand frère. S'il voit qu'il est attaqué, il essaie de tuer les méchantes personnes qui l'ont agressé. Si Bonecrack tombe sous l'effet de ses blessures, cependant, Iggy craque et s'accroupit pour protéger son frère. Il ne combattrra pas, à moins que quelqu'un tente de faire encore plus de mal à son frère ou à lui.

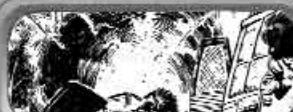
Iggy aime les personnes qui sont gentilles avec lui, et n'aime pas celles qui ne le sont pas. Il se souvient de la manière dont les gens se sont comportés, et peut être très rancunier. Il éprouve une grande réticence à faire du mal aux gens qu'il aime bien, même si Marty le lui demande.

Attributs/Compétences : Utilisez le **Samouraï des Rues** **Troll**, p. 108, Street Sam Catalog. Ses compétences sont : Combat Armé 5 (Haches 7), Furtivité 5, Combat à Mains Nues 6

Équipement : Veste pare-balles (5/3), Chrysler-Nissan Patrol-1 miniature de chez Bandaï-US, avec les lumières et la sirène qui marchent vraiment !!!!™, Gourdin (13M Étourdisant), M. Storeez (poupée clown qui parle (!) : système expert avec plus de 100 heures d'histoires, de devinettes et de blagues !!!), Hache de Combat Wallacher (12G, Pointe Avant 8L)



Géron



DOCTEUR QUI

Docteur Qui est un doc des rues, avec une réputation connue uniquement par une clientèle d'élite. Par le biais de drogues, de sondes de biofeedback, et aussi et surtout de bonne vieille douleur physique, Docteur Qui peut tirer des infos de n'importe qui. Ses tarifs sont par ailleurs raisonnables. Après tout, le Doc aime son travail.

Ce petit sadique gloussant a un air parfaitement inoffensif. Avec son teint clair, sa peau rose, avec son visage de chérubin encadré d'un halo de chevelure blanche folle, avec ses yeux bleus brillants, merde, on le verrait tout à fait en train de faire sauter ses petits-enfants sur ses genoux !

Docteur Qui est aussi plaisant et a une voix aussi douce qu'un médecin de famille dans un mauvais film. Quand il est à son travail, il devient encore plus gentil. Quand ses victimes hurlent sous ses aiguilles, ses sondes et ses lames, sa voie joyeuse fredonne en rythme, posant des questions, décrivant ce qu'il est en train de faire au corps de sa victime, posant des questions, racontant des blagues, posant des questions, des *questions*, des *QUESTIONS*.

Docteur Qui est un parfait trouillard, et il pleurnichera et suppliera s'il est menacé physiquement. Mais s'il a la moitié d'une chance de frapper par derrière, il tuera en un instant, utilisant son bio-injecteur.

Attributs/Compétences : Utilisez le **Doc des Rues**, p. 171, **Shadowrun**. Remplacez la compétence Sciences Biologiques par Combat à Mains Nues 2 (Bio-Injecteur 8). Remplacez Négociation par Interrogation 4 (Torture 6).

Équipement: Bio-injecteur: appareil de poignet qui insère dans sa cible, lors d'un combat en mêlée (Allonge 0), une aiguille en monofilament laminé, à l'extrémité guidée par capteur. Dégâts : 4L1. Si les dés d'Esquive et l'armure n'annulent pas les dégâts, une dose de drogue (au choix du Doc) est injectée dans la cible. Utilisez la moitié de l'armure d'Impact, parce que l'aiguille d'injection est très intelligente, solide, flexible et fine. Le chargeur contient 4 doses. Prix : 15000 nuyen.

Doses de drogues : Narcoject (Voir **Shadowrun**, p. 147) : Docteur Qui en a une dose. Fugu-5 : idem. Agonadine-delta: 4F2, Vitesse: 1 tour de combat. Dès que le produit est injecté, la drogue provoque des douleurs nerveuses (+4 aux SR de la victime). A la fin du tour où le poison a été injecté, la cible doit résister au poison. Si les dégâts infligés sont Fatals, la douleur atteint un degré extrême. La victime tombe, hurlant de façon incontrôlée, et meurt en quelques minutes si elle n'est pas traitée avec succès. Si le poison a des effets inférieurs à Fatal, la douleur diminue jusqu'à devenir une irritation sourde. C'est le poison préféré de Docteur Qui, et son injecteur en contient deux doses.

Vêtements de Sécurité (3/0)



LES MERCENAIRES

Bonecrack emploie un nombre de mercenaires égal à celui des runners dans cette aventure (minimum quatre). La moitié sont des humains, l'autre des Orks. Ce sont des durs, hommes comme femmes, vétérans du combat, qui ont connu le sang. Ils ne se battront pas en vain s'ils n'ont pas une chance de gagner.

Attributs/Compétences

Merc Ork : Utilisez le **Mercenaire Ork**, p. 41, **Shadowrun**. Ajoutez des Réflexes Câblés (1) pour un Ork sur deux.

Merc Humain : Utilisez le **Mercenaire**, p. 40, **Shadowrun**. Ajoutez des Réflexes Câblés (1) pour un humain sur deux.

Équipement : 2 chargeurs Firepower (15 balles dans chaque, 9M), 6 balles étourdissantes (7M Étourdissant) si les prisonniers ne portent pas de protection. Ares Predator II, Gilet pare-balles à plaques (4/3), Bâton Super Étourdissant A-Z-150 (8G Étourdissant, 5 tours de désorientation), shotgun Mossberg CMDT, cartouches normales (8G) si les prisonniers se sont évadés et ont trouvé des armes.





ESPRIT

Journal : Un Autre Jour

Je les ai envoyé contre lui une nouvelle fois, cette fois en un lieu d'où je ne pense pas les voir revenir. L'Amazonie. Une destination surprise pour des gens comme eux. Est-ce leur travail ? Leur désir ? Ou est-ce que l'un de nous inflige à nous-même à travers eux ?

Est-ce mon cher autrefois-frère ? Son influence dans la région est certaine mais cela ne le concerne pas. Sauf s'il a changé...

A t'il changé ? Les mots qu'il écrit révèlent la même arrogance, tout comme le font ses actions avec les jeunes esprits qu'il parraine. Sa voix dans cette nation-état est clairement entendue, seulement cela est diminué par le temps.

Et il a appris à aimer les fleurs depuis la dernière fois où nous nous sommes rencontré.

INTRODUCTION

Cette fois-ci, Harlequin a engagé les runners par l'intermédiaire de Anson Helms, avec pour mission de voyager jusque dans les profondeurs de l'Amazone. Il sait que la réputation de Helm aidera à convaincre les runners d'accepter le travail. Et ils auront besoin de beaucoup de conviction et de nuyens pour accepter celui-ci.

Il veut aussi voir combien le traitement de Ariel les a affecté. Il est tenté de révéler le lien avec Ehran dans toute sa gloire mais il est effrayé qu'il ne suivent leur forme primitive de chal'han. Si les runners survivent et accomplissent le but que Harlequin leur a fixé, il sera encore plus tenté de les mettre dans la confidence.

Fonte Do Sul est l'endroit où Ehran se retire du monde. Loin de ses problèmes habituels, il passe des heures à entretenir ses fleurs, qui sont sa fierté et sa joie. En frappant Ehran dans son sanctuaire amazonien, Harlequin espère montrer à Ehran qu'aucune partie de lui, même ses aspects les plus reclus, les plus introspectifs ne sont en sécurité.



DÉJÀ ARMÉ, PRÊT À VOYAGER

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez la suite au joueur qui sert généralement de négociateur ou de chef à l'équipe :

Tout a vraiment été très calme depuis plusieurs jours, mais vous récoltiez les fruits de vos boulots précédents. Quand vous sortez de votre lit cet après-midi, vous remarquez immédiatement l'icône scintillante sur votre ordinateur qui indique qu'un message vous attend sur un des systèmes locaux de boîtes aux lettres privées. Quelques touches rapides et un ou deux mots de passe plus tard, vous le téléchargez. Le texte dit : "Je serais très intéressé par une rencontre entre vous et vos partenaires. J'ai besoin d'une équipe capable d'accomplir ... l'exceptionnel, et je vous assure que le prix est correct. Si vous êtes intéressés, amenez vos amis à la Porte d'Embarquement 12 de l'Aéroport International Seattle Tacoma demain matin à dix heure et demandez Anson Helm."

Anson Helm est, d'après vos souvenirs, un des arrangeurs avec le plus grand nombre de contacts de Seattle. S'il dit que le prix est correct, cela signifie qu'il y a une montagne de nuyens à se faire. D'un autre côté, s'il dit que le boulot est "exceptionnel", vous allez vraisemblablement en mériter chaque centime.

Quand les personnages joueurs arrivent à l'aéroport, lisez-leur ceci :

L'Aéroport International Seattle Tacoma (appelé communément Sea-Tac) est le lieu d'un trafic très intense, car Seattle est comme le Hong Kong du 21ème siècle. L'aéroport déborde de gens de toutes sortes, du costard avec gardes du corps à l'ordure de la rue qui veut juste éviter la pluie. Lorsque vous passez les sas de sécurité sous le regard de trois gardes, vous vous sentez comme nus avec aucun de vos instruments, mais on ne peut rien y changer. Personne sans une licence et une sacrée bonne raison n'apporterait du métal dans l'aéroport. Vous ne pouvez qu'espérer que toutes les licences soient valables.

La sécurité est même plus rigoureuse à la porte. Lorsque vous atteignez la porte 12 et demandez Helm, un vêtement gris avec une visière réfléchissante vous inspecte et vous indique ensuite un escalier qui donne sur la piste d'atterrissement. Un vent muet souffle sur la piste et vous rapporte le son des turbines. Un costard vous conduit jusqu'à une petite voiture à 30 mètres et vous emmène à un Lear Platinum Custom. Deux minutes plus tard vous êtes assis dans des fauteuils rouges, vous limitant à une boisson rafraîchissante et vous demandant où se trouve votre hôte.

L'intercom sonne et une voix cultivée vous parle : "Si vous voulez bien vous attacher, nous allons décoller sous peu, je viendrais vous rencontrer après le départ".

Le son des machines s'arrête subitement lorsque les portent se ferment, l'oiseau est bien isolé. L'air frais et purifié envahit la cabine. Le jet s'approche de la piste de départ. Lorsque les turbines se réveillent en sursaut, vous pouvez à peine les entendre mais vous ressentez les vibrations et la tension du freinage. Puis l'accélération vous aplatie doucement dans les sièges rembourrés et l'avion s'envole. Il gagne lentement de l'altitude pour faire un virage abrupt et se remettre en place ensuite.

Un homme impeccablement habillé à la fin de la quarantaine foule du pied la cabine. "Bonjour, je suis Anson Helm". Il rie et vous serre la main. Sa poignée de main a une force que les hommes de cet âge n'ont normalement plus.

"J'espère que ça ne vous dérange pas de me rencontrer ici. Je viens juste d'acheter l'engin et je voulais l'essayer. En plus c'est si paisible en haut ; ça me semble être le lieu parfait pour un entretien d'affaire. Dès que nous aurons fini, je vous ramènerais".

Pendant qu'il vous prépare une boisson, Helm parle à nouveau. "Je vous annonce déjà que l'offre est quelque peu incroyable. Il n'y en a pas beaucoup en mesure de remplir une telle mission mais j'ai entendu de bonnes choses à votre égard.

J'ai besoin d'une équipe pour voyager jusqu'à une plantation près de la source de l'Amazone (oui, le fleuve) pour ramener une orchidée rare qui est cultivée là-bas. Cette mission doit passer inaperçue. Vous devez entrer doucement à l'intérieur et sortir ensuite sans y provoquer l'agitation des habitants. Il y aura un bonus si vous faites en sorte qu'il n'y ait pas de remous et ne provoquez aucune victime.

La plantation appartient aux Anquilar, une importante famille d'origine portugaise. Au fil des ans, ils sont devenus réputés pour leurs progrès en horticulture.

Notre employeur désire que vous laissiez une puce électronique derrière vous à la place de la plante. Cela paraît bizarre mais mes instructions sur ce point sont sans équivoque.

A présent vient la partie insolite de cette mission. Evidemment, vous ne pourrez pas approcher la plantation par les airs, cela attirerait trop l'attention. Vous allez devoir vous approcher d'une manière incroyable à travers la forêt vierge. J'ai entendu qu'il y aurait quelques indigènes désagréables, les chasseurs de têtes.

Lorsque vous aurez l'orchidée, sauvez vous vous en débordant un des avions disponibles là-bas et volez jusqu'à Lima au Pérou. Vous y trouverez des billets d'avion retour vers Seattle. Lorsque vous serez ici de nouveau, livrez la plante et vous recevez le reste du paiement.

Vous voyez maintenant pourquoi j'ai besoin de personnes qui réfléchissent et non qui ne savent que vivre entre les néons et l'acier. Vous venez à point et si vous avez entendu quelque chose sur moi, sachez que je paie bien et que mes employés reçoivent des avantages imaginables. J'ai une carte de la plantation et quelques logiciels linguistiques de Tupi, la langue principale. J'ai même quelques logiciels de pilotages, si vous les voulez.

Qu'en pensez-vous ? Marché conclu ?"

L'ENVERS DU DECOR

Anson Helm est précisément ce à quoi il ressemble : un honorable trafiquant. Les autres trafiquants sont assujettis à la température : ils font des promesses lorsque c'est frais et disparaissent dès que ça devient chaud. Si Helm fait une affaire, il fournit ; cette réputation l'a couverte de richesses dont les autres ne peuvent que rêver. (Combien de trafiquants peuvent bien s'offrir un Lear Platinum ?)

Naturellement, Helm réduit le plus possible les risques. Il sera tout à fait franc en face des personnages et leur procurera chaque avantage, ceux qu'il peut. Mais lorsque la mission aura commencée, ils seront livrés à eux-mêmes et lui n'aura jamais entendu parler d'eux.

Le MJ peut utiliser **l'Arrangeur** (page 209 dans **SR II**) pour représenter Helm mais mettez le plutôt comme un Mr. Johnson. Au niveau des opérations de Helm, il ne livre pas les runners à un employeur, il est l'employeur. Helm prend contact avec des organisations pour mener à bien leur tâche et paye ces gens de sa propre poche. Il entretient un petit état-major de représentants à court terme qui lui tient à cœur ; il préfère envoyer des runners pour les plus grosses missions, ils sont en effet plus faci-



les à remplacer.

En raison de la difficulté de la pénétration de Fonte do Sul, la plantation d'Ehran, Harlequin a engagé Helm et lui a donné une multitude de nuyens. Helm est prêt à en donner une partie mais seulement aux bonnes personnes. Sa première offre aux runners s'élève à 150.000 Y par personne, 10% d'avance et le reste à la livraison de l'orchidée. Utilisez les règles habituelles de négociation pour fixer la somme définitive. Le groupe peut gagner un bonus de 10% s'ils ne causent aucun dégâts dans la plantation (par chance). Ils peuvent choisir de recevoir l'argent en crédibubes certifiés ou sur leurs crédibubes habituels.

Helm ne dira rien sur la situation de leur commanditaire. Si les runners insistent ou se comportent de manière vraiment maladroite pour en apprendre plus, consultez le chapitre **Maîtriser Harlequin** à la page 146.

La puce informatique est ni scellée ni codée. En l'examinant, elle se révèle être une puce optique on ne peut plus commune avec un contenu de 10 Mp dessus qui renferme un programme isolé. Le programme en soi est inconnu, mais si un runners avec un ordinateur ou une grande habileté compare le contenu avec le programme dérobé de la YET (voire Amours), laissez-le faire un test contre un seuil de réussite de 9 ; le temps de base s'élève à un jour. En réussissant, le personnage remarque difficilement qu'une ligne d'une partie du code correspond à la puce dérobée de la YET. Seul, ce programme n'a sans doute aucune valeur.

Helm propose aux personnages quatre logiciels linguistiques de Tupi-Guarani (indice 3), la langue principale des indiens situés là-bas, et deux logiciels de compétence avion (4). (Pour les deux restants, ce sont des compétences de conduite avec un indice minimum de 4).

En plus, Helm paiera le compte pour toute autres choses dont les personnages auront besoin à condition qu'ils les emmènent vraiment. (Le Maître de jeu devrait garder à l'esprit que l'équipe doit parcourir à peu près 140 km en bateau et les 16 restants à pied. Ca peut être une bonne idée de réduire l'encom-

brement des personnages de la moitié des règles sur l'encombrement de SR II pour que l'effort intense d'une marche à travers la forêt vierge devienne convenable).

Helm arrange également l'arrivée à Macapá, en Amazonie, le transport en bateau en amont vers Fonte Boa à l'embouchure du Juarà, le voyage en hydravion pendant 650 km en amont et le billet retour vers Seattle depuis Lima. Enfin, il a en plus la carte de la plantation avec la marque sur le lieu où l'orchidée rare est cultivée.

Dès que Helm a terminé la négociation avec les runners, il retourne dans le cockpit et reconduit l'engin vers Seattle. Après l'atterrissement, l'équipe est reconduite dans le bâtiment de l'aéroport. L'avion partira le lendemain matin.

Si les runners essaient d'aller à la porte du Sea-Tac, consultez le chapitre **Trafic Aérien** où vous obtiendrez un aperçu de la sécurité des aéroports et du matériel utilisé.

LA ROUTE DE FONTE DO SUL

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit aux joueurs, lorsque les personnages arrivent au Sea-Tac Airport, pour y prendre leur avion:

Comme prévu, vous êtes conduits vers une des portes privées d'embarquement, depuis laquelle, vous vous rendez accompagnés de forces de sécurité jusqu'au jet de Helm. Vous attendez un court moment, avant que l'avion soit dans les airs. On vous a dit que le plan de vol passera par des pays des NAO, tous les papiers ont cependant été remplis correctement. Vous espérez qu'ils soient justes: certains de ces états sont connus pour le fait d'abattre régulièrement des avions non autorisés comme s'ils étaient des contrebandiers, ce qui ne serait sûrement pas un bon commencement.





Le Jet atterrit un court moment dans Kansas City où une vérification est effectuée; cependant il ne se passe rien. Le jet reste à l'arrêt assez longtemps pour faire le plein et décolle à nouveau.

La façon dont Helm compte vous faire entrer en Amazonie vous est inconnue, il n'a rien dit à ce sujet; l'explication dévoilerait certains de ces postes actifs qu'il préfère garder secret. Il vous a cependant assuré, que la traversée passera inaperçue. Depuis l'éveil, des forces armées ont vaincu, il y a 17 ans, le gouvernement brésilien, les Amazoniens n'accueillent presque plus de touristes à bras ouverts. Vous avez entendu des comptes rendus d'un sentiment de puissante magie, dont le gouvernement est impliqué, que l'élargissement de la forêt vierge s'accélère, le pouvoir de la magie, qu'autrefois la grande danse des esprits avait eu lieu ici. Les anciennes villes brésiliennes doivent être des enclaves de la civilisation, dirigées par des gardiens qui font très peu pour le bien-être des hommes à l'intérieur. L'émigration est ainsi soutenue, mais pas assez efficacement à cause de frais trop importants.

Vous attendez plus longtemps pour une escale à Atlanta, mais volez plus loin au-dessus de l'Atlantique. Lorsque l'engin se pose enfin, le faisant sur une petite île couverte de hautes herbes, n'ayant guère de place pour un avion, et encore moins de chemins de terre. Un grand homme à la peau mate, habillé de vêtements tropicaux vert et blanc à la mode, vous salue, dès que vous descendez de l'avion, et prend vos bagages. Avec un léger accent de la région de Boston, il se présente sous le nom de Mercer, une connaissance de Helm. Il vous conduit vers un pick-up proche, vous fait monter, et charge la voiture puis vous partez.

Il vous conduit jusqu'à un petit quai, où se trouve un hydravion amarré. De nouveau vous montez à bord et l'engin se soulève avec Mercer aux commandes. Pendant le vol, il est très courtois, il parle sans mâcher ses mots de la région et de la politique locale, cependant il ne livre rien du plan de Helm. S'il est harcelé de questions, il dit seulement que "c'est l'un des plus beaux plans que j'ai jamais vu."

Entre temps, vous avez en vue à l'extérieur la côte où l'avion vous emmène, vers le sud-ouest jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Quelques heures plus tard, Mercer amorce la descente, avec une lassitude évidente, il dirige avec confiance l'engin grâce aux commandes satellites et aux appareils de navigation de l'avion. L'atterrissement sur l'eau est très doux, la première chose que vous voyez est l'ombre foncée d'un cargo, comme si vous étiez directement devant.

L'équipage jette des cordages vers le bas et vous tire vous et votre équipement sur le pont. Après avoir mis l'avion en sécurité, Mercer arrive. Sur le cargo (un pétrolier, dont l'équipage parle portugais) vous ne trouvez que peu d'hospitalité. Les gens de la mer ont l'air d'être anxieux, et vos tentatives pour instaurer un dialogue, sont ignorées ou rejetées. Mercer parle longuement avec l'un d'entre eux et vous conduit ensuite à l'intérieur du bateau.

Les couloirs à l'intérieur du bateau sont étroits et sombres, jusqu'à ce que vous arriviez soudain dans une lumière aveuglante causée par une douzaine de lampes. Dans la pièce, qui avait du contenir une grande cargaison de pétrole, vous découvrez une silhouette noire et aérodynamique. Vous avez besoin d'un petit moment, pour reconnaître un vieil appareil à poussée vectorielle Iljuschin-290 russe. Le pilote, un rigger avec des yeux froids cybernétiques, attend à côté du nez de l'appareil. Il fait un signe de la tête à Mercer, et vous accompagne dans la cabine. Elle est assez grande pour votre équipe. Pendant que vous bou-

dez vos ceintures, Mercer parle :

"L'aviateur va vous déposer à l'Est de Macapa, en Amazonie. Depuis là, il y a une courte marche par la terre ferme jusqu'au fleuve. Voici un instrument de navigation, il vous conduira grâce aux pointillés. Là-bas, un homme vous attendra avec un bateau, il vous conduira en amont. Vous le reconnaîtrez grâce à son foulard couleur lilas, qu'il a attaché à son bras gauche."

Lorsque l'engin se posera, vous n'aurez que quelques secondes pour descendre. Ces amazoniens sont très irritable, avec ce qui peut attenter à la sécurité de leurs frontières, et ils pourront compter sur leurs radars.

Bonne chance."

Mercer donne aux runners l'instrument de navigation et les quitte avec un bref signe de tête. Il ferme la porte derrière lui.

Un instant plus tard, le ronronnement accablant des installations mécaniques de l'imposant drone se fait ressentir. Les lumières de la cabine s'éteignent, et l'appareil décolle..

Lisez ce qui suit lorsque les runners atteignent l'Amazone :

La jungle humide s'offre à vous, et vous entendez des voix et le tintement du métal sur le métal. A travers un trou dans la végétation vous voyez probablement le plus hideux, le plus délabré de tous les bateaux que vous ayez jamais vu de toute votre existence. Il ressemble à un bateau antique à une voile, avec un moteur électrique évident. Un grand latino avec un fin cigare dans la bouche est adossé contre la cabine et surveille une rangée de travailleurs, qui portent des caisses d'un dock vers le pont. Occasionnellement il se redresse pour aboyer un ordre en portugais, puis s'appuie de nouveau. Un foulard couleur lilas est attaché à son bras gauche.

Vous vous dévoilez logiquement, il vous fait un signe de tête, et vous voyez deux petits canots qui sont mis

à l'eau et qui viennent vers vous. Un instant plus tard vous êtes à bord.

Dès que vous êtes dedans, deux hommes vous accompagnent vers l'homme au foulard. Lorsque vous approchez, il se redresse, ricane de bonne humeur et vous salue d'un signe de la main. "Ami" dit-il avec un très bon anglais, "je suis le Capitaine Colon, et voici l'Esperanca, mon navire. Bienvenue à bord. Venez, nous avons une grande route qui nous attend."

Lisez ce qui suit lorsque les runners atteignent Fonte Boa :

Il reste encore quelques heures de clarté lorsque l'Esperanca entre dans Fonte Boa. Sur le quai, se tient un vieil homme avec un maillot de corps blanc, il essuie sa sueur avec un foulard couleur lilas lorsque vous approchez.

"Sont-ce les personnes de Helm ?" demande-t-il avec un accent germano-britannique. Après votre confirmation, il se présente comme étant Graeme Greene, propriétaire et pilote du Marsh Rose, un avion amphibie que Helm a loué. Greene appelle un groupe de docker et leur demande d'apporter l'équipement à bord. "Vous les retrouverez en un seul morceau, Qu'en pensez-vous si nous allons dans la ville et manger un morceau?"

L'ENVERS DU DECOR

LE VOYAGE

Se rendre en Amazonie est juste un simple voyage pour les runners, alors laissez-les en profiter. Il est important que le MJ profite de l'occasion pour leur montrer les richesses et l'influence de Helm, car c'est une directive d'Harlequin.

Le maître mot de ce voyage est "professionnalisme", quelqu'un n'a pas peur du prix ni de se donner de la peine pour cette mission : peut-être cela va-t-il donner à réfléchir aux runners.



LE SAUT

Environ une heure après que l'appareil à poussé vectorielle soit parti, l'avion perd subitement de l'altitude et une voix froide et insensible leur ordonne de se préparer à la sortie. Les runners ont atteint l'Amazonie.

Le MJ peut exploiter le passage de la frontière comme il le veut. Il peut modifier le scénario ou bien le suivre à la lettre. Si tout se passe sans encombre, la machine atterrit sur une clairière, les runners bondissent à l'extérieur et l'avion redémarre.

Si tout ne se passe pas bien, cela peut être un hélicoptère qui décide de tout examiner ou même de les suivre, un avion léger qui surgit ou bien une créature volante (" Hey, est-ce que ça ne serait pas une forme de dragon ?!! ") s'approche de l'engin. La nature de l'atterrissement peut solliciter une courte marche jusqu'au fleuve. L'instrument de navigation fonctionne parfaitement ce qui ne veut pas dire que la route sera simple. Le MJ peut confirmer les pires craintes des joueurs en abordant la jungle mais gardez les choses vraiment difficiles pour la fin.

A BORD DE L'ESPERANCA

Les personnages pourront mettre à l'abri leurs bagages dans la cabine où ils trouvent une quantité de hamacs pour eux et pour le capitaine. L'ESPERANCA a deux autres troupes d'hommes, mais qui dorment sur le pont, lorsqu'il y a des passagers à bord. Les seuls éléments modernes électroniques du véhicule sont un générateur de hautes fréquences contre les innombrables moustiques et un appareil radio-électrique à onde courte pour les distractions et les news.

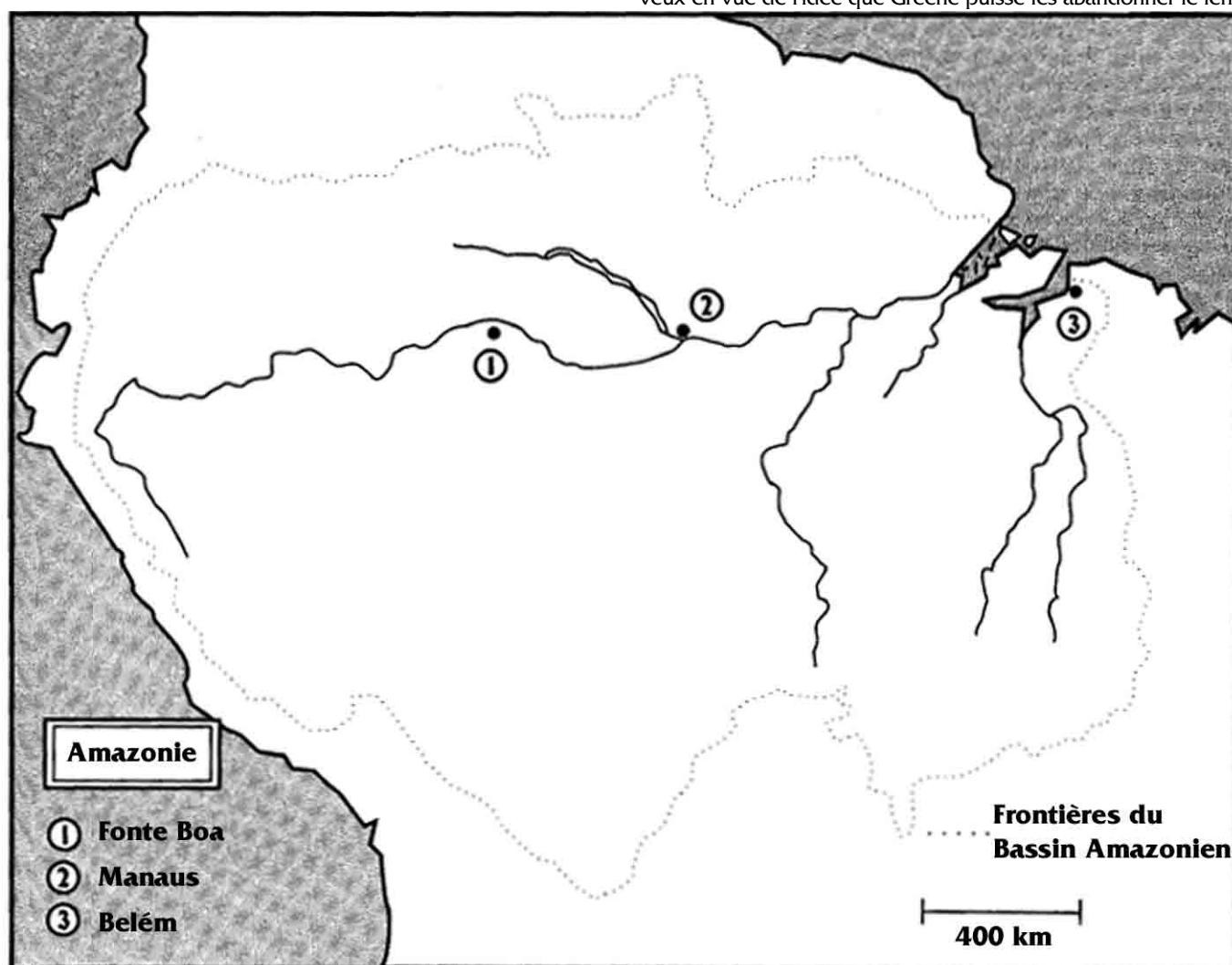
L'ensemble du voyage en bateau dure dix longs et calmes jours. Les seuls changements sont à peu de choses près les pauses journalières pour charger la batterie et une halte de 24 heures, avant la fin du voyage, à Manaus où le capitaine doit faire des affaires. Manaus est une ville d'environ 5 millions d'habitants. Finalement, l'ESPERANCA arrive au port de destination de Fonte Boa (Fonte Boa comporte environ 70.000 habitants) et les runners seront déposés avec leurs bagages.

Pour les runners, il n'y a strictement rien à faire pendant le voyage, mais peut-être imagineront-ils quelque chose. S'ils demandent au capitaine, il sera disposé à leur raconter des choses sur l'état des lois en Amazonie : Si quelque chose peut entraver l'écologie de la forêt vierge, c'est soit interdit soit très durement réprimé. L'objectif à long terme est une écologie conciliante nation et société.

FONTE BOA ET AU-DELÀ

Graeme Greene, propriétaire et pilote de l'avion amphibie affrété par Helm, accompagne les runners la nuit dans la ville à leur arrivée. Il les invite à manger un bon repas (il laissera à Helm le soin de payer la note) et les accompagne dans une pension. Pendant la soirée, Graeme harcèlera les runners de questions dont certaines très pointilleuses.

Habitué au monde violent et mortel de Seattle, les runners pourraient se sentir légèrement mal face à la curiosité de Greene. Ils pourront présumer qu'il travaille pour découvrir la vérité pour quelqu'un d'autre, ce qui devrait les rendre très nerveux en vue de l'idée que Greene puisse les abandonner le lendemain.





demain matin dans les contrées sauvages, à 600 km de la prochaine ville.

Si Greene n'est pas de leur côté, il peut les abandonner n'importe où, loin de leur lieu de destination, ils devraient alors retrouver leur route à travers des centaines de kilomètres de forêt non répertorié sur des cartes.

Mais si Greene n'est pas un agent double ; Il est uniquement un européen retiré qui passe sa dernière année dans une région rustique qu'il continue à appeler Brésil. Il regrette la lumière et les distractions des grandes villes, à travers ce dialogue avec les runners, il essaie de " vivre " l'excitation de leur vie. Si ses questions inattendues ont l'air de sonner justes, c'est parce qu'il est doué d'une intelligence bien aiguisée.

Le MJ peut procéder ainsi pour la description de Helm, il pourrait rendre les runners méfiants, sans leur faire renoncer au vol avec lui. Si les choses devaient en arriver là, Grenne remarque qu'il est allé trop loin et s'excuse en expliquant le fait par sa solitude. Si l'excuse sonne suffisamment juste, les runners auront peut-être un peu de pitié pour le vieux garçon, particulièrement s'il se fait remarquer, à ne plus poser de questions.

Les runners devront rester assez longtemps dans Fonte Boa pour remarquer quelque chose de particulier : La ville perd lentement mais sûrement son combat contre la jungle luxuriante. S'ils demandent à Greene, il leur raconte que le gouvernement éveillé à mis en place un puissant rituel magique pour compenser la détérioration de la civilisation. Dans plusieurs régions, il y a une bataille en règle qui a lieu pour repousser la forêt vierge. Plusieurs parties de Fonte Boa indiquent plusieurs marques distinctes de zones rasées par des incendies et des bandes d'arbres abattus. Tous les matins, les habitants de la ville doivent libé-

rer leurs véhicules de la végétation luxuriante de la nuit.

Greene emmène les runners à l'endroit où il a caché la Marsh Rose. C'est à peu près une heure de là, mais Greene n'ose pas ramener la machine dans la ville car elle a un moteur à combustion interne illégal. La saleté du monde environnant, vous savez bien.

Lorsque les runners montent à bord de l'avion, ils commencent un voyage en avion de 5 heures qui va les conduire à 650 km en amont. Cette distance devrait consommer la moitié de l'essence de Greene ; il a besoin du reste pour retourner à la ville. A partir de là, les runners ont encore 150 km à faire en bateau ; dans la section suivante, les événements de ce voyage seront décrits.

DE RETOUR À LA NATURE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les runners commencent leur voyage en bateau, lisez leur ce qui suit :

" Nous y sommes, les gars " dit Greene lorsque la machine atterrit sur l'eau. L'avion arrive doucement dessus et envoie des gouttes d'eau scintillantes dans le ciel, pour s'arrêter ensuite sur un banc de sable de la rive droite.

Vous détachez votre canot pneumatique et le posez sur l'eau. Greene vous serre la main et vous souhaite bonne chance.

" Si vous passez dans le coin, venez nous voir pour boire une boisson pure ! " il ricane sardoniquement de cette plaisanterie, se met sur un des flotteurs de l'hydravion et pagaye dans l'eau. Vous observez comment il grimpe dans le cockpit, la machine démarre, l'hélice dans la direction de la civilisation tourne et s'envole. Lorsque la Marsh Rose disparaît, tout est définitivement clair, votre dernière chance d'abandonner la mission est partie. La seul route maintenant est vers l'avant, votre souhait sera le retour de l'engin au dessus qui se placerait et vous emmènerait à Lima. Vous espérez.

Rien ne vous interroge cette première fois, qu'est ce que vous aviez dans la tête pour accepter cette mission. Vous êtes des hommes de la ville, vous vivez dans l'éthique de l'agitation, de la rue et pas dans la nature en large et en travers. Et vous y êtes à présent, pour vous, 5 jours à pagayer dur, avec des coups de soleil, des moustiques et en dormant à bord. Mais bon, il y a un début à tout, autant avoir tout ça le plus tôt possible derrière vous, vous pensez et le bateau glisse lentement sur l'eau.

Vous êtes en chemin.

Lisez ce qui suit aux runners lorsqu'ils rencontrent les Indiens Amahuaca :

Le soleil équatorial tape violemment sur vos têtes pendant que vous pagayez. Les vagues scintillent sur vous comme du verre inconstant. Vos yeux cherchent du repos en regardant le vert foncé de la forêt le long du fleuve. Quelques centaines de mètres en amont, vous remarquez un mouvement inhabituel. Un trio de pirogues dérive du rivage et fait route vers vous. Dans chaque bateau sont assis 2 à 4 indigènes. Ils pagaient puissamment pendant que vos bras tremblent de fatigue.

Persuadés que vous ne pourrez pas les semer, ils ralentissent et vos muscles s'accordent une pause avant la confrontation en perspective. Les pirogues des indigènes fondent sur vous pour s'arrêter à 3 mètres en aval de vous. Les occupants ne portent que très peu de vêtements mais l'individu dans le premier bateau porte une grande quantité d'anneaux en métal autour de





sa forte nuque. Un autre homme à l'arrière de l'embarcation est vêtu de plumes et de peintures aux motifs complexes. Certainement un chaman.

Celui qui a les anneaux autour du cou vous sourie et vous parle dans sa langue natale. Comme vous ne comprenez pas, il essaie avec un autre dialecte, puis avec un troisième essai qui est une forme de Tupi-guarani.

" Venez-vous pour faire halte avec nous sur le rivage ? " demande-t-il. " Bonne chasse, beaucoup manger. "

Si les runners donnent leur accord pour accompagner les indigènes, lisez ce qui suit :

Comme vous pensez qu'il ne vous reste rien d'autre pour subsister qu'accompagner ou allumer le feu (et qui sait combien d'entre eux sont encore cachés derrière les arbres), vous donnez votre accord.

Vous dirigez le bateau vers le rivage et suivez les Indiens jusqu'à une clairière ou un pot en fer gargouille sur le feu. Dedans se trouve de la pâte blanche, probablement une potée de champignons. A côté est placé un grill ou de la viande rôtit ; elle à un goût de porc. Un des homme ouvre un sac humide en peau et en tire un vers blanc d'un mètre de long. Il l'entaille avec l'ongle du doigt, sort les viscères et vous le propose. Si vous refusez, il place la tête sur la nuque et l'avale comme un spaghetti.

Après le repas, le chef prend une potée avec un liquide pétillant et le fait tourner en rond : le contenu ressemble à une mixture avec de l'amidon. Pendant qu'il fait le breuvage en ami, il commence à nouveau l'entretien :

" Pourquoi êtes-vous si loin de la ville ? " demande-t-il. Il ne semble pas vouloir parler de la chaude bouillie, il commence à discuter, comment devez vous répondre.

Si les runners ne vont pas avec les Indiens, lisez ce qui suit :

Le chaman à l'arrière du bateau a un large sourire. " The laughing Man a dit, peut-être venez-vous ? Il a dit, vous attendez peut être un trou dans les fesses. " Ce dernier mot est mal prononcé mais une offense évidente qui n'est pas issue de cette région.

A ces mots, les bateaux changent de cap et vont vers le rivage.

Lorsque les runners sont en chemin et rencontrent les Indiens Jivaros, lisez ce qui suit :

Le moment vous paraît bon pour vous reposer et suivre l'appel de la nature. Vous pilotez l'embarcation jusqu'au rivage et attachez le bateau aux racines d'un arbre qui ressemble à un gigantesque cyprès. Au-delà des collines et le long de la route par l'eau, la contrée est tranquille et crépusculaire sous le toit de la jungle, il y a étonnement peu de sous bois. Il n'y a pas assez de lumière qui traverse pour que les petites plantes puissent vivre. Au-dessus de vos têtes, des oiseaux multicolores volettent, sautent et poussent des cris perçants, d'autres petits animaux à distance cependant font des bruits légers et insignifiants. Le sol sous vos pieds absorbe tout ces petits bruits légers et insignifiants, et vous ne sentez pas le moindre souffle de vent.

Soudain, la tranquillité présente se fait encore plus calme, même les insectes deviennent muets. Vous vous arrêtez et regardez attentivement. Derrière un des immenses arbres disparaît un indien grimaçant qui tient un vieux fusil de chasse autour du bras. Plus au loin en viennent déjà plusieurs avec des carabines, certains avec des arcs armés de flèches. En fin de compte, un vieil indien avec des morceaux d'os, des plumes et une peau qui pendent à son pagne, apparaît. Ses yeux furieux vous regardent pendant qu'il s'adresse à vous.

" Vous êtes des intrus. " Sa voix rude rend la compréhension du Tupi-guarani difficile. " Vous êtes ici indésirables ".

Si les runners rencontrent les Jivaros pendant qu'ils sont en chemin à pied, lisez ce qui suit :

Sous le toit de feuilles, tout est immobile et déjà sombre. Il n'y a que très peu de lumière qui pénètre, ainsi, les sous bois poussent très peu. Au-dessus de vos têtes des oiseaux multicolores sautent et poussent des cris perçants, et d'autres animaux à distance font du bruit. Le sol absorbe les bruits de vos pas mais pas la petite brise qui souffle. Vous mettez vos sacs à dos en place et foulez le sol avec de rapides enjambées.

Soudain, la tranquillité présente se fait encore plus calme, même les insectes deviennent muets. Vous vous arrêtez et regardez attentivement. Derrière un des immenses arbres disparaît un indien grimaçant qui tient un vieux fusil de chasse autour du bras. Plus au loin en viennent déjà plusieurs avec des carabines, certains avec des arcs armés de flèches. En fin de compte, un vieil indien avec des morceaux d'os, des plumes et une peau qui pendent à son pagne, apparaît. Ses yeux furieux vous regardent pendant qu'il s'adresse à vous.

" Vous êtes des intrus. " Sa voix rude rend la compréhension du Tupi-guarani difficile. " Vous êtes ici indésirables ".

L'ENVERS DU DECOR

LE VOYAGE SUR LA RIVIÈRE JUTAI

Si les runners se pressent, ils peuvent parcourir 32 km par jour en amont. Ils peuvent rester 4 jours et demi sur le fleuve et ainsi parcourir une distance de 144 km ; les 16 km restant jusqu'à la plantation devront être faits à pied. Le terrains est ici presque impraticable et les sacs à dos sont devenus plus légers (une grande partie de l'équipement a du être consommée jusqu'ici.) Ils peuvent parcourir cette distance en une demi-journée.

Chaque fois que les PJ parcourent 16 km, Le MJ lance un D6 pour désigner si les runners ont été découvert par les Amahuacas. Ce qui veut dire que toute les après midi et tous les soirs la possibilité est présente. Sur un 1, les runners rencontrent les Amahuacas ; reportez-vous pour cela au paragraphe **Des indiens amicaux**. Cette rencontre n'a lieu qu'à un seul endroit, c'est pourquoi le MJ ne devra ensuite plus jeter les dés pour les Amahuacas.

Lorsque les runners ont avancé jusqu'à 96 km de la plantation, la possibilité de croiser les Jivaros existe. Le MJ lance à nouveau un D6 tout les 16 km. A 96 km, les runners rencontrent les indiens sur un 6, à 80 km sur 5 ou 6, et ainsi de suite. Lorsqu'ils sont à 16 km de la plantation, ils doivent continuer à pied, ils rencontrent au plus tard maintenant les Indiens automatiquement. Pour les détails de cette rencontre, lisez le paragraphe **Chasseurs de têtes** ci-dessous. (Ainsi que la rencontre avec les Jivaros qui s'en suit.)

Pensez bien qu'il est possible pour les runners de croiser les Jivaros avant de rencontrer les Amahuacas.



DES INDIENS AMICAUX

Quand les runners se heurtent aux Indiens Amahuacas avant qu'ils ne soient venus à bout des 144 km en bateau, la rencontre se trouvera très vraisemblablement sur l'eau. Quand les runners pour n'importe quelle raison font une pause, passez leur la description dans **Dites le avec des mots** en rapport. Quoi qu'il en soit, 2D6 indiens sont cachés.

Les amahuacas sont une tribu très répandue de gentils chasseurs et quêteurs qui habitent dans le bassin amazonien depuis des milliers d'années. Harlequin a noué des liens avec eux lorsqu'il a découvert, il y a quelque temps, la plantation d'Ehran et ses liens avec les Jivaros. Avant de donner à Helm la mission d'organiser ce run, il a établi un contact avec les Amahuacas et leur a demandé de surveiller le fleuve et d'assister l'équipe de toutes les façons sans pour autant aller à la plantation. Ainsi les runners ne sont manifestement ni des missionnaires ni des anthropologues, et ils doivent bien cela à la tête d'Harlequin.

Les Amahuacas offriront de la nourriture, des conseils et de l'approvisionnement médical si c'est nécessaire. Les conseils se limitent à des petites astuces pour survivre dans la jungle. En outre, les Indiens suivront les runners pendant quelque temps et prêteront l'oreille au cas où l'équipe entrerait en conflit avec les Jivaros comme il est décrit dans **Chasseurs de têtes**.

Pour le chef des Amahuacas, vous pouvez utiliser le **chef de tribu** à la page 210 de **SR II**. Le chaman est un **chaman** (page 60) qui suit le totem serpent. Servez-vous pour les membres restants de la tribu du **membre d'une tribu** (page 64). Réduisez l'équipement à un couteau, un arc et vingt flèches.

De tous les indiens, le chaman avait les meilleurs liens avec Harlequin, bien que l'on parle d'ancienne visite de "The Laughing Man" avec lui. Mais il ne dira rien en rapport sur "The Laughing Man" et si on lui adresse la parole, il niera même avoir utiliser ce terme.

Les Indiens diront seulement sur Fonte Boa qu'un grand esprit démoniaque y vit.

CHASSEURS DE TÊTES

Les Jivaros sont des guerriers qui luttent violemment contre les intrus des pays étrangers. Auprès des Amahuacas, ils ont une redoutable réputation ; des exploitations agricoles et des

plantations à l'extérieur de la tribu dans les environs de la ville Eirunepé ont déjà eu à souffrir de leurs actes.

Les Jivaros respectent les hommes qui ont déjà tué fréquemment, les soi-disant "cœur de pierre". Le problème pour de si grands chasseurs est la croyance des Jivaros que l'âme de la victime s'élève et se venge si on ne peut pas la conserver en quelque lieu que ce soit. Un vase sera placé pendant qu'on enlèvera le nez, les oreilles, les paupières et les lèvres de la victime, ensuite on fracasse le crâne et on fait sécher le reste qui se retrécit jusqu'à obtenir la taille d'un poing.

De nature cruelle, les Jivaros vivent dans des cabanes de chasse et y gardent leurs plus précieuses possessions qu'ils ont gagnées ou volées dans les régions civilisées. Ce sont de grands simulateurs qui font croire à leur victimes que celles-ci ont fixés les affaires à travers un arrangement raisonnable pour pouvoir mieux les attaquer en suite par derrière.

En réalité, les Jivaros vivent plus à l'Ouest près des frontières de l'Equateur et du Pérou où sont la plupart des membres de la tribu. Il y a quelque temps, Ehran a voyagé à travers le territoire de la tribu, lorsqu'il a rencontré quelques Jivaros. Ils lui ont offert de la nourriture et un entretien, puis ils ont voulu le surprendre. Mais Ehran avait compris leur manigance et était préparé. A la suite du combat, il tua huit des plus vaillants hommes avant de fuir.

Sans connaissance du culte des Jivaros, Ehran a laissé les corps des morts pendant deux jours gisant par terre en attendant que les Indiens les enterreraient. Pour mettre fin à la puanteur de la pourriture, il les enterra finalement lui-même.

Les Jivaros qui l'observaient en embuscade depuis la forêt ont interprété sa façon d'être comme un mépris conscient de l'âme de ceux qui sont tombés. Puisqu'il n'est pas tombé malade et n'est pas mort, ils sortirent de leur cachette et l'honorèrent comme le dieu des combats.

Depuis, Ehran chercha une demi-douzaine d'hommes de la tribu et leur ordonna d'aller vers l'Ouest dans sa plantation dans la forêt. Il leur interdit pour ses raisons de traverser la rivière et de laisser passer des étrangers sauf s'ils arrivaient par le ciel. De cette manière, les visiteurs peuvent arriver en avion ; s'ils tentent de s'en approcher à pied, chacun des intrus sera attaqué à la gorge par les Jivaros.



Le MJ devrait être en condition pour représenter les Jivaros avec ces connaissances. Pour déterminer combien d'Indiens sont présents, jetez 3D6. La moitié (arrondi) sont armés de carabines de chasse à la place, que Ehran leur a donnés ; ceux restant sont équipés d'arcs et de flèches. En plus, tous portent un couteau. Utilisez le **membre d'une tribu** page 64 dans **SR II**, limitez leur équipement comme mentionné plus haut. Avec les combattants se trouve un chaman corbeau (**chaman** avec un ali-gnem trompeur, page 60, dans **SR II**).

Le chaman ne restera pas pour lutter, en particulier si la situation se présente mal pour les Indiens. Selon le MJ, il pourra lancer des sorts en sécurité à distance.

Si ça se présente mal pour les runners, émergent soudain 2D6 Amahuacas qui viennent aux côtés des personnages. Ils les ont suivis cachés et les ont observés, en attente justement de ces incidents. Si les runners n'ont jusqu'ici pas encore rencontré les Amahuacas, mener après le combat la rencontre qui est décrite dans **Des Indiens amicaux**.

Lorsque la rencontre est terminée, les runners peuvent continuer leur trajet vers la plantation.

LA ROUTE A TRAVERS LA JUNGLE

On peut supposer que les runners ont un grand respect pour la route à travers la jungle de l'Amazonie. Songez que l'éveil du monde entier a aussi troublé la faune et la flore, et que la jungle amazonienne ne forme en aucun cas une exception. Ici, il se passe des choses paranaturelles qui font dresser les cheveux sur la tête. Il y a des formes différentes de serpents et de sauriens éveillés qui transforment leur apparence, mais quelques-uns avec de véritables pouvoirs et des capacités insolites. Des oiseaux sont aussi omniprésents, la plupart avec seulement des petites transformations. N'oubliez pas les insectes -les insectes sont partout.

N'oubliez pas non plus les plantes, l'Eveil ne les a pas épargnées non plus. Pour des raisons aisément imaginables, il y a une forme éveillée de plante carnivore comme la plante qui attrape les mouches mais avec une liane gluante, qui tressaille, sensible à la chaleur et pouvant procurer un amusement.

Le MJ peut tirer des conseils du **Livret des métacréatures** pour prendre quelques idées de créatures éveillées. S'il développe les siennes, les joueurs n'auront aucune idée de ce qui va leur arriver. Il se peut même qu'une toute petite crainte germe dans leurs cœurs...

L'APPROCHE FINALE

DITES LE AVEC DES MOTS

Lorsque les shadowrunners atteignent Fonte Do Sul, lisez leur ce qui suit :

Pendant que vous avancez péniblement à travers la forêt vierge, vous jetez un regard vers une zone plus claire devant vous. Vous avancez sans vous en rendre compte au bord d'une clairière de presque 100 mètres de diamètre clôturée par un grillage en fer d'une hauteur de 5 mètres de haut.

Vous êtes dans les environs du coin Nord Est et voyez une piste d'atterrissage et un bâtiment qui doit servir de hangar pour y garer un Cessna C750. Assez loin sur votre droite se trouve un grand manoir avec une serre qui y est adossée. Plus à l'arrière de l'aire, deux autres bâtiments sont visibles, une étable et quelques parcelles de terre qui sont clôturées.

Un agréable domaine pour quelqu'un que ça ne dérange pas de passer ses jours à un million de kilomètres dans le trou du cul du monde.

L'ENVERS DU DECOR

Y ALLER EN ECLAIREUR

Lorsque les runners font le tour de Fonte Do Sul pour y jeter un coup d'œil (et ils seraient extrêmement bêtes s'ils ne le faisaient pas) le MJ peut montrer la carte de ce chapitre pour décrire ce qu'ils voient. Les caractéristiques de chaque partie sont décrites à la suite.

EXPLICATION DE LA CARTE DE FONTE DO SUL

Grillage (A)

Le grillage en fer mesure 5 mètres de haut et conduit suffisamment de courant électrique pour empêcher un indigène de grimper par-dessus. Si les runners ont des gants pour isoler leurs mains, ils peuvent le franchir avec un test d'athlétisme (2). S'il y a au moins un succès, le personnage passe de l'autre côté sans encombre. S'il ne fait pas de succès ou touche la grille à main nue, le runners subi des dommages 5L étourdisants et est désorienté pendant 4 rounds moins le nombre de succès d'un test de constitution (5) effectué au préalable (SR +4).

L'autre moyen de franchir le grillage est d'interrompre le courant électrique ce qui demande un test d'électronique (4). Les runners disposeront d'un round par succès avant que quelqu'un ne vienne examiner la chose.

Piste d'atterrissage (B)

Cet endroit lisse n'offre au runners absolument aucun abri, ils doivent le traverser. La nuit, la piste est éclairée non pas parce qu'ils attendent un atterrissage mais plutôt pour éloigner l'obscurité de la forêt.

Manoir (C)

Le gigantesque manoir de trois étages offre deux ailes à tous les employés de la place de Fonte do Sul. Le premier étage au complet est considéré comme disponible pour les visites occasionnelles d'Ehran (une fois par mois). Les employés le connaissent comme Senor Aquilar, le dernier membre de sa famille. Lorsqu'il séjourne ici en visite, il se lance un sort de Masque et se donne une apparence portugaise.

Si les runners pour n'importe quelles raisons doivent aller dans le manoir, le MJ devra improviser l'intérieur. Quelques serviteurs courront partout nuit et jour criant de prendre le large lorsque les runners se montrent ce qui appelle les gardiens à la rescoussse.

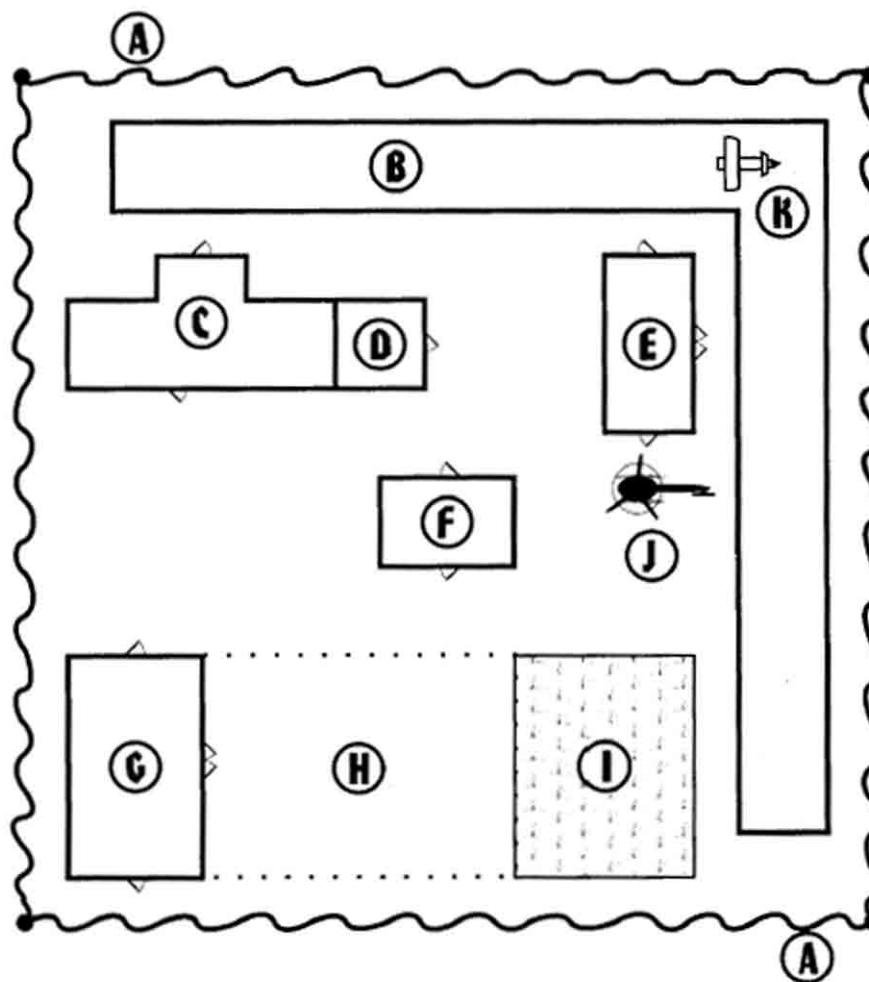
Une peinture dans l'étage d'Ehran est particulièrement intéressante. C'est l'original de Holo, qu'Ariel a dans sa chambre dans la section **Riposte**.

Serre (D)

À l'aile ouest du bâtiment est adossée une grande serre pour conserver une humidité et une température constante pour les orchidées de Fonte do Sul. Les runners devront entrer furtivement pour dérober une fleur et laisser derrière eux la puce informatique de la Young Elven Technologie.

Si les runners mettent les pieds dans la serre de jour, il y a 50% de chance qu'un gardien seul travail à l'intérieur. Utilisez le **squatter** à la page 209 dans **SR II**. Le gardien n'opposera aucune résistance.

Bien entendu, il y a quelque chose d'autre ici qui doit être pris en considération : un Barghest (page 221, dans **SR II**). Pour découvrir la créature endormie fourrée dans la serre, un test de perception (8) est nécessaire. Un succès laisse pressentir à l'observateur qu'il y a quelque chose dans les broussailles, avec deux succès, il reconnaît que ça a une forme ressemblant à un chien, et avec trois succès ou plus, il l'identifie comme un



Fonte do Sul

Cloture

5 mètres

Cloture d'enceinte

Parterre

Barghest, s'il en a déjà vu des semblables.

A cet endroit, le Barghest a aussi la possibilité de remarquer les intrus. Dès qu'il le fait ou s'il est en posture de recevoir une attaque, il pousse des hurlements. Ces bruits alertent les gardes.

Hangar (E)

Le hangar a été construit pour recevoir le seul avion de la plantation (oui, seulement un : espérons que ça ne va pas rendre les runners trop nerveux). Bien qu'il soit assez grand pour le Cessna, celui-ci reste en règle générale sur la piste d'atterrissege en cas de besoin.

Le hangar a une protection radar sur le toit pour surveiller les avions venant et un appareil radio électrique à ondes courtes pour avertir les intrus dans l'espace aérien d'aller à Eirunepé, la ville la plus proche.

Lorsque les runnners arrivent à la plantation, ils découvrent un hélicoptère armé derrière le hangar qui est posé à terre. Un groupe de six soldats est venu avec lui par ici est entré dans le hangar (utilisez le **soldat** dans **SR II**, page 58, mais donnez-leur des AK-98 à la place des LMG). Avec les soldats est venu un **rigger** (**SR II**, page 59) pour l'hélicoptère et qui va également dans le hangar.

Cagibi (F)

Ce bâtiment est divisé en quatre pièces, des outils et des ustensiles pour différentes tâches s'y trouvent : électronique, mécanique de précision, menuiserie et travail d'électronique

optique peuvent être effectués ici. De jour, il y a 50% de chance qu'une personne s'y attarde pour travailler et une probabilité de 15% pour une seconde. La nuit, le bâtiment est logiquement vide.

Etable (G)

Ici se trouvent quelques chevaux de selle, deux vaches laitières, 15 poules et assez de fourrage pour six mois. De jour, il y a presque toujours quelqu'un (1 à 5 sur un D6), de nuit seulement sur un 1 sur un D6.

Pâaturage (H)

C'est une prairie clôturée pour que vaches et chevaux puissent se déplacer librement à l'intérieur.

Potager (I)

Du soleil toute l'année, des méthodes modernes de culture et un peu d'engrais subviennent aux besoins d'une rangée entière de différents légumes sur un champ fertile. De jour, il y a une probabilité de 1 sur 3 que quelqu'un soit en train de travailler ici.



Hughes WK-2 Stallion (J)

A cause du grand nombre d'attaques sur la propriété, Ehran a ces derniers temps pris des mesures de sécurité. Afin d'assurer la défense de Fonte do Sul, il a fait venir le Stallion (page 252 dans **SR II**) avec six soldats. (Les soldats et le rigger se sont installés confortablement dans le hangar). L'hélicoptère est une version militaire avec deux MG lourdes sur les hardpoints et deux AK-98 sur les Firmpoints.

Si les runners ont un peu de cervelle, ils modifieront leur plan et prendront le Stallion à la place du Cessna pour prendre la fuite.

Cessna 750 (K)

Cet avion est utilisé en temps normal pour expédier le courrier et pour se procurer des denrées périssables à Eirunepé. Avec la présence inattendue de l'hélicoptère de combat, les runners pourront s'échapper en utilisant la machine.

INFILTRATION

Dès que les runners ont fait la reconnaissance de la plantation, ils doivent décider par quel côté ils veulent pénétrer. De jour, le manoir, la serre, le hangar et l'étable sont les lieux les plus animés. Il y a également de l'activité occasionnellement dans l'atelier ou dans le champ. De nuit, le manoir et la piste d'atterrissement sont les mieux éclairés. De jour comme de nuit, une infiltration par l'est est la plus simple, il s'y trouve non seulement de bon abris mais aussi un accès rapide vers la serre.

Pensez qu'il y a une serrure sur chaque porte de la propriété. À part la clôture et la possibilité de rencontrer un employé, les runners ne devraient pas avoir de problèmes pour pénétrer dans la serre, y emporter une orchidée et s'enfuir à nouveau.

Cette partie du run devrait être une promenade pour les runners. Les choses sérieuses commencent à la partie suivante.

PRENDRE LA FUITE

Comme il a déjà été mentionné, le Stallion est le meilleur choix si les runners veulent s'enfuir et que les soldats n'ont aucune chance de les rattraper. Si nécessaire, le MJ peut rappeler aux joueurs qui ne savent pas habilement diriger un appareil à rotors qu'une des caractéristiques du Stallion est la présence d'un pilote automatique.

Naturellement, il est théoriquement possible de détruire l'hélicoptère et de prendre ensuite le Cessna, mais ceci peut signifier qu'ils devront se frayer un chemin à travers les soldats vacants et qu'ils vont se prendre quelques balles pendant qu'ils tenteront d'atteindre les airs avec le Cessna.

Si les runners prennent le Stallion, les soldats les suivront dans l'espoir que les personnages ne savent pas se servir des armes de l'hélicoptère. Dès que les runners ouvrent le feu, les soldats font demi-tour et s'enfuient.

SAUTER PAR LA PORTE

A ce point, le MJ doit laisser les runners croire qu'ils vont s'enfuir, particulièrement si ils commencent à se féliciter d'eux-mêmes, il peut alors se lancer dans la surprise suivante...

Pendant que les runners se sont appliqués à pénétrer dans la plantation, un chaman Jivaros a invoqué un Esprit des tempêtes de puissance 3. Pendant que les runners tentent de s'échapper, il envoie l'esprit pour détourner leur avion et empêcher leur fuite.

Le premier signe de la présence de l'esprit est que dans l'avion, le ciel devient soudain anormalement noir. Puis l'engin se met immédiatement à s'agiter dans des turbulences et l'autopilote a fort à faire pour maintenir la trajectoire. Si les personnages regardent par la fenêtre, ils constatent difficilement que des nuages denses limitent la vue à quelques mètres et ne permettent pas de voir le sol.





Puis il y a un vif éclair - la force de la décharge électrique de l'esprit - , suivi d'un bruyant coup de tonnerre. À l'intérieur de la cabine, les personnages sont en effet certains des conséquences de l'éclair et à leur grande frayeur tout les instruments et aussi le pilote automatique tombent en panne.

Cela laisse les personnages dans une situation grave. Sans l'auto-pilote, personne ne doit prendre les commandes. Comme les instruments sont morts, ils doivent voler en aveugle au sens propre du mot. C'est une manifestation du pouvoir Confusion de l'esprit.

Un magicien pourra immédiatement reconnaître la nature de l'esprit. Il peut essayer de le bannir mais pendant la lutte, les nuages et les instruments morts demeureront.

Si l'esprit des tempêtes n'est pas engagé dans un combat contre un magicien, il commence déjà à lancer son pouvoir Peur contre les personnages. Le MJ fait un test d'opposition caché entre la puissance de l'esprit contre la volonté des personnages. Le nombre de succès donne l'étendue de la peur (cf. pouvoir peur). Si le pilote n'est pas confus, le MJ fait un test caché de sa compétence de pilotage et pleurniche avec énervement - indépendamment du résultat.

Les armes à feu peuvent être utilisées contre l'esprit conformément aux règles du **Grimoire**. Considérez à l'avenir que l'hélicoptère est un objet technologique et fabriqué avec une résistance de 7, comme dans la table page 130 dans la section attaque magique contre véhicules à la page 108 dans **SR II**.

La situation devient dure mais les runners devraient être en posture de vaincre l'esprit surtout si un magicien est présent. Si cela se produit, l'auto-pilote pourra alors "miraculeusement" se remettre en route si les runners sont vraiment dans la merde ou si quelqu'un peut faire un test d'électronique (C/R).

Si l'engin s'écrase, les runners se retrouvent à nouveau dans la jungle, peut-être blessés, avec un esprit des tempêtes qui maintenant qu'ils sont sortis de son domaine ne peu rien faire d'autre que de les tremper jusqu'aux os. À ce moment, il y a de nombreuses possibilités qui s'offrent au MJ et c'est le moment pour lui de renverser la tendance.

SE BARRER DE LÀ

Selon l'état d'âme du MJ, le vol peut soit se passer sans problèmes jusqu'à Lima soit devenir un voyage d'enfer. Les runners sont-ils prudents ? Volent-ils à basse altitude pour éviter d'être découverts ou surgissent-ils bêtement face aux habitants. Ehran a, disons, une autorisation particulière pour leur moteur à combustion interne, mais la sottise reste la sottise.

Helm a préparé le voyage depuis Lima vers Seattle, ce qui ne veut pourtant pas dire que les runners ne seront pas en sueur.

Lorsqu'ils sont enfin de retour à Seattle, Helm leur dit qu'ils doivent garder la plante et se tenir à disposition pour un nouveau contact avec un autre Mr. Jhonson.

KARMA

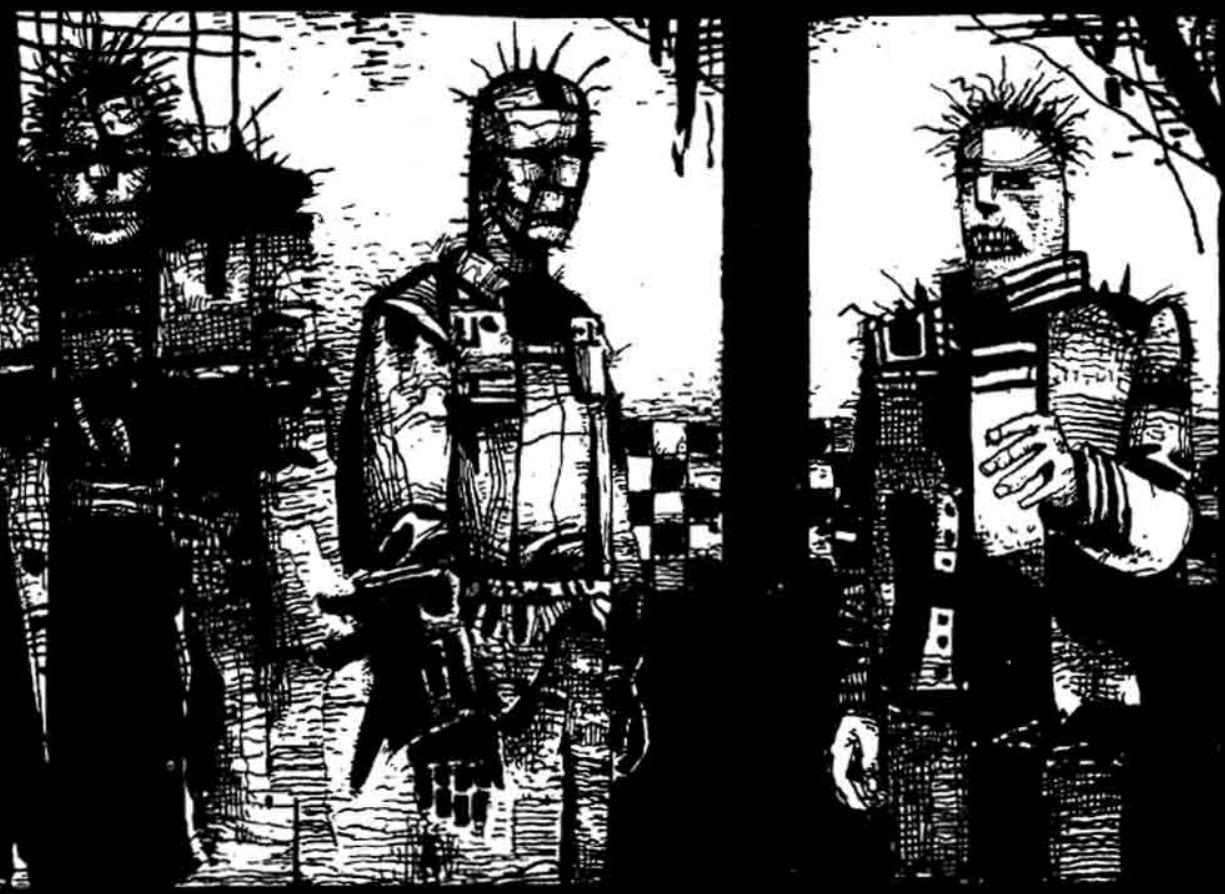
Karma de groupe :

Pour avoir survécu	1 Pt.
Pour avoir atteint l'objectif	3 Pt.
Pour avoir évité blessures et dégâts sur la plantation	1 Pt.

Karma individuel

Reportez-vous à la page 240 dans **SR III** ou à la page 119 dans **SR II**





FUTUR

*"The future's uncertain,
but the end is always near."*

Jim Morrison

INTRODUCTION

Dans ce chapitre, les runners sont engagés pour voyager jusqu'à Columbia dans le Missouri, et kidnapper là-bas une certaine Jane Foster. Jane est, bien que les runners ne le sachent pas, le sujet des données biomédicales et généalogiques détruites dans le système de Sylvan Information dans l'aventure **Physique**. Elle est la fille d'Ehran.

Jane ne sait pas qui étaient ses parents et encore moins qu'elle est la fille d'Ehran. Elle a d'ailleurs à peine entendu parler de lui. Ce qu'elle sait c'est que quelqu'un a cherché à l'enlever.

Ce ne sont pas les runners ; à ce moment précis ils ne sont même pas encore à Columbia. Qui alors? Et bien, Ehran, qui craignant que le *Chal'han* d'Harlequin ne soit allé trop loin, a dépêché une équipe d'employés (lire "brutes") pour s'emparer de Jane et la mettre en lieu sûr. Malheureusement les hommes de main ont raté leur coup et elle se cache désormais.

Ses protecteurs forment un gang de mages appelé les Pretenders. La nuit va être chaude dans cette bonne vieille ville.

VOYAGE VERS LE MISSOURI

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous dormez du sommeil du juste, finissant de cuver le Green Neon Fizzes de trop de votre sortie de la veille, quand la sonnerie du téléphone vous vrille les tympans. Comme une cigale insistante, il commence à percer un trou dans votre cerveau jusqu'à ce que la seule possibilité d'échapper à la folie semble être de décrocher. Sans préambule, l'homme à l'autre bout du fil en vient directement au fait. "Vous avez la fleur? C'est très bien. M. Johnson souhaiterait discuter avec vous d'un run supplémentaire. Soyez ponctuel au Style de Tacoma, à huit heures précises. Je sais que je n'ai pas besoin de vous rappeler de laisser vos gros joujoux à la maison. De plus il y a un code vestimentaire très strict. Ne me forcez pas à vous rappeler à l'ordre sur ce point. Les conséquences seraient fort désagréables. Et amenez la fleur ; vous en aurez besoin."

Vous continuez à scruter le plafond alors que la connexion prend fin. Il semble bien que vous soyez de ce coup-ci, que vous le vouliez ou non.

Quatorze heures plus tard, vous vous garez à côté du Style, un des restaurants les plus tendance de Seattle. Vous regardez votre montre et remarquez que vous avez encore dix minutes avant le rendez-vous. Sur le chemin de la porte, vous rajustez votre manteau et en profitez pour remettre vos cheveux en ordre. Une fois passée la porte blindée, vous apercevez Betty, plutôt portière du Style, hôtesse d'accueil ou videuse suivant comment elle souhaite se faire appeler. Vous l'entendez ricaner tout bas alors qu'elle vous fouille à la recherche d'armes dissimulées. Il semble évident qu'elle le fait avec un grand plaisir.

Après que l'on vous ait laissé passer, les portes intérieures s'ouvrent et vous laissent entrer dans le Style. Vous passez dans un couloir blanc et propre vers le maître d'hôtel à l'autre bout. L'Elfe en costume sourit poliment. "Vous êtes avec M. Johnson? Suivez-moi, je vous prie."



Sans se retourner il vous conduit dans l'élégante salle à manger jusqu'à une table près de la fenêtre. Il vous propose des sièges et vous aide à prendre place. "M. Johnson arrivera bientôt ; il a pris la liberté de commander pour vous. Le hors-d'œuvre sera bientôt servi." Il sourit, peut-être pour sembler sympathique et s'en va.

Vous en êtes à la moitié de la salade quand M. Johnson arrive. Il s'installe sur un fauteuil et ouvre son attaché-case. "Messieurs, excusez mon retard. S'il vous plaît continuez votre repas pendant que je vous décris la course." Il faut au moins lui laisser cela, il considère acquis ce qu'il vous a donné.

"Vous irez dans une petite ville appelée Columbia dans l'État Fédéral du Missouri. Cela se trouve à l'extrême Ouest des UCAS. Quand vous serez là-bas, vous emmènerez une certaine demoiselle Jane Foster, une secrétaire corporatiste de moindre importance qui travaille pour une petite corporation de logiciels appelée CommTech. Vous devez laisser dans l'appartement de Mlle Foster la fleur qui est en votre possession. C'est un point essentiel mais je me suis laissé dire que ce n'est pas la première fois que vous faites l'expérience de tels arrangements. Mlle Foster vous accompagnera sur le trajet du retour vers Seattle. Le trajet vers Columbia se déroulera par le réseau public de transport. Pour le retour vous voyagerez dans un jet privé. Le transport sera disponible trente minute après à l'aéroport de Columbia."

M. Johnson pose une feuille de papier sur la table, sur lequel se trouve l'adresse de Jane Foster. "Dès que Mlle Foster sera arrivée en sûreté à Seattle, vous serez payés 70 000\$. Vous avez tout compris? Je pense que oui. Je suis désolé, je vais devoir vous laisser. Voici une petite avance. Dans chacun de ces crédibutes se trouvent 10 000\$. Vous avez des tickets réservés pour le vol 12-05 de Delta Airlines vers Kansas City, où un petit véhicule vous conduira ensuite jusqu'à Columbia. Les tickets sont évidemment dans les crédibutes. Bonne fin de repas, avec mes encouragements."

M. Johnson se lève alors brusquement et quitte la table. Vous vous rendez soudain compte qu'il ne vous a même pas donné l'occasion de dire "Cui".

Lisez leur ceci pendant le vol vers Columbia :

Vous quittez le Cessna, crispés et fatigués par les quarante-vingt dix minutes de vol. Vous vous étirez quand vous jetez un œil par-dessus la piste d'atterrissage illuminée vers un terminal. A l'est vous suspectez les premières lueurs de l'aube. Certains membres d'équipage s'affairent autour de la machine et d'un camion. Vos bagages sont apportés à côté de vous pendant que vous attendez la machine. Pas de contrôle des bagages sur ce vol.

Vous portez vos affaires à la main aussi dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, vous ne laisser qu'un petit regard au bâtiment. Au mur, trois boutons pour des voitures à louer sont disponibles. Vous en choisissez un au hasard et vous rapprochez de la douzaine d'employés présents. Vous sonnez au guichet et réveillez la réceptionniste. Elle demande en rougissant si elle peut vous aider. Pas de grosse surprise concernant l'état pas particulièrement bon de la sélection. Des voitures et des motos sont là, de toute forme et de toute couleur mais rien de tout cela ne vous équiperaient présentement d'une quelconque autorité.

Finalement, ils choisissent un véhicule pour vous et poussent le crédibute dans la fente. La dame vous mène à un petit parking rempli derrière le terminal, où votre voiture attend. Du parking vous prenez l'autoroute 63 qui mène au nord après Columbia et au sud vers le centre ville de Jefferson. Vous roulez vers le nord alors que le soleil se lève sur les collines boisées sur votre droite. Vous commencez à réfléchir au moyen d'appro-



cher cette secrétaire qui semble si importante pour votre M. Johnson.

DANS LES COULISSES

Depuis quelque temps, l'équipe doit avoir compris que ce run poursuit un but à long terme. Le cours des événements qui est pour le moment hors de leur contrôle et ils doivent comprendre que la route la plus sûre est celle de la moindre résistance, aller vers Columbia. Dans cette situation l'équipe n'a pas vraiment de possibilités de décision mais ce va changer. Le Tacoma Style est un restaurant à la mode avec un bar qui n'autorise pas l'entrée des invités avec des armes. De petits pistolets de protection personnelle sont bien sûr autorisés.

Le Style a de plus un règlement vestimentaire très strict. Les membres de l'équipe verront que Betty, la videuse, n'autorisera pas l'entrée de personnes sales, trop simplement ou trop remarquablement habillées. Suivre la mode est une chose mais ce restaurant est un lieu de corporations plutôt conservatrices. L'équipe le sait, si elle a déjà travaillé dans Tacoma. Ceux qui ne suivent pas ces règles, peuvent attendre dans la voiture à l'extérieur. Les runners savent sans doute qu'il ne faut pas commencer une fusillade mais s'ils attaquent Betty ou M. Johnson, ils sont submergés par les services de sécurité du Style. La serveuse presse un PanicButton et une demi-douzaine de voitures de la Lone Star arrivent peu après.

M. Johnson ne peut être interrompu pendant son discours. Il énumère les faits et pousse à un départ imminent. En aucun cas il ne laissera les runners changer un détail du run en lui-même. Si l'équipe devait rejeter ou hésiter, il lui rappelle quelques situations malchanceuses des runs précédents. Après le repas délicieux (le dernier repas du condamné) les runners ont juste le temps de retourner à leurs appartements et de prendre tout ce qu'il leur faut avant de prendre l'avion. Espérons qu'ils ne prennent rien de stupide. À l'aéroport, ils peuvent aller directement aux portes d'embarquement. (voir *Trafic Aérien*, page 144)

Après une courte période d'attente, ils peuvent embarquer vers Kansas City, d'où ils prennent un Cessna C750 vers Columbia.

Pour Betty, l'ouvreuse, prenez les caractéristiques du **Videur Troll** à la page 212 de *SRII*. Augmentez *Rapidité* à 5, *Réaction* à 3 et *Armes à Feu* à 6. Ajoutez un bâton, un manteau renforcé et des vêtements très chics.

Pour le maître d'hôtel prenez le **Tueur Elfe** à la page 204 de *SRII* avec *Armes à Feu* à 5. Donnez lui un Beretta 101T avec interface câblée et silencieux et habillez le de simples vêtements blindés.

Les douze serveurs utilisent l'archétype **Barman**, page 203 de *SRII*. Ils ont aussi des vêtements blindés.

Enfin utilisez pour le M. Johnson, évidemment, le **M. Johnson**, *SRII*, page 208. Donnez lui une veste blindée et un Fichetti Security 500.

Pendant ce temps là, l'équipe doit se faire du soucis envers son client. S'ils n'acceptent pas le travail, conspirez contre eux. La meilleure solution est de les forcer à quitter la ville. Si l'équipe va au Tacoma et décide de ne pas faire le run, envoyez leur un message d'un contact. Quelqu'un a mis leur tête à prix à 150k¥ et désormais chaque punk de la rue est à leur poursuite. "Vous devriez vous chercher un autre lieu de résidence jusqu'à ce que cela se calme ou vous serez rapidement de la viande morte."

Soyez sûr que l'équipe est pourchassée, quoi qu'ils fassent et où qu'ils aillent. La rencontre au Style est faite pour les obliger. Si l'équipe ne joue pas le jeu, kidnappez les. Quand ils se

réveillent, ils sont assis dans le Cessna qui approche de l'aéroport de Columbia. Harlequin a sûrement le pouvoir de faire cela et les muscles nécessaires pour les submerger. Il veut terminer le rituel ; ne laissez pas entamer une fusillade avec les hommes d'Harlequin. Claquez des doigts et passez à la section *Présent*. Laissez une autre équipe se charger de Jane Foster et changez les réactions d'Harlequin envers les runners de la manière qui convient.

Dans cette section, les runners peuvent attirer involontairement l'attention en interférant dans certains points. Ces points sont marqués après et le Maître de Jeu doit veiller à la présentation de l'équipe. S'ils attirent l'attention d'une mauvaise manière, ils gagnent une "marque". A certains endroits, trop de ces "marques" auront des conséquences. Vous pourrez trouver plus d'informations dans les sections concernées.

QUAND LES RUNNERS ARRIVENT

Laissez l'équipe choisir la voiture qu'ils veulent. Le prix de location est de un pour cent du prix d'achat par jour, incluant les kilomètres parcourus, l'essence et l'assurance. Comme le prix doit être payé d'avance, la date de retour doit être respectée. Si le retour n'était pas dans les temps, il en résultera une recherche à cause des nombreux cas de vol.

La voiture est totalement assurée, bien que les runners n'en soient pas forcément conscients. Même s'ils la détruisent, il ne payent que le prix journalier.

L'autoroute 63 mène par le nord au centre ville de Columbia. A cette heure peu avancée le trafic est encore restreint. D'ici l'équipe peut choisir différentes directions.

S'ils veulent aller regarder CommTech de plus près, allez à *Techniciens*, page 112. S'ils veulent chercher des informations dans la rue, allez à la section *Les Rues de Columbia* à la page 119. S'ils veulent visiter l'appartement, allez à la prochaine section **Une Chambre en Ville**.

UNE CHAMBRE EN VILLE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Sur la plaque est inscrit le nom "Foster", signalant que vous êtes finalement au bon endroit. Vous êtes sur la neuvième rue, éloigné d'un demi-bloc de Broadway, dans le cœur du centre ville de Columbia. De vieilles maisons de briques pavent les deux côtés de la route. Le plus haut de ces bâtiments ne comporte que huit ou neuf étages, ce qui vous remémore le fait que Columbia est une ville authentique. Vous ouvrez la lourde porte et découvrez un escalier derrière. La lumière est défectueuse mais vous n'avez aucun problème à monter les escaliers jusqu'au troisième palier.

Si votre sens de l'orientation est correct, vous êtes directement au-dessus d'un bureau d'assurance, qui lui-même est au-dessus d'un magasin de mode. Tous les deux ont cependant leur entrée sur Broadway, la ligne de communication est-ouest la plus importante de la ville.

Au bout du palier se trouve un petit étage avec deux portes. L'une d'elles mène à une petite maison de passe. C'est une porte stable, renforcée avec une serrure Maglock de qualité industrielle. Un lecteur d'empreintes digitales détruit est à côté de la porte. L'autre porte faite de bois renforcé semble close et comporte une serrure Maglock. A hauteur de yeux se trouve un judas.

Bien qu'à première vue cela ne soit pas évident, la porte n'est pas fermée mais seulement entrouverte. Il semble que le verrou ait été mal court-circuité, ce qui a brûlé l'intérieur ; la



carte de visite d'un voleur amateur. Vous ouvrez avec précaution la porte et entrez dans quelque chose, qui se révèle être un bel appartement. Vous entrez dans le salon et fermez la porte derrière vous. La pièce est décorée avec goût et contient certaines œuvres coûteuses d'art Navajo en céramique. Au murs de nombreuses peintures de valeurs ainsi que d'autres décorations sont accrochées. Les restes d'un pot en céramique gisent au milieu de morceaux de verre sur le sol, le tout mêlé à une quantité de sang. Vous vos séparez et commencez à inspecter les autres pièces.

DANS LES COULISSES

Il faut tout de même faire honneur à l'équipe qui a tenté la capture de Jane, ils avaient déjà ouvert la quasi-totalité des portes quand elle s'est échappée des griffes de Sunny et ils sont partis avec les morceaux d'une des plus belles pièce de céramique dans le cas de Victor. Ils ont fait cela avec beaucoup d'agilité en s'échappant car ils ne sont plus revenu après.

Si l'équipe inspecte longuement l'appartement, ils découvrent les éléments suivants. Laissez aux runners qui fouillent le soin de faire un jet de *Perception* (4). Comme d'habitude, les informations pour les succès inférieurs sont communiquées pour les réussites supérieures.

CUISINE

Succès Résultat

0	
1+	

Résultat

Essentiellement remplie de Soja, la cuisine contient un peu de nourriture naturelle de valeur. Les ustensiles sont utilisables mais rien de spécial. Jane mange probablement souvent dehors.

L'état de son salaire à CommTech et l'adresse de la compagnie se trouvent sur un bloc-note.

SALON

Succès Résultat

0	
1	
2+	

Résultat

Les restes de la céramique ont été utilisés comme une arme. Cela devait être une jolie pièce.

En jugeant à partir de la quantité de sang répandue, la douleur de la blessure reçue, ce n'était pas nécessairement mortel.

Il est possible que quelqu'un ait été poussé dans une peinture à l'huile non finie jusqu'à la porte d'entrée. Une petite main a barbouillé ces couleurs, avant de déchirer la toile. Les couleurs font face aux marques de sang, ce qui vous pousse à penser que Jane a eu deux adversaires.





CHAMBRE

Succès Résultat

- 0 Jane dormait vraisemblablement lorsque ses agresseurs sont arrivés. Le lit est défait et le costume corporatiste est sur un cintre à côté du lit.
- 1 Les agresseurs ont permis à Jane de s'habiller rapidement. Sa robe de nuit gît dans un coin et une commode avec des jeans et des pull-overs est ouverte. A côté de l'armoire est posé un briquet avec la marque "B.K. – Bar et Grill". Le briquet est presque plein.
- 2+

SALLE DE BAIN

Succès Résultat

- 1 La pièce est petite mais fonctionnelle. Elle a été utilisée en hâte il y a peu de temps. Les lieux sont en désordre et différents pots de cosmétiques sont posés un peu partout.
- 2+ Le miroir est couvert de trace de doigts enduits de gel qui semblent former un dessin. (Si les runners mettent de la poudre sur la surface, les mots "A L'AIDE TROUVEZ PRETENDERS" se forment. Jane les a écrit avant de quitter l'appartement, alors qu'elle avait été autorisée à utiliser la salle de bain.)

Rendons honneur à l'équipe qui croit pas Jane assez stupide pour revenir à son chez elle et qui ne surveille pas son appartement. Effectivement, Jane ne revient pas ici et aucune "marque" pour attention peu discrète n'est donnée. Quand les runners ont fini la fouille de l'appartement, ils peuvent continuer leurs recherches à CommTech (voir **Techniciens**, page 112) ou attendre le soir pour retrouver Jane au B.K. – Salon & Piste de Danse (**T'appelles ça une fête?**, Page 113). Si l'équipe cours les rues à la recherche d'informations, allez à la section **Les Rues de Columbia**, page 119.

Ici les personnages voudront peut-être utiliser la magie. Les articles personnels sont suffisamment nombreux pour rendre possible l'utilisation de sorcellerie rituelle. Si un des runners essaye, il ne peut pas trouver Jane Foster. Un jet réussi de *Théorie Magique* (8) lui permet de comprendre que quelque chose a été fait dans le but de la cacher et avec suffisamment de pouvoir pour camoufler sa trace.

TECHNICIENS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous roulez sur la courbe qui se rend à CommTech dans les districts extérieurs de la cité. Une bonne partie s'étend assez loin de la route à travers quelques hectares boisés. Vous êtes un instant surpris de ne voir aucune barrière autour de l'usine mais vous vous souvenez que dans cette partie du pays la sécurité n'est pas la même qu'à Seattle. Vous vous garez sur une place du parking pour visiteurs directement devant l'entrée principale et entrez.

L'atrium derrière la porte est spacieux mais presque vide. A droite et à gauche, des portes continuent de mener plus loin à l'intérieur du bâtiment et un horrible escalier d'acier nu monte directement à côté de l'ascenseur qui est en face de vous. Juste à votre gauche se trouve une réception où une blondinette souriante vous regarde derrière son solide comptoir rond. Bien qu'il y ait une ligne de vue directe sur la porte, tout semble petit rapporté au lieu de travail. Quand vous vous rapprochez son sourire s'élargit encore.

"Puis-je vous aider" demande t'elle.

Vous penseriez presque qu'elle le dit honnêtement. Vous décidez de demander spontanément Jane Foster, afin de choisir l'appellation la plus directe. Pendant une seconde, le sourire ne fonctionne plus. "Je suis terriblement désolée mais elle n'est pas ici aujourd'hui. Peut-être que quelqu'un d'autre peut vous aider?" Elle recommence à vous sourire de plus belle. Vous commencez à croire qu'elle souhaite réellement vous aider. "Son supérieur, Monsieur Rehndig, peut vous recevoir sans attendre."

Tout cela sonne plutôt bien finalement. Elle vous indique quelques fauteuils puis tape quelque chose sur son système téléphonique. Quelques secondes plus tard, un homme grand habillé de bottes, de jeans, d'une chemise de cow-boy et un bandeau en cuir autour du coup descend les escaliers dans votre direction. "Salut, messieurs. J'suis Josh." Il serre la main de tout le monde dans l'ordre. "Je crois que vous êtes là pour Janette. Peut-être devrions nous parler un moment seuls à seuls."

Sans attendre de réponse, il vous fait signe de le suivre par une porte à votre droite puis par un cours chemin vers une petite salle de conférence. Il vous demande de prendre place puis s'assied. "Maintenant messieurs, peut-être avez-vous une idée sur où se trouve ma secrétaire?"

DANS LES COULISSES

Josh Rehndig est depuis cinq ans le vice-président de Commtech. Il a été très compétent pour accroître les profits de la compagnie et promouvoir le nom de la firme sur le marché des UCAS. Son style tranquille de direction le fait mésestimer dans sa carrière mais le rend populaire chez ses subordonnés et employés. Josh n'a jamais raté un rendez-vous et n'a jamais hésité à faire ce qui était nécessaire dans chaque situation. Ses succès chez CommTech sont, au minimum, remarquables.

Josh a recruté Jane (ou Janey comme il l'appelle), après que sa dernière secrétaire ait disparu sans laisser de trace. Personne ne connaît les causes de sa disparition mais Josh s'impute la dette pour ce malheur apparent.

Maintenant, où Jane a bien pu disparaître ce n'est pas la même chose. Il ne la connaît Presque pas, il est néanmoins effrayé du fait qu'elle ait pu être poussée à quelque chose de terrible.

En vérité, il n'y a aucun lien entre les deux événements. La première secrétaire de Josh s'est enfuie à St. Louis avec une star local de Combat Urbain.

Josh ne sait pas grands chose de Jane. Si l'équipe réussit à convaincre Josh qu'elle est là pour aider à retrouver Jane alors il les aidera du mieux qu'il peut. Pour le convaincre il faut réussir un *jet de résistance* de *Charisme* contre l'*Intelligence* de Josh. Josh répondra à deux questions par succès. Si l'équipe n'obtient pas de succès, Josh ne répondra aux questions que de manière évasive. Il ne donnera aucune information utile à l'équipe.

Si les runners arrivent à le faire parler, il connaît le fait que Jane habite en ville et connaît son adresse, bien qu'il ne sache pas exactement où est situé l'appartement. Il sait que Jane aime écouter de la musique, particulièrement dans un des clubs de la ville mais il ne sait pas lequel. Il sait aussi qu'elle traîne avec une sorte de gang ou de groupe de bar mais de nouveau ne connaît pas leurs noms.

Josh assure à l'équipe que Jane n'a travaillé sur rien qui justifie son enlèvement. Il leur fait remarquer que sa mémoire interne n'a d'ailleurs même pas encore été implanté. Bien sûr elle a eu à faire des études de marché ou à connaître des chiffres de ventes parfois avec des informations industrielles spécifiques.

fiques mais ce n'étaient jamais des informations justifiant l'enlèvement de sa secrétaire.

Si on le lui demande, Josh met l'enlèvement de Jane sur le dos du gang. Si l'équipe a des difficultés, le Maître de jeu peut utiliser Josh afin de mettre les joueurs sur la bonne piste, de leur servir de point de repère et de leur donner de nouvelles informations. Josh demande aux runners de lui donner des informations s'ils ont des détails sur l'enlèvement de Jane. S'ils rappellent vraiment plus tard, il peut leur fournir de plus amples éléments.

Quelqu'en soient les résultats, la relation entre les runners et CommTech leur donne une "marque". S'ils atteignent quatre marques, allez à "**Vous avez de la Compagnie !**", page 115.

Si les runners veulent aller à la recherche d'informations, allez à "**Les Rues de Columbia**", page 119 et s'ils veulent examiner l'appartement maintenant, allez à "**Une Chambre en Ville**", page 110.

Utilisez le **Cadre Corporatiste** pour Josh Rehndig et la **Secrétaire Corporatiste** pour la réceptionniste, page 205 et 206 de SRII.

T'APPELLES ÇA UNE FÊTE ?

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après quelques investigation dans la rue, vous avez finalement trouvé de l'endroit que Jane préfère : B.K. – Bar & Grill. Au coin du Stade et de Broadway, le lieu est vraiment bien situé. B.K. qui que cela puisse être a tire le meilleur de la situation. L'enseigne étincelante peut être vue depuis plusieurs kilomètres et les spots illuminent la nuit avec des mégawatts de lumière halogène. Juste à côté du Bar & Grill se trouve une petite piste pour hélicoptère qui semblent régulièrement utilisée. Tristement vous secouez la tête : même la vie nocturne comprend son lot de rustres.

Vous entrez dans des groupes de personnes avant même d'atteindre la porte. Il n'est pas encore minuit et déjà l'entrée du restaurant fourmille d'activité. Vous ouvrez la lourde porte et

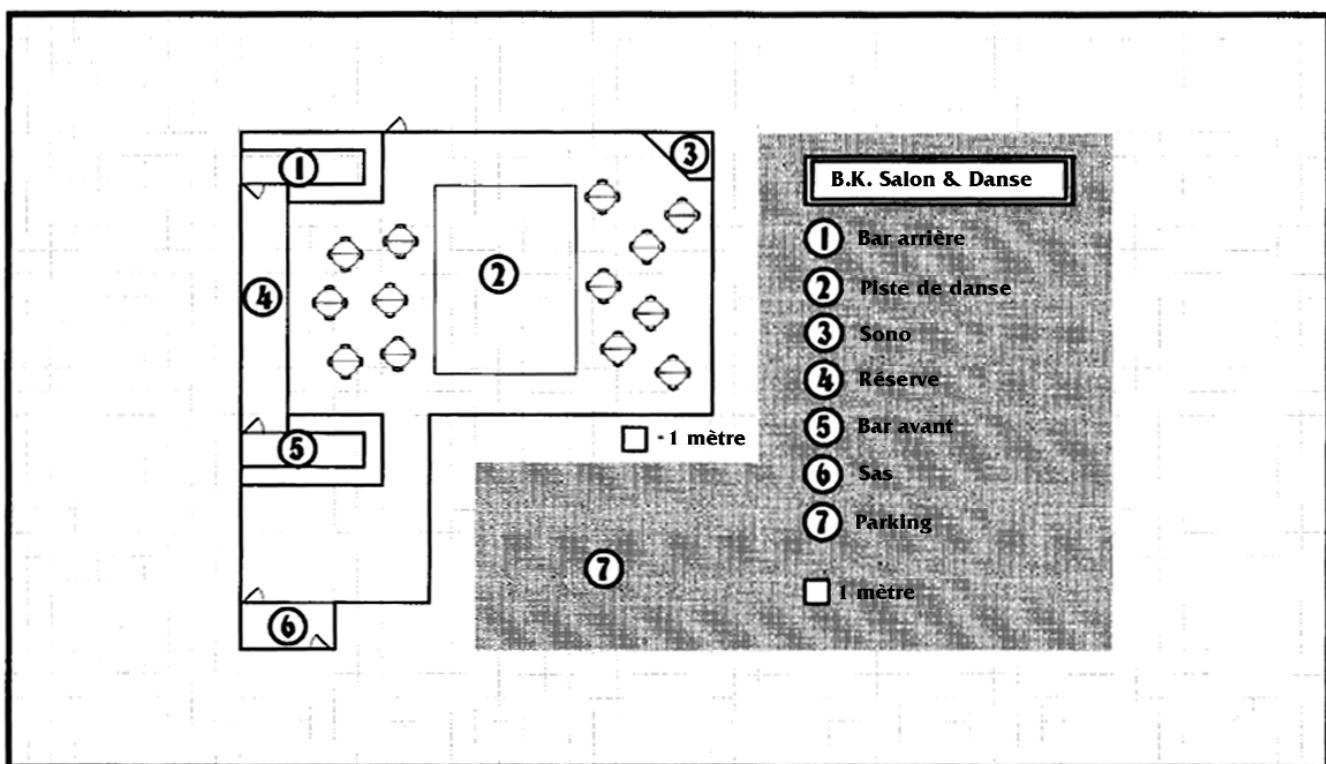
vous êtes attaqués par un solide son en arrière plan alors que vous mettez le cap sur l'ouvreur. Deux vendeurs humains vous demandent vos crédibubes et pointe du doigt une pancarte où l'on peut lire "Entrée 20Y". L'un des deux retire l'argent et il vous pousse du coude à l'intérieur du B.K., cette vieillerie américaine.

C'est votre première pensée en observant le lieu. Le bar est l'improbable recouplement entre un café pas cher et une taverne très classique. Du vieux bois sur le sol et des tables usées le long des murs, sous quelques œuvres d'art. Sur le mur d'en face sont accrochés des portraits en graffiti de stars du siècle dernier. Vous vous dirigez vers le bar où un unique homme sert des Kamikazes aux nombreux clients qui attendent. Vous attendez à peu près dix minutes avant que votre tour ne vienne. Vous lui donnez vos crédibubes et il commence à préparer un kamikaze. Il est probable qu'ils ne servent aucune autre boisson ici.

Vous demandez Frosty quand il vous tend une poignée de petites coupes en plastique. Alors qu'il tourne lentement la tête, le barman dit : "Demandez plutôt aux Pretenders, je crois qu'ils font partie de ses amis. C'est cinq nuyen le verre." Vous voyez quelque chose de peu encourageant au fond de vos deux doigts de liquide pâle quand vous tendez vos crédibubes.

Vous vous dirigez vers la piste de danse entourée d'enceintes bruyantes. Visiblement le B.K. ne les a pas choisi pour la qualité de leur tonalité. Le système qui joue actuellement un blues vieillot est à peu près aussi bon que celui que vous utilisez chez vous. Au centre, trois douzaines de punks aux crânes rasés sont allongés sur le sol dans une position adaptée au blues. Vous avez déjà entendu parler de cette soit disant danse mais vous ne l'avez encore jamais vue. Le but semble être de rester couché, aussi immobile que possible sur la piste de danse pendant que la musique vous attaque de tous les côtés. Ces jeunes semblent avoir beaucoup d'entraînement.

Vous vous dirigez vers un groupe habillé de la même manière situé dans un coin de la salle. Ils portent tous des blousons de cuir défraîchis avec le logo "Pretenders". Un homme grand, barbu et bien bâti se tourne vers vous alors que vous vous rapprochez. A votre arrivée, son maintien se défaît. Quand vous





expliquez que vous cherchez Frosty, le type commence à ricaner. "Ainsi c'est donc ça. Hé les jeunes ! Ces mecs cherchent Frosty. Qu'est-ce qui ne va pas ? Quand vous êtes passés à l'appartement la première fois, vous n'avez pas trouvé ce que vous cherchiez. Désormais, les Pretenders veillent sur les leurs et Frosty est des nôtres." Sans un mot de plus le barbu relâche des forces magiques sur le runner le plus près et donne ainsi au reste du gang le signal de l'attaque.

DANS LES COULISSES

Le B.K. ainsi qu'il est généralement appelé, est le lieu le plus chaud de tout Columbia. Tôt ou tard, tous ceux qui sont quelqu'un y passent. L'alcool n'est pas cher, le son est fou et le lieu est prévu pour un minimum de mouvements. Columbia est une ville suffisamment calme pour qu'il n'y ait pas besoin de troll pour surveiller les portes et chercher les armes.

Pour cette raison, les runners peuvent facilement entrer dans le bâtiment avec éventuellement de l'équipement lourd. Permettez aux videurs un test de *Perception* contre l'indice de *Dissimulation* de l'arme. S'ils ont des succès, ils demandent aux runners de leur laisser leurs armes. Les runners reçoivent un coupon et peuvent reprendre leurs armes en ressortant du restaurant, s'ils le peuvent encore.

Si les runners rentrent dans le bar, on les envoie vers les Pretenders, un petit gang qui a ses quartiers sur les 46 kilomètres de l'autoroute entre Columbia et le centre ville de Jefferson. Les Pretenders sont le gang qui a permis à Frosty d'échapper à l'équipe d'Ehran. Ils sont anxieux de leur sécurité et feront tout ce qu'ils considèrent comme nécessaire pour éviter de plus amples poursuites. Comme ils n'ont jamais vu les spadassins d'Ehran, ils prennent les Runners pour les gens qui cherchent Frosty.

Pour le combat suivant, le maître du jeu doit avertir les runners à propos des armes à feu. Columbia a sa part de criminalité mais le problème n'est pas aussi délicat qu'à Seattle ou que dans les autres grandes métropoles. Les combats sont généralement limités à des bagarres de poings et de lames, bien que de nombreux citoyens gardent près d'eux des pistolets pour les situations désespérées. Les Pretenders ne sortiront pas d'armes

tant que l'on ne leur tire pas dessus. Si un runner sort une arme automatique, il devient la cible de tous les Pretenders. L'équipe du bar les prendra certainement aussi en grippe.

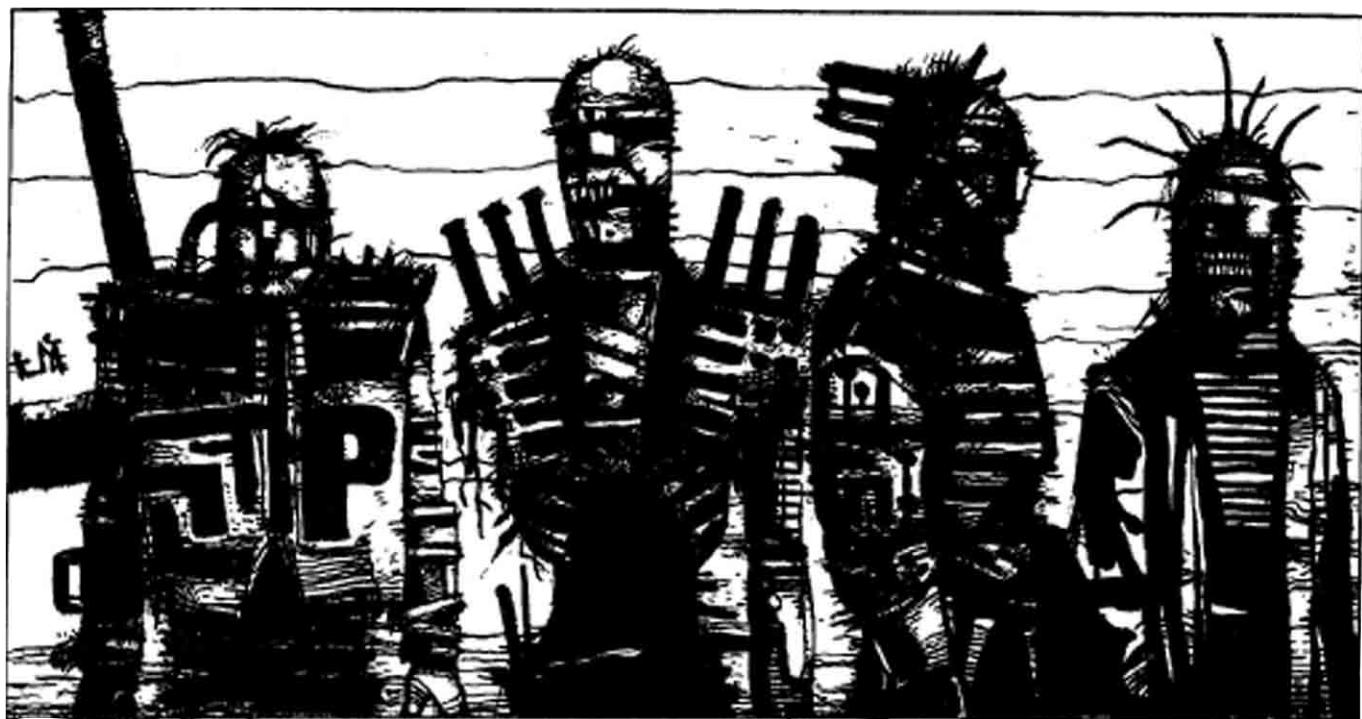
Si le combat commence, les runners ont cinq tours avant que les videurs arrivent. Ils attaqueront ceux qui sont les plus près d'eux. Si un runner et un membre du gang sont à une distance équivalente, ils attaqueront le runner. L'équipe est effectivement nouvelle dans la région. Les autres personnes présentes restent en dehors du combat si on leur en laisse le choix. Les bagarres sont normales ici et on n'appellera pas la police aussi longtemps qu'aucune arme à feu n'est utilisée. Si les l'équipe bleue arrive quand même, les runners devraient déjà être loin.

Si l'équipe demeure après que la poussière soit retombée, ils peuvent poser des questions aux Pretenders. Bien qu'ils se soient fait battre, les Pretenders ne se sentent pas concernés et feront tout leur possible pour trahir les runners. Laissez les faire un test d'interrogation. L'équipe a deux possibilités de leur faire avouer avant que la police n'arrive avec les videurs.

Succès Résultat

- | | |
|-----|--|
| 1 | Oui, nous l'avons bien aidé à se cacher. Après l'appartement, ça nous a semblé la meilleure chose à faire. Je ne l'ai pas vue depuis deux jours. |
| 2-3 | On l'a recueillie quelques nuits chez nous mais quelqu'un est venu fouiner autour de là-bas. Quelques jeunes du gang étaient avec elle la nuit dernière. Autant que je sache, ils sont encore avec elle. Non, je ne sais pas où. |
| 4+ | D'accord, d'accord. Ils sont au Foyer St. James pour Jolies Femmes dans la Rue des Cendres. Pouvez-vous lâcher mon bras maintenant? |

Un combat dans le bar est suffisant pour donner un nouveau marqueur à l'équipe. S'ils obtiennent l'information à propos du Foyer St. James, ils en obtiennent alors deux. S'ils continuent leurs recherches à propos desquelles ils sont ici, poursuivez par le chapitre **Sœurs de la Charité**, à la page 116. Si l'équipe a par contre trop attiré l'attention, c'est à dire si elle a quatre marqueurs ou plus, allez à la section suivante, **Vous avez de la Compagnie**.



LES PRETENDERS

Les Pretenders ont une certaine notoriété dans le secteur Columbia-Jefferson. Ils sont cependant loin d'être aussi durs que dans leur réputation. Ils passent beaucoup de temps à être vus dans les bons endroits et ils adoptent un profil bas mais une équipe déterminée peut les avoir. Les membres présents au bar représentent seulement une partie de la force du gang mais sans doute les meilleurs éléments que le gang a à proposer.

Le Grand Pretender est le chef du gang et son verbe est loi pour les autres membres. Il a le bénédiction pour Frosty et fera son possible pour la sortir du pétrin. Utilisez le **Mage de combat** p 98 de **Sprawl Sites**, en enlevant tout sauf ses sorts de combat et en réduisant ceux-ci de moitié. Enlevez lui aussi ses focalisateurs de sorts et autres foci. À la place de la mitrailleuse, il porte un Colt L36 dans un holster d'épaule.

Rico est le lieutenant à laquelle le Grand Pretender fait le plus confiance. Le connaissant depuis longtemps, elle suspecte ses sentiments envers Frosty. Quand l'équipe arrive avec ses questions, elle sera prête à la réponse de son chef, frappant exactement en même temps que lui. Utilisez le **Mage Urbain** p. 45, de **SRII**. Ajoutez une Veste pare-balles et un Walther Palm Pistol.

Les autres membres du gang sont ici uniquement pour passer du bon temps. Ils suivront leur chef sans se poser de questions, se jetant dans le combat à la première opportunité. Ce ne sont pas des tueurs, cependant, et l'équipe aura cet atout contre eux pendant le combat. Utilisez le **Membre du Gang Wiz Kid**, p 121 de **Sprawl Sites**. Enlevez tout le cyberware.

LE PERSONNEL DU SALON

En tant que vendeurs et portiers du Salon, ces garçons sont plutôt bons dans le coin, mais hors catégorie face à une équipe de la grande ville. Ils essaieront de faire arrêter le combat et de résurer au maximum les pertes matérielles. Utilisez le **Barman**, p. 163, **SRII**. Enlevez les compétences spéciales. Ajoutez des Vêtements pare-balles.

VOILA DE LA COMPAGNIE !

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous vous garez sur le trottoir et jetez un œil aux rues. La voie est libre et vous commencez votre approche. Soudain, une Westwind 2000 apparaît par-dessus une petite montée sur la route. Le conducteur bloque les freins et fait glisser la voiture sur ses quatre roues dans votre direction. La 2000 glisse puis s'arrête, envoyant votre voiture dans le trottoir, puis les portes arrières de la voiture s'ouvrent. En sort un groupe de brutes, bourrées d'armes et décidées. Il semble que les négociations ne soient pas dans leur agenda.

DANS LES COULISSES

L'équipe initiale de Ehran est finalement entrée en contact avec les runners. Cette rencontre arrive dès que l'équipe a accumulé quatre marqueurs d'attention non désirée. Une fois qu'ils ont attiré suffisamment l'attention sur eux, les spadassins s'avancent. Les quatre membres de l'équipe d'Ehran ont tenté de capturer Frosty trois jours avant. Ils n'ont pas seulement raté à l'attraper mais ils l'ont forcée à se cacher à l'ombre. Depuis ils ont passé leur temps à la chercher. Le groupe d'Ehran a découvert que l'équipe recherchait Frosty et en a déduit que c'était le même groupe contre lequel Ehran les avait mis en garde. A cause de l'arrivée des runners, les spadassins d'Ehran ont eu à

partager leur temps entre la recherche de Frosty et la recherche des runners. S'ils sont incapables de trouver Frosty, au moins sont-ils capables de défaire l'équipe qui est après elle. Quand la voiture apparaît sur la crête, chacun des runners fait un test de Rapidité (6). Chaque succès autorise une action avant que la voiture ne s'arrête et que les portes ne s'ouvrent. Ce temps peut être utilisé pour se mettre à couvert, commencer un sort ou sortir les armes. L'équipe peut tirer sur la voiture elle-même mais les occupants sont protégés jusqu'au réel début du combat.

Au début de l'embuscade, la rue est déserte. Les runners pourront trouver un couvert mais rien de plus épais qu'une poubelle ou un mur de brique. Comme cette rencontre arrive aléatoirement dans l'aventure, le maître de jeu doit choisir un emplacement approprié pour la rencontre, à moins qu'il ait lieu juste avant une autre partie. De bons moments pour jouer cette rencontre seraient quand l'équipe quitte le Salon B.K. par exemple ou quand ils s'approchent du foyer St. James.

Les spadassins d'Ehran commenceront par tirer. Ils se fichent de la voiture de location et sont plus qu'un peu désespérés. Ils commenceront avec leurs meilleures armes et continueront avec tout ce qu'ils ont sous la main. Plus que tout, ils ne souhaitent pas échouer. Si l'équipe essaie de s'enfuir, ils lui donneront la chasse en voiture ou à pied. Quelque soit le résultat, les spadassins combattront jusqu'au bout. Ils n'essaieront pas de s'enfuir, même réduits à un membre. Bien que motivés, ils n'ont pas l'habitude de courir les ombres.

Une fois que l'équipe a géré la rencontre avec les muscles engagés par Ehran, ils devraient continuer avec leur plan original. Allez à la section suivante comme convenu.

Il y a cependant une faible possibilité d'investigation que les runners pourraient vouloir poursuivre avec ces gros bras. Banger est le seul à connaître le lien avec Ehran le Scribe. Les autres travaillent pour Banger. Tout ce que Banger sait c'est que Ehran lui a demandé de retrouver Jane Foster, de l'attraper et de la conduire à un lieu sûr qu'il leur confierait une fois qu'elle aurait été trouvée. Il n'en sait pas plus.

Les spadassins d'Ehran sont dans un hôtel de nuit dans la banlieue de la ville. Dans leur chambre se trouve une petite puce contenant des fichiers détaillés sur Jane Foster. Si un runner familier avec le fichier médico-généalogique trouvé dans le système Sylvan Technologies dans l'aventure "Physique" examine le fichier Foster, il y a une chance pour qu'il découvre le lien. Il fait un des tests suivants : *Biologie (Génétique) 12, Perception 15* ou un test d'une Connaissance spéciale appropriée (le meneur choisit le seuil).

Un succès fera le lien entre Jane Foster et l'entrée effacée de l'extrait des données biomédicales.

LES SPADASSINS D'EHRAN

Ehran a lancé cette équipe au dernier moment pour retrouver sa fille. Bien qu'il ait voulu envoyer des personnes avec plus d'expérience, le chaos causé par Harlequin l'a rendu impossible. L'équipe prend ses responsabilités suffisamment sérieusement mais ils sont bien au-delà de leurs capacités.

Banger est le chef. Il est intelligent mais c'est son premier commandement et il a commis plusieurs erreurs tactiques. Frustré, il a décidé de trouver une issue avec les runners en utilisant la force brute. Utilisez l'**Ex Agent Corporatiste**, p. 37 de **SRII**.

Anastasia (Ana) en a vraiment assez de Banger et de la mission. Elle considère qu'il est un crétin et que les UCAS ne sont qu'une fosse puante d'arrière-cour. Elle se battra avec une réelle furie, voyant l'équipe de runners comme une autre expérien-



ce qui a mal tourné. Utilisez le **Mage Urbain**, p. 45, **SRII**. Pour les sorts, utilisez l'orientation Combattant mais ajoutez *Détection des Ennemis* 3 et *Chaos* 4. Ajoutez aussi un Gilet pare-balles avec plaques.

Viktor Vee est heureux de laisser les autres membres de l'équipe négocier et parler. Tout ce qu'il veut faire c'est combattre. Plus c'est dur, mieux c'est. Il considère les runners comme des adversaires potentiellement intéressants. Utilisez le **Mercenaire Ork**, p. 41, **Sprawl Sites**. Remplacez son AK-97 par un shotgun T-250 et un Ruger Super Warhawk. Il a une allergie moyenne au plastique.

C'est la première shadowrun de Sunny et ça se voit. Une As du Volant, elle n'est pas bonne à grand chose d'autre. C'est elle qui a commis l'erreur de laisser Frosty s'enfuir au premier endroit. Depuis elle tente de revenir dans les bonnes grâces de Banger mais sans grand succès. Utilisez le **Mécanicien**, p. 168, **SRII** mais remplacez toutes les compétences de C/R par *Voitures* 6, *Armes à Feu* 2 et *Combat à Mains Nues* 2. Ajoutez une Veste pare-balles et un Ares Viper Slivergun.

LES SŒURS DE LA CHARITÉ

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous continuez votre marche droit vers le porche d'une vieille mesure de bois. En dépit d'une couche de peinture fraîche, il semble évident que le bâtiment a connu de nombreux hivers. Vous montez les marches et toquez à la porte principale. A travers la fenêtre d'à côté, vous voyez un petit visage vous regarder sous les rideaux puis entendez le verrou de la porte qui est enlevé. La porte s'ouvre et révèle une vieille femme habillée d'un pantalon de jogging, d'un T-Shirt du Collège de Columbia et d'une paire de baskets usées.

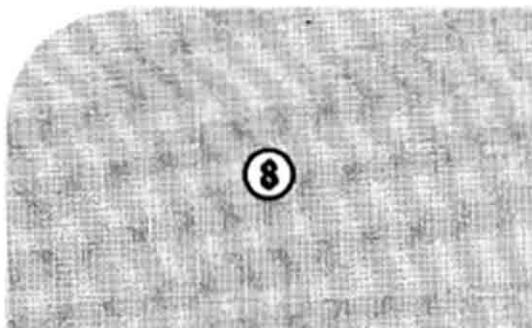
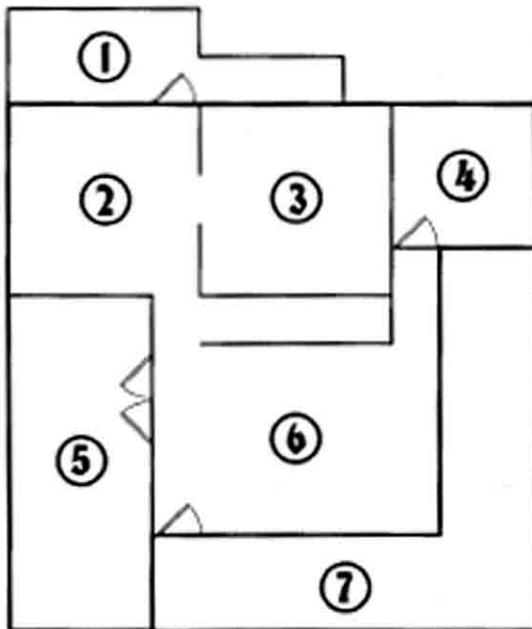
“Bonjour. Je suis la Sœur Anne. Comment puis-je vous aider?” Elle a la force tranquille de quelqu'un qui a vu et fait plein de choses dans sa vie.

Vous hésitez un instant puis déclarez, “Excusez-nous, ma sœur. Nous cherchons Jane Foster.” Soudain, la nonne crie, “Fuis Janet, ils sont là!” Vous n'êtes pas sûr de ce à quoi vous vous attendiez, mais ce n'était pas ça. Derrière la nonne, vous apercevez plusieurs femmes courant vers l'arrière de la maison. Sœur Anne vous regarde d'un air furieux, vous déifiant de faire quoi que ce soit.

DANS LES COULISSES

La sœur Anne n'est pas une sœur. C'est une criminelle endurcie qui joue les façades pour les Flammes, un gang féminin qui travaille dans le centre ville de Columbia. Elle a repris le Foyer St. James sous de faux prétextes. Depuis elle a utilisé la vieille bâtisse comme base d'opérations. Bien que le Foyer fasse de bonnes œuvres d'un côté, il est surtout utilisé comme une maison de resocialisation pour des femmes retournant vivre dans la rue après un séjour dans l'institut d'état correctionnel pour femmes. Sœur Anne sélectionne les candidates douées des compétences appropriées et les utilise pour voler les maisons et les entreprises de la ville. Comme Jane ne fait pas partie de l'organisation et comme Anne est sûre que personne ne viendra la chercher, la question de l'équipe la surprend. Ceci et le fait que Jane soit dans la pièce juste derrière elle font paniquer la femme. Si l'équipe tente de forcer son chemin à l'intérieur, Anne appellera à l'aide les autres filles résidentes. Si l'équipe fait le tour de la maison, ils peuvent voir Jane sortir en courant du porche arrière. Elle est suivie de deux membres des Pretenders.

Tant que l'équipe ne rentre pas dans le bâtiment, Sœur Anne restera hors du conflit. Elle est désolée pour Jane mais elle ne peut mettre en danger son opération. Si l'équipe pénètre dans le bâtiment cependant, elle n'a plus le choix.



Foyer St. James

- | | | | |
|---|----------------|---|--------------------|
| 1 | Porche arrière | 5 | Salle de réception |
| 2 | Cuisine | 6 | Pièce principale |
| 3 | Salle à manger | 7 | Porche principal |
| 4 | Bureau | 8 | Parking |

1 mètre



Quelque soit l'endroit où les runners rattrapent Jane, les deux Pretenders combattront les runners pendant que Jane tentera de s'échapper. Elles feront de leur mieux mais elles sont sous-armées. Leur défense lui donnera un peu de temps, mais sans doute pas suffisamment pour permettre à Jane de s'enfuir. Les Pretenders utiliseront leurs meilleures armes jusqu'à ce qu'elles soient immobilisées ou qu'elles souffrent de blessures graves.

Si l'équipe entre dans le foyer St. James, les défenseurs utiliseront tout ce qui leur est possible pour attaquer les runners tandis que les autres rassembleront leurs armes.

Les Flammes sont actuellement en plein travail journalier. Si l'équipe entre tard dans la nuit, plusieurs seront au lit en train de dormir. Quelque soit le moment, des membres du gang seront dehors pour travailler. Ils travailleront en équipe, se protégeant les uns les autres autant que possible.

Si Anne est menacée ou capturée, elles livreront Jane ainsi qu'elles-mêmes si les runners garantissent de relâcher Anne. Une fois que l'équipe a capturé Jane, passez à la section finale, **"Plus tard, mon pote"**, p. 118.

LES FLAMMES

Les Flammes commencent à se faire un nom mais pour l'instant, leurs cambriolages les plus osés et réussis n'ont pas encore été reliés. Si elles continuent à réussir cependant, elles auront l'argent pour devenir un vrai pouvoir en ville.

Sœur Anne a un peu plus de quarante ans mais les années l'ont épargnée. Elle peut toujours faire tourner la tête d'un homme, et le fait souvent. En dépit des profits de son opération actuelle, elle commence à se sentir anxieuse et un petit peu nerveuse. Jouer la nonne n'est définitivement pas dans le personnage. Elle sait que ce n'est qu'un problème de temps avant que l'église ne découvre la supercherie et ne révèle qu'elle n'est pas réellement Sœur Anne. Utilisez l'**Arrangeuse**, p. 167, **SRII**, mais enlevez tout le cyberware. Ajoutez un Browning Max Power (caché dans la cuisine).

Les neufs Flammes feront tout pour protéger leur chef mais ne la laisseront pas en danger. Si l'équipe réussit à neutraliser Anne, le reste se rendra. Les Flammes sont des voleuses par nature et bien qu'armées, elles ne sont pas de très bonnes tueuses. Utilisez le **Flic des rues**, p. 171 **SRII**, mais enlevez les compétences spéciales et ajoutez un Couteau et un pistolet Colt L36.

Les deux Pretenders ici, des femmes, sont des amies de Jane et tenteront de la protéger. Bien qu'initialement surprises par l'arrivée de l'équipe, elles se reprendront rapidement et feront ce qu'elles peuvent pour rendre possible sa fuite. Utilisez le **Garde de Sécurité Corporatiste**, p. 165, **SRII**, mais augmentez leur *Combat à Mains Nues* à 5. Ajoutez aussi un pistolet Ares Light-Fire 70 et des Vêtements pare-balles.

Si Frosty réussit à s'enfuir, l'équipe ne devrait pas mettre trop de temps à l'attraper. Elle sera probablement pieds-nus et n'aura pas les moyens de rester cachée. La plupart de ses vêtements sont dans sa chambre, à l'étage. Si l'équipe la perd de vue ou si le combat avec les Pretenders se révèle plus délicat que prévu, les runners auront sans doute la possibilité de la retrouver une heure ou deux après (en fonction du temps pendant lequel vous souhaitez les faire suer). Elle ne sera pas capable de montrer beaucoup de résistance.



PLUS TARD, MON POTE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous poussez Frosty vers vos véhicules qui attendent. Elle semble fatiguée et hors jeu, comme si les derniers jours avaient été de trop pour elle. Elle n'est pas habituée à ce style de vie, mais qui peut l'être? Elle ne vous parlera pas et ne suivra pas vos ordres parlés mais se laissera conduire.

Vous effectuez votre appel vers votre SIN sans nom *en route* vers l'aéroport de Columbia. La voix masculine à l'autre bout du fil répond rapidement. Une fois que vous vous êtes identifié, il prend rapidement la parole et vous dit de vous diriger vers le terminal des avions privés, situé à droite du terminal principal.

Vous descendez la 63 et quelques minutes plus tard vous êtes de retour au terminal. Cette fois cependant, vous vous rangez à l'entrée marqué pour les vols privés. Vous faites entrer Frosty sur le tarmac et vers un Lear Platinum qui semble vous attendre.

Au bas des marches du Lear vous attend une jeune femme avec un ordinateur portable. Alors que vous poussez Frosty à bord, elle demande les clés de la voiture de location, visiblement inconsciente des actions autour d'elle. Les moteurs de l'avion commencent à chauffer quand elle reprend les clés et vous tend l'ordinateur pour enficher vos crédibubes. Avec un sourire et un rapide merci, elle reprend son ordinateur et part. Vous la regardez grimper dans la voiture et se diriger vers le terminal principal.

À l'intérieur, l'avion est aussi luxueux et confortable que dans vos souvenirs. Vous vous installez confortablement dans vos sièges alors que l'avion commence à rouler en avant. Vous souriez à la pensée du nouveau travail bien fait. Assise en face de vous, Frosty, regarde par la fenêtre. Votre sourire disparaît alors que vous commencez à vous demander si vous avez bien fait. Il est évident qu'elle n'a aucune idée de la raison pour

laquelle elle est ici. Vous vous réinstallez dans votre siège et essayez de vous consoler en pensant à tous ces nuyens.

DANS LES COULISSES

La limousine Nightsky remplie de muscles rencontrera les runners à l'aéroport de Seattle. M. Johnson sort de la voiture et indique aux runners la voiture après que la rampe du Lear soit finalement baissée. Il fait un signe de tête et informe les runners qu'il y a eu un changement mineur dans le plan. Apparemment les runners sont près de rencontrer leur employeur, leur réel employeur.

Allez au chapitre d'aventure suivant, **Présent**, p. 123, à ce moment.

LES RUES DE COLOMBIA

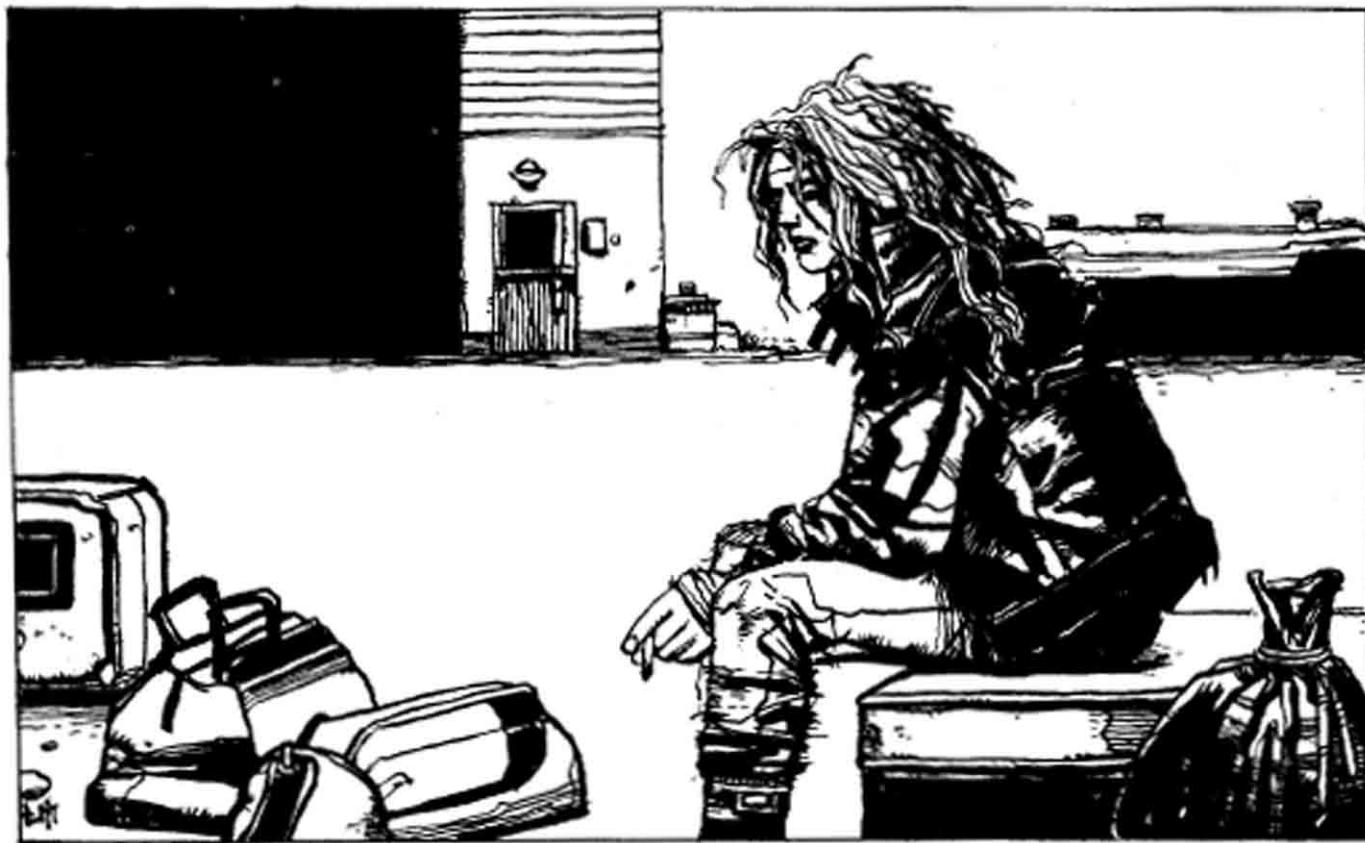
Utilisez cette section quand les runners cherchent des informations à Columbia. Comme l'équipe est hors de son secteur et chaque seuil est augmenté de deux, 6 à la place de 4. De plus ils doivent d'abord bien sûr trouver les contacts dont ils veulent obtenir des informations.

ENTREPRISES ET LIEUX

B.K. – SALON ET PISTE DE DANSE

Le B.K. est le lieu le plus chaud de la ville. Tôt ou tard, tous ceux qui sont quelqu'un se montrent ici. Ci-dessous sont décrits quels contacts sont utiles et quelles informations ils peuvent fournir en fonction du nombre de succès. Les informations des réussites inférieures sont accessibles par les réussites supérieures.

Contacts appropriés : Tous, ceux qui vivent à Columbia depuis au moins six mois ont tous entendu parler du B.K. – Salon et Piste de Danse.




Succès Résultat

- 0 "Le B.K.? C'est vraiment le lieu où aller. Tout le monde sait ça. Quoi que tu cherches, tu comprends ? Le B.K. a les réponses."
- 1 "Avant minuit il ne se passe pas grand chose là-bas. Bien sûr tu dois être là plus tôt quand tu veux trouver une place sur la piste de danse. Je n'ai pas entendu parler d'un groupe venant en ville ce week-end, ce qui veut dire que la musique va sûrement être préenregistrée. Pas que ça me fasse quelque chose."
- 2 "Parfois tu peux recevoir une petite raclée, si tu vois ce que je veux dire. Rien de méchant mais si c'est ton truc tu peux y aller pour ça avec plaisir."
- 3+ "J'ai entendu dire que cette nuit les Pretenders font leur sortie de la semaine là-bas. C'est un monceau de brutes du sud de la ville. Normalement ils ont leurs quartiers derrière le comptoir."

FOYER ST. JAMES POUR LES JOLIES FEMMES

Le foyer existe depuis 6 mois. Derrière l'église la vie s'organise pour rendre possible la resocialisation des femmes qui ont subit un long séjour en prison. Le foyer a aidé beaucoup de ces malchanceuses sans cependant trop effrayer les voisins. Comme le foyer St. James est situé à proximité du centre ville, les femmes peuvent souvent être aperçues flânant dans les rues commerciales.

Contacts appropriés : Tous ceux qui vivent dans la rue, barman, corporatiste ou membre d'un gang.

Succès Résultat

- 1 "C'est sûr que les femmes sont un peu grossières. Qui ne serait pas un peu asocial après la taule ? C'est pour cela qu'il y a le foyer, pour les aider à s'intégrer."
- 2 "Sœur Anne, celle qui dirige le foyer, est une demoiselle coriace ; ce qui ne doit pas être pris comme une insulte. Elle prend tout en charge depuis quelques mois."
- 3+ "J'ai le sentiment qu'il y a plus qu'une volonté de resocialisation là-bas. Pas que j'ai vu quoi que ce soit mais si ce foyer est vraiment propre, moi je suis le pape."

COMMTECH INCORPORATED

CommTech a débuté vers la fin des années 2020 comme une entreprise-garage et a depuis ce temps là grossis jusqu'à devenir une des société de logiciels les plus connues de la région. La nouvelle usine, à l'Ouest de la ville, est la première vision que les personnes arrivant en longeant la I-70 ont de la ville.

Bien qu'encore petite, l'entreprise fait parler d'elle.

Contacts appropriés : Tous les deckers, corporatistes, techniciens ou d'autres gens de la rue.

Succès Résultat

- 1 "Ils fabriquent là-bas des programmes de contre mesure d'intrusion de haute qualité ; la plupart sont vendues à des corporatistes de la côte est."

Succès Résultat

- 2+ "J'ai entendu dire qu'ils tiennent aussi un marché des ombres. Il semblerait qu'ils gardent au frais une version avancée du programme invisibilité. Ils se sont installés dans la nouvelle usine pour plus de sécurité."

PERSONNES ET GROUPES
MILLE FOSTER

Mille Foster a travaillé pendant les trois dernières années comme secrétaire exécutive pour le vice-président de CommTech. Bien qu'elle soit compétente, elle n'a montré aucune sorte d'ambition pour faire progresser sa carrière.

Contacts appropriés : Barman, propriétaires de club, corporatistes, vendeurs

Succès Résultat

- 1 "Tu parles de Frosty. Ca fait des années que je n'ai pas entendu quelqu'un l'appeler Jane. Non, ça fait bien quelques jours que je ne l'ai pas vue."
- 2 "J'ai entendu dire que depuis quelques jours elle ne voulait plus utiliser sa maison. Elle a décidé de partir mais je ne sais pas comment. N'importe quel pauvre chien chante désormais probablement en soprano."
- 3 "Essaye donc au B.K., elle passe là-bas de temps en temps. La plupart la connaissent là-bas."
- 4+ "Fais gaffe. Il y a aussi là-bas quelques types qui se font appeler les Pretenders; donc pense à prendre une jolie chemise qui protège le dos, tu vois ce que je veux dire. De toute façon, ces types contrôlent l'autoroute 63 entre ici et Jefferson. Ils peuvent peut-être t'aider."

LES PRETENDERS

Les Pretenders étaient il y a quelques années un groupe plutôt bon, mais ils n'ont jamais eu de réel succès. Frustrés et découragés, ils se sont tournés vers leurs autres spécialités: les motos et l'alcool. Ils causent quelques problèmes dans la région.

Contacts appropriés : Barman, propriétaires de club, corporatistes, vendeurs

Succès Résultat

- 1 "De petits punks morveux, rien de plus. Ne répète tout de même pas que j'ai dit ça, c'est un gang plutôt violent. Certains d'entre eux sont d'ailleurs tout à fait charmants."
- 2-3 "De temps en temps, ils passent au B.K.. Ils portent continuellement leurs couleurs et sont vraiment difficiles à rater. J'ai entendu dire qu'ils se cachaient ces derniers jours. Doit y avoir quelque chose de louche là-dessous."
- 4+ "Je sais que vous n'allez pas me croire mais j'ai vu ces types par delà le foyer St. James. Je ne sais pas s'ils veulent améliorer leur réputation ou s'ils essayent de traîner le foyer dans la boue."



FROSTY

Jane Foster a grandi dans différents internats dans et autour de Columbia. Quand elle fut assez grande pour s'occuper d'elle-même, elle s'est installée à l'Université du Missouri et n'a jamais plus regardé derrière elle.

Jane s'est demandé qui étaient ses parents mais elle n'a pas eu vraiment de temps pour réfléchir à la question et les rechercher. Elle est heureuse autant que possible et commence à se faire un nom au sein de CommTech.

Jane aime ce que Columbia a à offrir et sort rarement de la ville. Pour elle tout cela est normal. Elle aime aussi sortir avec les Pretenders mais n'était cependant jamais là lorsqu'ils faisaient quelque chose d'ouvertement criminel. Bien qu'elle ait de nombreux amis, les Pretenders sont devenus pour Jane ce qui se rapproche le plus d'une famille.

Jane ne sait pas qu'elle a un sort de mémoire dans sa hanche droite. Quand elle était petite, Ehran fit en sorte qu'elle tombe malade et pendant son séjour à l'hôpital mis un petit objet métallique dans son os. Puis Ehran lança un sort puissant mais subtil qui rendait impossible pour des mages moins puissants de chercher Jane par l'espace astral. En même temps, le sort permet à Ehran de la retrouver sans avoir à la chercher. De cette façon, il est possible de réaliser une connexion entre Ehran et Jane par le biais du sort, du moment que l'on soit au courant et en fonction de la personne recherchée. Ehran n'a pas activé le mot de commande, de peur que cela ne mène Harlequin à sa fille. Il ne sait cependant pas que Harlequin sais depuis longtemps où ils doit chercher.

Jane est grande et fine avec de long cheveux mouvants d'une blancheur de neige. Elle s'habille en costume ou en vêtement de moto imitation cuir. Elle s'habille de façon très impressionnante et le style respectif de ses vêtements reste toujours d'une très bonne qualité. Ils sont généralement unicolores et portent des décos simples et élégantes. La pièce la plus remarquable est un solide anneau de platine en forme de griffe. Bien qu'il soit lourd et ostentatoire, elle le porte constamment sur elle.

Jane est toujours sous contrôle. Elle n'aime pas les surprises et est prête à de gros efforts afin de connaître comment procède chaque élément de son monde. Elle pense constamment au future et à ce qu'elle veut ou doit faire. Cela rend son travail à première vue dur et froid alors qu'à la vérité c'est une personne passionnée qui se fait rapidement des amis si elle le désire.

Jane est loyal à ses proches et à elle-même, mais dans cet ordre précis. Elle ne veut pas causer de mal à qui que se soit, physiquement ou psychiquement. Elle fera tout ce qui est possible pour protéger ses amis et prendra souvent des décisions imprudentes. Ses amis sont le seul point faible de Jane.

Jane Foster

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	5	1	6	5	6	6	-	5

INIT : 5 + 1D6

Réserve : Combat 7

Réserve de Karma/Niveau professionnel: 2/2

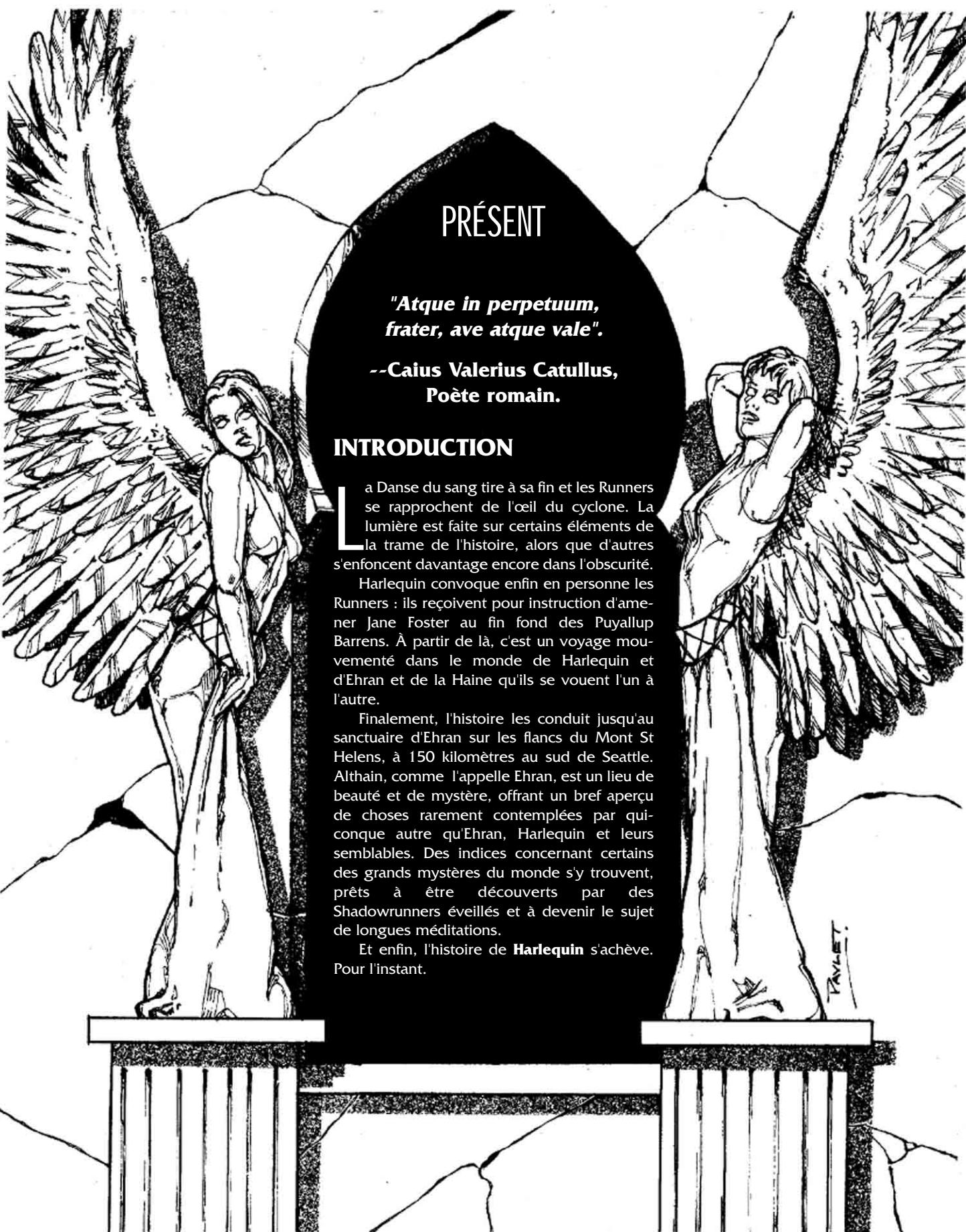
Race : Elfe

Compétences actives : Athlétisme 3, Motos 5, Voitures 4, Informatique 3, Étiquette 1 (Corporations 3)

TM







PRÉSENT

*"Atque in perpetuum,
frater, ave atque vale".*

--Caius Valerius Catullus,
Poète romain.

INTRODUCTION

La Danse du sang tire à sa fin et les Runners se rapprochent de l'œil du cyclone. La lumière est faite sur certains éléments de la trame de l'histoire, alors que d'autres s'enfoncent davantage encore dans l'obscurité.

Harlequin convoque enfin en personne les Runners : ils reçoivent pour instruction d'ameuler Jane Foster au fin fond des Puyallup Barrens. À partir de là, c'est un voyage mouvementé dans le monde de Harlequin et d'Ehran et de la Haine qu'ils se vouent l'un à l'autre.

Finalement, l'histoire les conduit jusqu'au sanctuaire d'Ehran sur les flancs du Mont St Helens, à 150 kilomètres au sud de Seattle. Althain, comme l'appelle Ehran, est un lieu de beauté et de mystère, offrant un bref aperçu de choses rarement contemplées par qui-conque autre qu'Ehran, Harlequin et leurs semblables. Des indices concernant certains des grands mystères du monde s'y trouvent, prêts à être découverts par des Shadowrunners éveillés et à devenir le sujet de longues méditations.

Et enfin, l'histoire de **Harlequin** s'achève. Pour l'instant.



EN ATTENDANT L'APPEL

DITES LE AVEC DES MOTS

24 heures se sont écoulées depuis votre retour à Seattle. Avec Jane Foster à la remorque, vous êtes terrés dans ce trou sombre, dans l'attente de l'appel. Attendant dans l'obscurité, ignorant l'attitude renfrognée de Jane et tentant à grand peine de ne pas sursauter au moindre bruit.

Puis, finalement, le téléphone portable se met à clignoter. L'un d'entre vous s'en saisit.

"Oui?", dites-vous.

"Ah," répond la voie à l'autre bout du fil, vous appelant par votre nom. "Je suis content que vous ayez répondu. Pardonnez-moi le cliché, mais, avez-vous la fille?"

"Bien entendu."

"Bravo! Mon argent a été sagement dépensé. Une dernière formalité et notre affaire sera terminée. Amenez la fille et vos collègues au vieux complexe Southwind à Tarislar demain à l'aube. Ne venez pas plus tôt ou vous risqueriez de vous attirer la colère des habitants du cru. Ils vous attendent, mais avec le soleil. Je suis impatient d'enfin vous rencontrer."

Là-dessus, la ligne se coupe.

Lisez ceci aux joueurs quand ils atteignent Tarislar

Tarislar. Il paraît que cela veut dire "souvenir" en elfe, mais souvenir de quoi? Des morts? Des forces de la nature? Des vivants? Personne ne peut le dire. C'est presque comme si ce lieu s'était lui-même choisi un nom.

La nuit est exceptionnellement claire pour Seattle, mais cela change lorsque vous vous dirigez vers le sud. Il y a toujours un nuage suspendu au-dessus de Puyallup, qu'il s'agisse de brouillard, de cendre ou de désespoir. Ces heures matinales ne font pas exception. Avec chaque kilomètre qui passe, l'oppression semble croître. Bientôt l'aube viendra, mais vous vous demandez si la lumière atteint jamais cet endroit.

Il y a trente-cinq ans, ces terres étaient une banlieue où beaucoup de gens vivaient dans un bonheur relatif. Le jour où les Danseurs-Fantômes indiens ont fait exploser les volcans changea cela à jamais. Cendre, poussière et roche tombèrent sur cette zone pendant des jours, ensevelissant les foyers, les gens et les rêves. Beaucoup disent que les rêves ne reviendront jamais à Puyallup.

Bien que la route soit convenablement balisée, la poussière et la cendre soulevées par votre véhicule vous rappellent davantage un désert stérile qu'un lieu destiné à héberger des gens. La cendre, noire ou grise, est partout, sur le sol et dans l'air. A l'occasion, les phares de votre voiture la tranchent pour illuminer brièvement un bâtiment ou des signes de vie dans un abri de fortune.

Enfin, vous approchez de Tarislar. Depuis la Nuit de la Colère, ces bâtiments abandonnés ont fourni un refuge aux métahumains, particulièrement les elfes, qui n'avaient nulle part ailleurs où aller. Ces structures désolées sont à faible distance de la frontière entre Seattle et le Conseil Salish-Shidhe, souvenir cruel du sanctuaire qui fut une fois promis aux métahumains mais qui leur est maintenant refusé par la politique et les préjugés.

Qu'elles vous aient entendu venir ou qu'elles aient été prévenues de votre approche, des silhouettes bordent maintenant les rues, formes sombres et changeantes à peine visibles dans la lueur précédant l'aube. Leurs corps sont fourrés dans des vêtements sombres, avec peu qui soit visible si ce n'est le reflet plastique des masques respiratoires sur certains visages. Ils sont jeunes, vieux ou entre les deux, mais tous restent silencieux tandis que debouts, ils vous regardent passer.

A l'est, le soleil dépasse les collines et la lumière change, apportant un éclairage gris-vert à ce coin du monde. Devant vous se tiennent les trois bâtiments de l'ancien complexe de bureau Southwind. Chacun fait environ 40 étages de haut, la flèche ravagée et brisée, faite de métal noir et de verre cassé.

Vous approchez des bâtiments et commencez à ralentir. Les yeux les plus fins parmi vous le repèrent en premier, l'ombre d'une silhouette masculine se tenant dans l'avant-cour des bâtiments. Enveloppé dans des robes blanches, il paraît attendre.

Vous attendre?

L'ENVERS DU DECOR

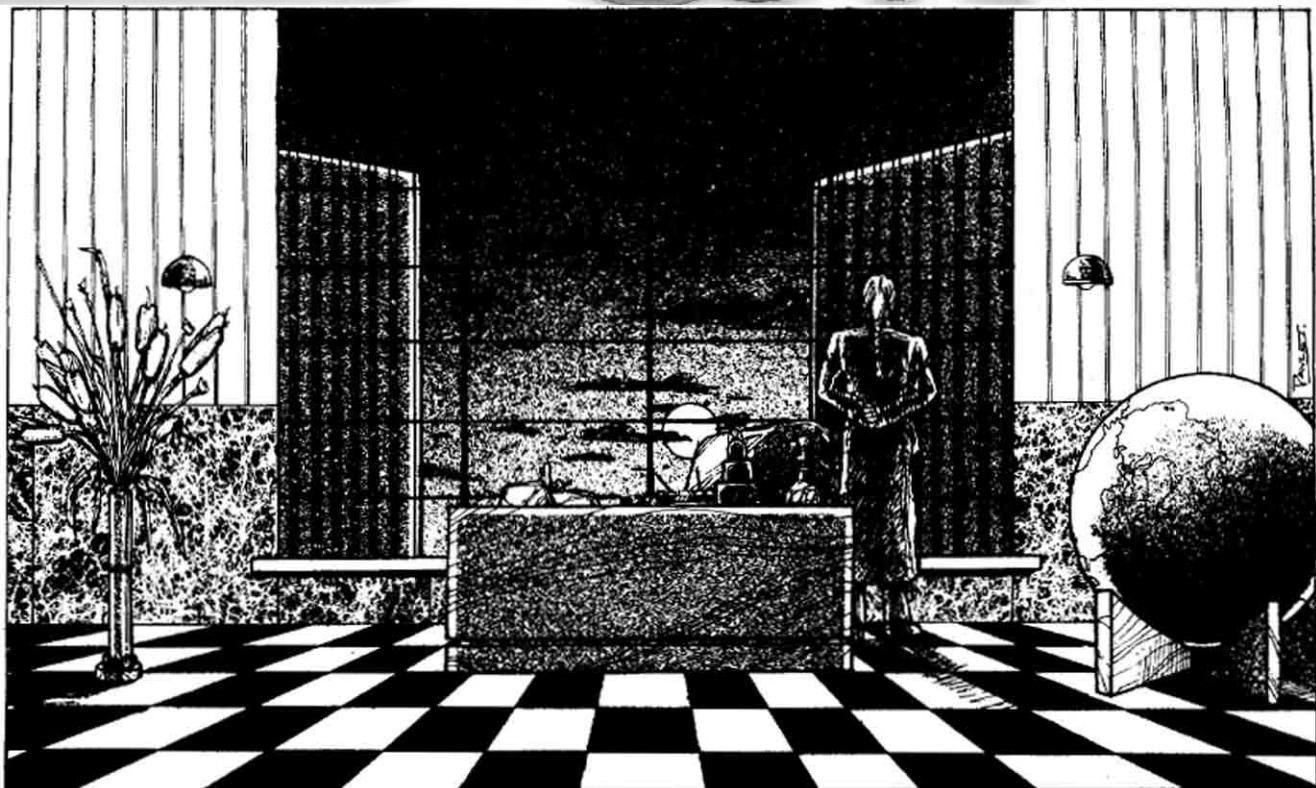
L'appel de Harlequin survient au milieu de la nuit. Laissez les runners mariner après leur arrivée à Sea-Tac jusqu'à ce contact. M. Johnson (celui de Futur) leur dira juste de se faire discrets et d'attendre un coup de fil. Il leur fournira un téléphone portable des fois que leurs téléphones personnels soient sur écoute. Maintenant qu'il a rempli son rôle, il n'a que très peu de choses à dire.

Les runners peuvent se terrer avec Jane où bon leur semble. Rien ne se produira avant l'appel de Harlequin, mais les personnages des joueurs n'ont pas à le savoir. Faites les attendre. Laissez-les s'impatienter. Laissez-les mariner dans leur jus.

Si l'un d'entre eux montre le bout de son nez pour une raison ou une autre, alimentez la paranoïa du groupe. Quelqu'un les suit-il? N'ont-ils pas déjà vu cette voiture? Le bar ne s'est-il pas fait momentanément terriblement silencieux lorsqu'ils y sont entrés? Semez le doute et laissez vos joueurs gamberger.

En dépit des craintes des personnages, personne ne les recherche activement. Pour peu qu'un des sous-fifres d'Ehran ait réchappé à Futur, ce dernier aura été mis au courant immédiatement de la disparition de sa fille. Autrement, le simple fait qu'il n'ait pas eu de contact avec ses hommes aura suffi à lui mettre la puce à l'oreille. Ehran a voyagé jusqu'à son sanctuaire d'Althain, sur les versants du Mont Saint Helens, pour préparer sa réponse au mouvement final du Chal'hant de Harlequin. C'est là qu'il patiente pour l'instant.

Tarislar est une section résolument elfe des Barrens de Puyallup. Située le long de la bordure sud des Barrens, presque à la frontière du Conseil Salish-Shidhe, cette zone porte toujours les stigmates de la dévastation créée par les éruptions des Monts Rainier, Olympia, Adams et Saint Helens, il y a 35 ans. C'est un lieu d'obscurité et de désespoir.



SPLENDEUR AU MILIEU DE LA CENDRE

Les maîtres de jeu qui ont besoin de plus de détails sur la zone de Tarislar de Puyallup trouveront de brèves mentions aux pages 136-143 du Guide de Seattle (p71 Seattle 2060). Ils peuvent également se référer à la carte aux pages 174-175 de ce même livre.

Dévastée par la cendre volcanique et la lave qui accompagnent l'éruption des volcans de cette zone en 2017, la région ne s'en est jamais remise. La cendre et les débris de ces jours terribles demeurent toujours un souvenir constant et sinistre. Beaucoup d'elfes et d'autres métahumains y vivent dans les bâtiments en déliquescence semi-abandonnés qui ont survécu à la pluie de cendre.

Le maître de jeu peut traiter l'assistance des habitants de Tarislar au passage des runners comme il le souhaite. Peut-être ont ils été prévenus ou peut-être étaient-ils en route pour l'une des soupes populaires qui ouvrent à l'aube? Est-ce un bastion de pouvoir pour Harlequin, ou est-il tellement déconnecté de la réalité que ses préoccupations sont bien au-dessus du peuple de sa résidence actuelle? Ce sont des questions auxquelles le maître de jeu doit réfléchir, mais pas nécessairement apporter de réponse.

Le complexe Southwind consiste en trois bâtiments de 40 étages qui furent par le passé des bureaux possédés et loués par un groupement de diverses compagnies d'assurance. Après avoir été abandonnés à la suite des éruptions, les bâtiments devinrent pendant des années un refuge pour des gangs et toutes sortes de dealers.

Il y a un an, Harlequin arriva et établit résidence au sommet du bâtiment central. Les gangs et les criminels eurent tôt fait de quitter les lieux, craignant le Laughing Man (Le Rieur) qu'ils ne pouvaient acheter ou menacer. Cette peur et ce respect quasi superstitieux s'étendirent rapidement aux habitants du cru, qui furent reconnaissants pour la paix que la présence de l'étranger amena au quartier. Ils n'en essaient pas moins de rester à distance des bâtiments Southwind.

L'air est tellement chargé de poussière et de cendre, particulièrement au niveau de la rue, qu'un filtre-à-air est presque une nécessité. Un filtre de base coûte autour de 20 nuyen et durera environ 2 semaines avant de nécessiter un nettoyage. Un filtre à air cybernétique de n'importe quel Indice sera également suffisant. Tout personnage ne portant pas un masque doit effectuer un Test de Résistance de Constitution contre des dégâts Etourdissants 5M toutes les 10 minutes quand il est exposé à l'air. Lorsqu'ils quittent leurs véhicules pour la première fois, les runners doivent faire le même test, en supposant, bien entendu, qu'ils n'aient pas de système de filtrage adéquat.

Comme les runners approchent de Southwind, les premiers rayons de l'aube commencent à illuminer le ciel, leur permettant de voir une silhouette masculine se dressant dans l'avant-cour des bâtiments. Il est vêtu de plusieurs couches de tissu blanc et demeure totalement immobile alors que les runners s'approchent. De plus près, ils seront en mesure d'apprendre deux choses sur la silhouette. D'abord, la quantité de poussière qui le recouvre indique qu'il doit se tenir là depuis bien des heures. Ensuite, quand il lève le rabat de tissu qui voile son visage, la blancheur laiteuse de ses yeux révèle qu'il est aveugle.

Quand les shadowrunners approchent, l'elfe défait le tissu qui recouvre son visage et se tourne vers Jane Foster, inclinant la tête. (Oui, il est aveugle, mais le maître de jeu devrait interpréter son comportement et ses actions comme si cet homme avait une vue normale). Après un instant, il sourit et se tourne vers les personnages des joueurs. "Il vous attend derrière moi, au sommet. Rejoignez-le avec la femme." L'elfe enveloppe alors de nouveau son visage et ne dit plus rien.

Le bâtiment derrière la silhouette vêtue de blanc est le bâtiment central Southwind, celui au sommet duquel attend Harlequin. Quand les runners pénètrent dans le vestibule, ils découvrent que les ascenseurs sont hors service depuis belle lurette. Les escaliers sont leur seul recours.

Lorsqu'ils atteignent les paliers des 20e et 40e étages, les personnages joueurs doivent effectuer un Test de Résistance de Constitution contre la fatigue (dégâts Etourdissants 6L).



GUITARES ÉLECTRIQUES

DITES LE AVEC DES MOTS

Dix étages.

Les escaliers sont sombres et l'ascension s'avère lassante et éreintante pour certains. Par instant, des rayons de lumière matinale transpercent le ciment désagrégé et les murs d'acier. Vous n'aimez pas ce qu'ils dévoilent.

Vingt étages.

Jane Foster n'a presque rien dit ni fait depuis qu'elle a été enlevée de Columbia, dans le Missouri. Maintenant, alors qu'elle grimpe, vous voyez une lueur étrange poindre dans ses yeux. C'est comme si elle sentait l'issue approcher et qu'elle l'accueillait.

Trente étages.

Vous voyez une inscription sur le mur : "Il faut connaître le chaos en son for intérieur pour donner naissance à une étoile de la danse." Il y a également une tâche noirâtre d'une substance quelconque allant jusqu'au sol. Mais rien ne s'y trouve plus. Plus en avant, depuis les étages supérieurs, se fait entendre une musique.

Quarante étages.

La musique devient plus nette maintenant, c'est le son d'une guitare électrique. Les escaliers s'ouvrent sur un étage à moitié exposé au ciel. La plupart du mobilier et des fausses cloisons murales ont disparu, basculé dans le vide pour s'écraser en contrebas ou sont tombées en charpie. Vous suivez la musique vers l'autre côté de l'étage, à travers les bureaux, jusqu'à l'autre extrémité du bâtiment.

Se dressant là dans un espace qui était autrefois le bureau, surbaissé et surélevé par sections, du président de la corporation géante qui régnait depuis cette tour, une silhouette masculine. Il vous tourne le dos et vous voyez uniquement le teint olive sombre de son long manteau, le noir parcouru de stries blanches de sa chevelure en queue de cheval, et le manche mince de sa guitare, fait d'acier et d'ébène luisant.

Vous le regardez et l'écoutez jouer, tantôt lentement, tantôt vite, mais toujours puissamment. La musique parle de grandeur et de majesté, sa mélodie à la fois étrange et cependant quelque peu familière et stimulante.

Le vent souffle à travers le bâtiment et le soleil touche les montagnes au loin. La musique ralentit, s'adoucit et s'arrête finalement sur un seul long accord qui résonne pendant une durée douloureusement longue.

Il se retourne, révélant un visage peint comme un arlequin des temps anciens qui s'éclaire alors d'un grand sourire.

"Messieurs!", dit-il de sa voix distinctive à l'accent étrange. Bienvenue sur le Mont Olympe. Je vous attendais."

L'ENVERS DU DECOR

Finlement, voilà Harlequin. Le maître de jeu peut se référer à la description de Harlequin à la fin de cette aventure pour plus de détails sur son apparence et sa personnalité. Le mot d'ordre, cependant, devrait être instable. Son attitude, son comportement, son langage corporel, ses figures verbales et vocales, et son humeur peuvent changer et changeront d'un instant à l'autre. (Si l'un des personnages à la compétence appropriée, il pourra s'apercevoir que la guitare a au moins 100 ans). Harlequin s'approche alors d'eux et se présente individuellement à chacun, lui donnant une poignée de main appuyée. Son comportement devrait suggérer que tout ceci est important pour lui. Il se présente à tout le monde comme étant "Harlequin".

Il garde Jane Foster pour la fin. Elle lui offre sa main avec réticence, et il la porte délicatement à ses lèvres. "Mademoiselle Foster.", dit-il doucement. "J'ai passé toute ma vie à attendre de vous rencontrer."

Tenant toujours sa main, il conduit Foster au centre de la pièce. Si les runners commencent à poser des questions ("O.K., mon pote, c'est quoi ce bazar!"), il prendra le temps de leur répondre. S'ils ne le font pas, Harlequin commencera Le Rituel, comme décrit plus loin.

Ce qui suit est ce qu'il est prêt à leur dire. Cela a été rédigé dans la manière de parler de Harlequin pour fournir un point de départ au maître de jeu. Il n'a pas à tout lire littéralement, mais cela peut servir de référence pour répondre à des questions spécifiques posées par les personnages.

"Etes-vous sûrs de vraiment vouloir savoir ?" dit Harlequin. "Il y a du vrai dans l'idée que l'ignorance est douce. Mais je vais au moins partiellement satisfaire votre curiosité."

"Disons simplement qu'Ehran et moi sommes de vieux amis. De très vieux amis. Il se trouve qu'Ehran est très fort à un jeu auquel nous avions l'habitude de jouer lorsque nous étions plus jeunes. Mais je suis encore meilleur. Ce n'est que maintenant qu'il commence à s'en rendre compte."

"Tout ce qu'il vous a été demandé de faire a touché une partie de l'existence d'Ehran. Son Passé et son Futur, ses Amours et ses Haines, et ses essences Physique et Spirituelle. En frappant chacune d'elles, j'ai démontré sa vulnérabilité à mon pouvoir."

"Vous n'avez cependant pas à vous inquiéter. Le rituel stipule qu'Ehran ne peut pas s'en prendre aux agents de mon défi, si bien que vous êtes à l'abri de toute vengeance de sa part."

Cela peut calmer ou non les runners qui ont souffert lors de leur rencontre avec Ariel et le Dr What (Coup de contre). S'ils continuent à manifester de l'inquiétude, Harlequin la rejette avec dédain. Il dit qu'Ehran est un vrai parlementariste. "Les règles sont tout pour lui."

Si un ou plusieurs runners inspectent les lieux, le maître du jeu peut les laisser apprendre une chose de plus à ce point. A une courte distance de l'endroit où se tiennent Harlequin et Jane Foster, le(s) runner(s) remarque(nt) un pan de mur sur lequel on a écrit au marqueur noir :

Le RITUEL, autant que je m'en souvienne, par -H-

Du fond de mon cœur, j'en appelle aux mots
De la colère prononcée et du désir révélé
Par mon défi de parole et d'acte
Par mon sang j'invoque ta perte
Ta forme et ta substance sont décrétées insignifiantes

Contre ta forme Physique, je prononce les mots de sujexion
Contre ta Haine, j'invoque la Justice, ta colère inassouvie
Contre ton Passé dans l'obscurité, je révèle par la lumière
Contre ton Amour et ta joie, j'offre la séparation
Contre ton Esprit, j'invoque le renoncement
Contre ton Futur, j'apporte peur et chagrin
Contre toi, j'invoque tout cela

Les vents effaceront ton nom
Les sables les traces de ton passage
Le soleil la fraîcheur de ton ombre
Et aux eaux je recommande ton essence
Ta forme et ta substance sont décrétées insignifiantes

S'il est questionné à ce sujet, Harlequin sourit et éclate de rire. "Je voulais voir ce que cela donnait en Anglais." dit-il.

S'il n'y a pas d'autres questions, il entamera le rituel.



LE RITUEL

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un véritable Rituel, Harlequin le traitera comme tel. Il fait de grands gestes (sans nécessité), entonne par moment des mots dans une langue mélodique et sur deux tons qu'aucun des runners ne comprend (une comptine à propos des nuages) et se déplace suivant ce qui semble être une sorte de motif.

Il demandera aux runners de fredonner continuellement pendant qu'il fait cela. Il les dirige avec soin afin qu'ils atteignent la note juste. Finalement, il se résoudra à ne probablement pas pouvoir tirer mieux d'eux et, maugréant à propos "d'impuretés", il retournera auprès de Jane Foster.

Lorsqu'il entame son "rituel", Harlequin parle à Jane comme un docteur s'adressant à un patient conscient lors de certains actes chirurgicaux. Une fois de plus, le maître de jeu peut lire tel quel ce qui suit, ajustant le contenu pour répondre aux actions des runners.

A ce point, Jane Foster regarde Harlequin avec une très grande attention. Elle ne dit rien cependant et ne montre pas d'émotion en réponse à tout ce qu'il dit.

"Maintenant, ma chère Mademoiselle Foster, ce que vous ne savez pas c'est que vous êtes la fille, perdue depuis longtemps, de l'illustre Ehran le Scribe, comme il se baptise lui-même actuellement. Je devrais ajouter qu'il ne vous a jamais perdue, mais vous a laissé le perdre."

"Par contre, lui a pris grand soin de vous suivre à la trace, toutes ces années. Comment? Et bien, très simplement. Avant de vous abandonner si froidement alors que vous étiez encore toute enfant, ou plutôt vous laisser être abandonnée à la suite du décès précoce de votre mère, il a placé un puissant focus de maintien de sort sur votre personne."

"Et ce n'était pas n'importe quel focus de maintien, Jane, si vous connaissez quoi que ce soit à ce sujet. Alors que vous n'étiez qu'une enfant, il a fait en sorte que des matériaux spéciaux soient tissés dans votre fémur gauche. Il les a enchantés pour contenir et maintenir un sort de sa conception, qui non seulement vous localiserait, mais contribuerait aussi à vous soustraire aux regards des curieux."

"Or, ce sort est bien au-delà des capacités de tout thaumaturge actuel, si bien qu'il pouvait raisonnablement supposer que vous seriez à l'abri des regards indiscrets. Ce qu'il a oublié, c'est que lui comme moi avons reçu notre formation du même maître. Je comprends les rouages de son lien."

"Il m'a fallu longtemps pour percer ses secrets à distance, mais j'y suis parvenu. Et je suis sûr qu'il ne suspecte rien."

"Ehran croit que je vais vous utiliser pour l'attirer à découvert afin de présenter le défi final contre sa forme physique. A la place, je vais le frapper directement à travers vous. Grâce au lien qu'il a eu la prévoyance de fournir."

Ceci fait, Harlequin se tourne vers quiconque est magiquement actif dans le groupe (ceux qui peuvent prendre part à de la sorcellerie rituelle) et leur demande s'ils sont prêts. Il entend les faire participer à l'envoi contre Ehran.

Si l'un des runners magiquement actifs accepte, il demandera un volontaire pour surveiller le rituel, ou au minimum jeter immédiatement un coup d'œil dans l'espace astral. Tout personnage qui essaie ceci sur le champ, ou plus tard, a l'opportunité de remarquer ce qui suit :

o Harlequin a une aura normale. C'est, bien sûr, un Initié qui masque son aura. Mais il n'y a aucune chance qu'un runner soit de grade suffisant pour percer son masque.

o Il n'y a aucun être astral présent sur les lieux, aucun esprit ou élémentaire de quelque type que ce soit.

o Le champ magique du site (se référer au Grimoire) est au-dessus de la normale, comme si des sorts puissants étaient régulièrement incantés depuis cet endroit.

o Harlequin et Jane Foster se tiennent au milieu de ce qui semble être un Cercle ou une Barrière hermétique d'un type étrange. Elle est pour l'instant en sommeil, mais un personnage réussissant un Test de Perception Astrale (10) la remarquera.

o Jane a une aura normale. Un Test de Perception Astrale (18) sur elle indiquera une légère aura de force magique à sa cuisse gauche. Rien ne peut être décelé si ce test est effectué avant qu'elle n'entre dans le cercle magique: il n'y absolument aucun signe d'un lien entre elle et Ehran.

Tout runner choisissant de participer à l'envoi avec Harlequin n'a pas à s'inquiéter, bien que le maître de jeu n'ait pas à l'en informer. Harlequin demandera aux non-magiquement actifs du groupe de faire 5 pas en arrière, mais insiste sur le fait qu'ils ne doivent interrompre leur chantonnement sous aucun prétexte. Il fait alors un grand geste de ses bras et passe aux choses sérieuses.

Ce que fait Harlequin, c'est activer le focus de maintien d'Ehran, ce qui est généralement difficile, voire tout bonnement impossible. Dans le cas présent, Ehran a été sommaire, croyant que personne n'interférerait avec le sort; de plus, Harlequin sait comment le sort et le focus de maintien sont conçus. Il a l'intention d'activer le focus de maintien, puis, à travers le canal d'énergie ainsi créé, de lancer un sort physique qui explosera avec une puissance comparable à un feu d'artifice autour d'Ehran pendant quelques minutes. Le sort, certes spectaculaire, n'est pas dangereux, encore moins fatal.

Ehran ne sait pas cela. Il s'attend à ce que Harlequin découvre le focus de maintien (s'il ne connaît pas déjà son existence) et s'est préparé à cette éventualité. En usant de ses propres pouvoirs magiques, Ehran a préparé un sort unique et volatile destiné à être envoyé à travers le focus de maintien vers Harlequin par l'intermédiaire de l'énergie que Harlequin dépense pour l'activer. Le sort est préparé pour devenir actif dès que Harlequin enclenche le focus de maintien, voyager à travers le conduit énergétique d'Ehran jusqu'au focus de maintien, et exploser, cramant Harlequin un max.



La Sorcellerie rituelle n'aura pas encore commencé quand Harlequin active le focus de maintien, si bien qu'aucun des shadowrunners n'est réellement en danger. Ce à quoi ils assisteront, s'ils sont en perception astrale, c'est Harlequin accomplissant un acte magique complexe et activant le focus de maintien. Au moment où il fait cela, une décharge soudaine d'énergie magique survient. Il hurle quelque chose et l'énergie jaillit du focus de maintien (la cuisse de Jane), formant un arc directement vers Harlequin.

La barrière magique entourant Harlequin et Jane s'active instantanément, renvoyant tout personnage en projection astrale à l'intérieur du cercle dans son corps. Comme le cercle s'active, Harlequin lance une sorte de sort de renvoi, peut-être en activant un focus de maintien qu'il avait caché ou Masqué sur sa personne. L'énergie s'écoulant du focus de maintien formera un arc vers Harlequin et puis soudain coulera en arrière comme elle est renvoyée vers Ehran.

Alors que l'énergie est renvoyée vers Ehran, le focus de maintien éclate, emportant avec lui le fémur de Jane Foster. Harlequin lui-même virevolte et s'écrase au sol comme une poupée de chiffon. L'air dans la zone est chassé vers l'extérieur pendant quelques instants, comme si une petite grenade à concussion avait explosé.

Tout personnage en perception astrale regardant vers le sud, au-delà d'où le Mont Rainier devrait être visible, remarquera une légère palpitation de l'énergie astrale. Huit minutes plus tard, tous les runners entendront clairement un craquement brusque et un grondement sourd dû à une éruption partielle du Mont Saint Helens. Se reporter à la Section Sur les pentes, p130, pour plus de détails.

Harlequin se remettra sur pied d'un bond comme une marionnette sur les fils de laquelle on a tiré brusquement. Il regarde vers le sud quelques instants puis se tourne pour inspecter les personnages joueurs, avec un regard distant, peut-être même un air inquiet sur son visage. Si aucun des runners ne se sont précipités au chevet de Jane Foster, Harlequin ordonnera à l'un d'eux de le faire. Sa cuisse gauche a éclaté. Elle est Gravement Blessée et Inconsciente (moniteur de condition Étourdissant rempli).

Si aucun runner ne peut l'aider, Harlequin, en colère, s'en mêlera, jetant un sort de Soin sur elle et obtenant un succès total après le temps nécessaire.

Pendant tout ceci, Harlequin divague et peste dans une langue presque guttural qu'aucun runner ne reconnaît. Une fois Jane soignée, ou si son assistance n'est pas requise, Harlequin se met à faire les cent pas, insultant Ehran dans la même langue. Bien qu'ils ne comprennent pas les mots, le ton de Harlequin est sans ambiguïté et les runners sont clairement en mesure de saisir le nom d'Ehran.

Finalement, il s'immobilise et se tourne vers les personnages, un air sombre et inquiétant sur son visage. "Messieurs, je requiers de vous encore une chose. Vous devez aller à Ehran et découvrir ce qu'il est advenu de lui. S'il est blessé, comme je le crains, aidez-le si vous le pouvez. La forme de défi que j'ai choisie d'invoquer ne doit pas résulter en une blessure grave. Si c'est le cas, j'ai perdu et mon honneur est sali. Si Ehran vit encore, les règles du défi m'interdisent également de m'impliquer directement. Par conséquent, vous devezez y aller."

Comme il parle, les vents soufflant à travers l'étage et autour du bâtiment s'accroissent dramatiquement. Toute personne en perception astrale remarquera l'approche d'un élémentaire d'Air très puissant. Harlequin fait quelques pas jusqu'à Jane, la soulève et marche en direction d'un trou dans le mur.

"Ehran était sur la pente nord du Mont Saint Helens quand le sort a frappé. Il semblerait que le volcan soit entré en éruption partielle, ce qui implique qu'Ehran avait de la force magique tissée en son travers. Vous devez vous y rendre, le trouver et attendre que je vous contacte. Si vous ne faites pas ce que je demande, je vous poursuivrai jusqu'au bout du monde et vous subirez des souffrances au delà de ce que cette civilisation a jamais imaginé."

Tenant toujours Jane Foster, il se détourne, fait un pas dans le vide et disparaît de votre champ de vision. Si quelqu'un est en position de voir ceci, il apparaît que Harlequin a été enlevé (pour parler ainsi) par un puissant Élémentaire de l'air. Les vents retomberont immédiatement.

Le maître de jeu devrait noter que toute cette section n'est en fait qu'une comédie destinée à envoyer les runners jusqu'au Mont Saint Helens et au sanctuaire d'Ehran. C'est là le but ultime, tout le reste n'est que pure mise en scène. Si les personnages s'écartent de l'ordre des événements de cette section, le maître de jeu devra les conduire d'une manière ou d'une autre à la Section Sur les pentes.

ALLER À LA MONTAGNE

Lisez ce qui suit aux joueurs lorsque leurs personnages arrivent au Mont St Helens

Le Mont Saint Helens a été le site de trois éruptions volcaniques majeures au cours des dernières soixante-quinze années environ. La première s'est produite dans les années 1970, la seconde dans les années 2010, et la plus récente il y a peine quelques heures.

La chose étonnante cette fois-ci est l'absence d'un nuage de cendre ou d'une coulée de lave rémanente. C'est comme si le volcan était entré dans une colère noire et s'était calmé peu après. De la poussière et de la cendre récemment dégorgées ainsi que des rochers jonchent les pentes et le terrain avoisinant la montagne presque pelée. A quelques endroits, de la vapeur ou de la fumée s'élève d'un morceau de montagne encore rougeoant qui s'est écrasé au sol.

Les soldats déployés sur place par le Conseil Salish-Sidhe ont bien du mal à garder les curieux à distance de la montagne, mais la plupart des spectateurs suivent la consigne de rester à quelques kilomètres au cas où le volcan entre de nouveau en éruption. Les soldats du Conseil Salish-Sidhe n'ont pas les moyens nécessaires pour isoler toute la zone, si bien que vous devriez être en mesure de trouver des brèches par où vous infiltrer.

L'ENVERS DU DECOR

Les runners seront livrés à eux-mêmes pour se rendre au Mont Saint Helens. Suivent quelques idées si le maître de jeu doit fournir quelques options de moyens de transport aux joueurs. La plupart des groupes de runners auront déjà un moyen "standard" de franchir la frontière du territoire Salish-Sidhe et n'auront pas besoin d'être conduits par la main. D'autres par contre...

MOYENS DE TRANSPORT

Il y a bien des manières pour les runners de se rendre au Mont Saint Helens. S'ils manquent d'idées, les suggestions suivantes peuvent être utiles.

Oui, nous sommes des touristes

Le Conseil Salish-Sidhe organise régulièrement des visites de Seattle vers les terres tribales et notamment des visites quotidiennes des Monts Rainier et Saint Helens. Le maître de jeu peut "modifier" les horaires pour rendre la visite plus pratique.

Le voyage, en car, prend environ trois heures (Il s'agit après tout d'un voyage de tourisme.). Les places coûtent 50 nuyen par tête, et ils ne peuvent emporter que de petits bagages à main, qui seront fouillés à la frontière entre Seattle et le Conseil Salish-Sidhe. A moins que les runners ne soient extraordinairement astucieux, les gardes-frontière détecteront toute arme d'une taille supérieure à celle d'un pistolet léger.

Chaque runner devra également obtenir un visa de touriste valide pour la journée auprès de la Loge du Conseil Salish-Sidhe sur l'Île du Conseil (Guide de Seattle, p 59, Seattle 2060, p33-34). En atteignant le Mont Saint Helens, l'équipe devra semer le groupe de touristes et suivre son propre chemin. La visite dure quatre heures. Si les runners peuvent tout régler et rejoindre le groupe avant qu'il ne quitte les lieux, ils n'auront aucun problème à regagner Seattle. S'ils ne parviennent pas à rejoindre le groupe, s'expliquer sera le cadet de leurs soucis.

Pas d'infos, c'est de l'incompétence!

Le Mont Saint Helens est de nouveau entré en éruption, du moins partiellement. C'est assurément une nouvelle suffisamment importante pour garantir qu'un ou deux newsnets de Seattle envoient des équipes sur place. En toute probabilité, on assistera à une véritable ruée pour récupérer les images, les networks étant les premiers à envoyer les hélicoptères.

Tous les arrivants seront interrogés par le contrôle aérien à la frontière du Conseil Salish-Sidhe, mais avec tous les hélicos essayant de la franchir au même instant, les runners arriveront peut-être à passer à l'esbroufe. Bien sûr, une autre option consiste à détourner un véritable hélicoptère de NewsNet et de se faire passer pour l'équipe de reportage. Le problème avec cette stratégie est que la patrouille frontalière du Conseil Salish-Sidhe sera probablement alertée de leur ruse d'ici à ce qu'ils essaient de franchir la frontière dans le sens du retour.

Ligne rouge!

Il y a toujours l'option de franchir la frontière clandestinement. Le maître de jeu devrait doser les rapports de force afin que les runners aient à faire face à une opposition de force égale lorsqu'ils traversent et qu'ils sont poursuivis sur la moitié du trajet. Les forces de la patrouille frontalière ne seront pas trop considérables, car elles sont actuellement à la limite de leur capacité opérationnelle en tentant de s'occuper de tous ceux qui souhaitent franchir la frontière pour voir la montagne.

PASSAGE FRONTALIER

Chaque point de passage frontalier depuis Seattle est un blockhaus de béton et d'acier occupé par quatre agents de la patrouille frontalière, deux au bord de la route et deux autres servant de renforts. Utilisez l'Ancien Guerrier Tribal, p 103 Sprawl Sites. Les deux gardes au bord de la route seront armés comme indiqué, alors que ceux servant de renfort seront armés de fusils d'assaut Colt M22a2.

Si les runners forcent la frontière, la Patrouille Frontalière du Conseil Salish-Sidhe enverra aussitôt deux hélicoptères légers à leur poursuite, deux hélicoptères monoplaces PRC-42 Wasp ou deux Hughes Stallions.

Pour leur échapper, le conducteur du véhicule des runners devra réussir un Test d'Opposition contre les pilotes des hélicoptères. Opposez l'Indice de la Compétence voiture (ou autre en fonction du type de véhicule) contre la Signature du véhicule qu'il conduit. Les pilotes, se reposant sur les senseurs électriques de leurs appareils, jettent 4 dés contre la signature du véhicule (ne faites qu'un seul test pour les deux véhicules). Si les succès nets sont en faveur des runners ou en cas d'égalité, ils ont échappé à la détection. Si les succès nets sont en faveur des hélicoptères, les runners sont suivis à la trace.

Si les shadowrunners évitent tout gros pépin, ils atteindront la montagne en moins de deux heures.

SUR LES PENTES

Ehran utilisait un système géothermique contrôlé par magie pour alimenter et chauffer Althain, son sanctuaire sur le Mont Saint Helens. Quand son sort lui a rebondi dessus, il s'est évanoui et la décharge d'énergie a perturbé nombre de structures de sorts qu'il maintenait dans tout Althain. La petite éruption volcanique était en fait le délestage d'urgence des systèmes géothermiques pour éviter une éruption à pleine puissance. La seule trace physique de la vidange est la présence des débris jonchant la zone et une modification du profil de la montagne près de son pic.

Le maître de jeu doit se rappeler qu'Ehran a tendu un piège à l'intention de Harlequin. Il a pris beaucoup de mal pour lui laisser croire qu'il a été tué par le sort détourné. Tout indiquera que personne ne veille à la bonne marche d'Althain et que les lieux sont sens dessus dessous, aussi bien sur le plan physique que magique. Le voyage des runners jusqu'à Althain devrait être plein d'épreuves et de tribulations, mais finir par se conclure positivement.

Althain est accessible par une série de fissures et de cavernes sur le versant nord de la montagne. Il y a six heures de marche à partir de la base de la montagne jusqu'aux fissures, en supposant que les runners y aillent à pied. Sinon, leur temps de trajet sera réduit en conséquence.

Lors de la phase d'ascension de la montagne, les runners risquent d'être repérés par les patrouilles. Le Conseil Salish-Sidhe a mobilisé une unité de gardes (nationaux) dans cette zone pour la fermer et pour assurer la sécurité de tout badaud inconscient. Le terrain entourant la montagne est pour la plupart désolé, avec les rares zones d'arbres de pousse récente maintenant dévastées.

Périodiquement, un hélicoptère d'étude géographique ou de patrouille passera à proximité. Les chances que les runners soient repérés sur les pentes dépendent de la manière dont ils se déplacent. S'ils avancent à découvert sans précautions, les chances d'être repérés sont assez élevées. S'ils font preuve de prudence et utilisent une couverture magique, ils ont de bonnes chances d'échapper à toute détection.

Il y a aussi des chances qu'ils passent près d'un petit groupe de soldats et de scientifiques arrivés sur les lieux de bonne heure pour baliser le site et rechercher des randonneurs ou des campeurs blessés. Un tel groupe consistera de deux Anciens Guerriers Tribaux (Sprawl Sites, p103) et d'un Scientifique Corporatiste (Sprawl Sites, p108). Une fois de plus, la probabilité de détection dépend de la méthode de déplacement des runners.



Un personnage joueur en perception astrale peut trouver la fissure d'accès grâce à l'énergie magique résiduelle qui s'en échappe. Ehran a érigé une série de puissants sorts d'illusion et de confusion dans les cavernes très visitées afin d'éviter que les touristes ne débouchent à l'improviste dans Althain. Ces sorts sont actuellement hors service, bien que d'autres qui dissimulent le sanctuaire aux regards des curieux ne le soient pas.

Les fissures et cavernes conduisant à Althain ont été formées par les gaz s'échappant de la lave à la suite des éruptions de 2017. Elles sont visitées au cours des excursions sur la montagne, mais l'éruption actuelle obligera ces excursions à s'arrêter à distance respectueuse de la montagne.

L'éclairage artificiel installé dans les cavernes par le Département des Parcs au bénéfice des touristes est hors d'état de marche à cause de l'éruption. Les runners devront trouver leur chemin dans l'obscurité ou utiliser leur propre éclairage. Le réseau de cavernes sera aussi simple ou étendu que le maître de jeu le désire, suivant ce à quoi s'attendent les runners. S'ils anticipent des difficultés, rendez les choses simples (jusqu'à un certain point). S'ils sont mal préparés, faites sortir les cavernes des pires cauchemars de M.C. Escher. Si les choses deviennent trop difficiles, ils peuvent toujours suivre l'énergie magique résiduelle jusqu'à la véritable entrée d'Althain.

Quoi qu'il en soit, lors du voyage, les runners rencontreront un des terrains les plus effrayants de ce côté d'Hadès. Le délestage d'urgence du système géothermique a réveillé certains passages de lave, qui se sont de nouveau emplis de roche en fusion. Ils passeront près de nombreux bassins et petits ruisseaux de lave, noircie (en refroidissement partiel) ou rouge incandescent (presque chauffée à blanc).

Sur la fin, ils seront forcés de franchir un pont de pierre relativement étroit (1 m de large) qui est le seul passage au-dessus d'une rivière de roche fondu coulant plusieurs centaines de mètres en contrebas. Le maître de jeu devrait réclamer d'effectuer des tests d'attributs et de compétences pour rendre le passage difficile, mais pas fatal. Pendant la traversée, le groupe sera attaqué sur ses arrières par un étouffeur (voir p 58-59, *Animals Of North America*, Etreigneur Créatures SRIII).

L'étouffeur attaque le groupe avec férocité, attirant personnage après personnage dans son étreinte fatale. Si un autre personnage tente de tirer sur lui alors qu'il enserre un personnage, le tireur reçoit un Modificateur au SR de +2. S'il manque la créature à cause de ce modificateur, il touchera à sa place le personnage enserré. Chargé par Ehran de garder le pont, l'étouffeur combattrra jusqu'à la mort. Utilisez le profil suivant pour l'étouffeur.

De l'autre côté du pont, les runners trouveront un tunnel circulaire, à l'évidence creusé par l'homme. Un examen magique révélera que toute la zone, incluant le pont, était auparavant protégée et dissimulée par de puissants sorts. Tout magicien peut également dire que ce tunnel n'a pas été formé naturellement. L'entrée est protégée par une puissante Barrière qu'aucune forme astrale ne peut pénétrer. Du moins, aucune forme astrale que les personnages joueurs puissent créer ou invoquer.

A partir du tunnel, tout personnage joueur tentant une perception ou une projection astrale sera assailli par des émanations de champ magique dues à des sortilèges puissants et des émotions bouleversantes. A part certaines parties "propres" d'Althain, il n'est pas sein pour un magicien de la puissance des personnages joueurs de s'engager sur le plan astral. A chaque Tour qu'un magicien passe en perception ou projection astrale, soumettez-le à une attaque mentale 10M. De plus, tout Test de perception est effectué à +6.

Tout élémentaire déjà invoqué appelé dans l'enceinte d'Althain opérera avec une pénalité au SR de +4 et ne vaudra que la moitié de sa Puissance pour des utilisations telles que l'aide à la sorcellerie. Voir p63 du Grimoire pour plus de détails sur le champ magique d'un lieu.

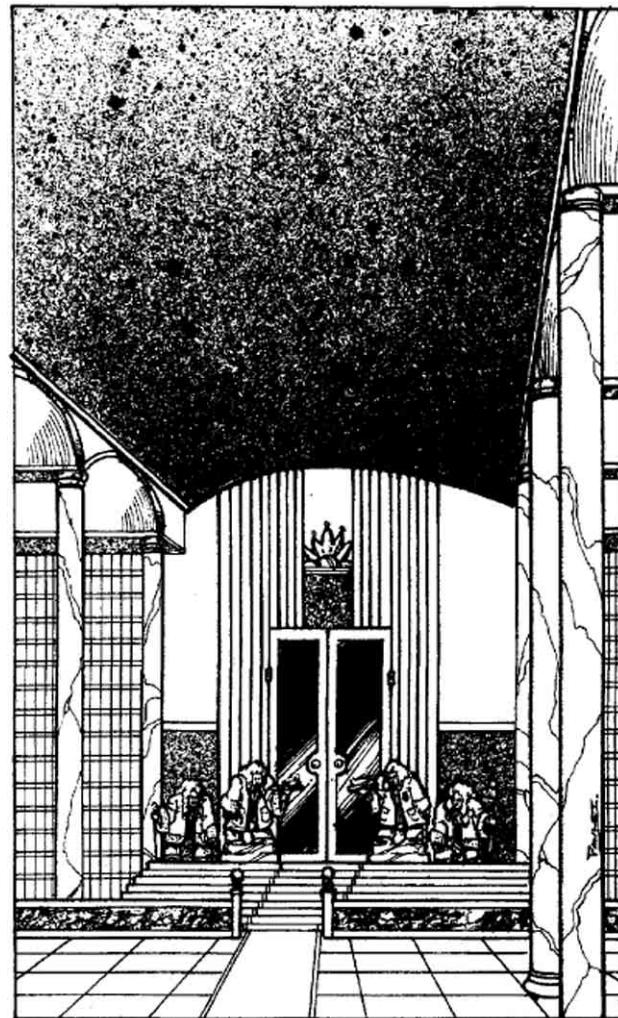
De plus, toute tentative de Clairvoyance ou sort d'augure comparable échouera dans toute zone qui n'est pas "propre".

BIENVENUE À ALTHAIN

DITES LE AVEC DES MOTS

Vous faites glisser votre main précautionneusement sur la surface, pareille à un joyau, du mur du tunnel, vous interrogeant sur la puissance qui l'a créé. En effet, il vous faut prendre garde de ne pas vous couper sur une arête aiguisee traîtrise. Alors que le tunnel commence à s'incliner vers le haut, vous sentez un début de brise souffler sur votre visage.

C'est alors que de la lumière apparaît au loin, s'intensifiant progressivement comme vous vous en rapprochez. Alors même que vous pensez que sa source est encore à quelque distance, la lumière augmente soudainement. Sans avertissement, vous débouchez dans une grande pièce. De hauts murs et un plafond qui semblent taillés dans du marbre blanc veiné d'or vous entourent. Au fond, un bref escalier conduit à une porte de bronze et de métal noir.





Devant la porte se tiennent quatre créatures qui, si ce n'est pour leur accoutrement, répondent à la description de la créature paranormale proche du singe connue sous le nom de Munchkin. Chacune d'entre elles porte un manteau serré au corps allant jusqu'à mi-cuisse, un doublet richement brodé par dessus une chemise en dentelle fine et des hauts-de-chausse sur mesures et moulants se terminant par des bottes de cavalier.

Deux d'entre eux, à l'extérieur de chaque côté, sont vêtus respectivement de vert émeraude et de cendre, et portent des plateaux de fraises fraîches et bien mures et de hautes flûtes à champagne. Les deux autres se tiennent au milieu, l'un légèrement en avant de l'autre. Le munchkin en retrait, drapé de turquoise foncée, se dresse, attendant ostensiblement, mais ne porte rien. Le munchkin le plus en avant, vêtu de bordeaux riche et également les mains vides, arbore un grand sourire alors que vous approchez.

"Préparé nous avons des verres d'excellent champagne et une collation de fraises fraîches pour nos invités," dit-il avec un curieux accent chantant. "Bienvenue à Althain. Venez. Mon maître vous attend à l'intérieur".

L'ENVERS DU DECOR

Pour plus d'informations sur les munchkins, voir p 116-117 de Paranormal Animals of North America. Leurs statistiques de jeu sont exactement les mêmes qu'indiqué dans cet ouvrage.

Ces quatre munchkins, auxquels nous nous référerons comme Émeraude, Cendre, Turquoise et Bordeaux, ont été spécialement dressés par Ehran. Ils font montre d'une intelligence basse à inférieure à la moyenne sur une échelle humaine et apporteraient certainement de l'eau au moulin des parazologues qui affirment que les munchkins sont des êtres doués d'intelligence. Ces quatre et une dizaine d'autres comme eux accomplissent les travaux domestiques ou de maintenance quotidiens à travers Althain. Chacun des autres est nommé selon sa fonction, "Femme de ménage", "Premier cuisinier", "Femme de chambre", "Bibliothécaire" et ainsi de suite.

Le champagne et les fraises sont des meilleurs. Le munchkin nommé Turquoise offre de prendre les manteaux et chapeaux des invités, mais les runners ont le droit de refuser. Turquoise ne leur demandera de lui remettre aucune des armes qu'ils portent.

Les munchkins ont reçu pour instructions de traiter comme invité de marque toute personne franchissant le tunnel. Ehran considère en effet que toute personne qui traverse le tunnel est supposée se trouver là ou possède suffisamment de pouvoir pour avoir franchi toutes les protections. Dans ce dernier cas, la présence des munchkins peut retarder un visiteur inattendu suffisamment longtemps pour permettre à Ehran de réagir.

Cette fois-ci, Ehran est informé de l'approche des runners. Pour maintenir la ruse qu'il a mise en scène, il reste hors de vue.

Les munchkins sont totalement passifs et n'offriront aucune résistance s'ils sont attaqués. Leur mort, par contre, suscitera la venue de Femme de ménage et Apprentie femme de ménage pour ... nettoyer.

SANCTUAIRE

DITES LE AVEC DES MOTS

Une fois leurs salutations achevées, les munchkins se retournent et vous conduisent à travers les gigantesques portes. Derrière s'étend un foyer colossal, contenant un escalier en colimaçon conduisant à l'étage, une paire de portes blanches incrustées d'argent et des verrières montrant un ciel bleu parsemé de nuages (ce qui est bizarre, puisque l'on est supposé se trouver au cœur de la montagne). La pièce est décorée en style Européen de la fin du XVIII^e siècle, y compris de nombreuses et splendides œuvres d'art. Pour ceux qui y sont sensibles, le parfum de la magie remplit la pièce.

Les munchkins vous conduisent à travers les portes doubles à l'autre bout de la pièce jusqu'à un court couloir. Là se trouvent deux jeux de portes doubles de chaque côté du couloir et un autre jeu à l'autre bout du couloir. Le munchkin de tête ouvre les portes sur la droite et vous fait signe d'entrer.

"Mon maître est occupé à l'instant et vous prie d'attendre ici jusqu'à ce qu'il se soit libéré.", dit le munchkin, arborant le rictus typique de ces créatures.

Cette pièce est également faite de marbre clair, mais les décorations en blanc et noir qui tranchent avec le reste du décor sont de style moderne. La pièce est équipée d'un snack-bar et d'un bar à alcools fort généreusement pourvus, ainsi que d'un système digital complet de divertissement audiovisuel. C'est le type de splendeur que vous n'avez vu auparavant que dans des reportages sur les styles de vie des élites corporatistes.

Le munchkin de tête ferme les portes derrière vous, après avoir laissé entrer celui vêtu de cendre.

"Je suis à votre service.", dit Cendre. "Que désirez-vous?"

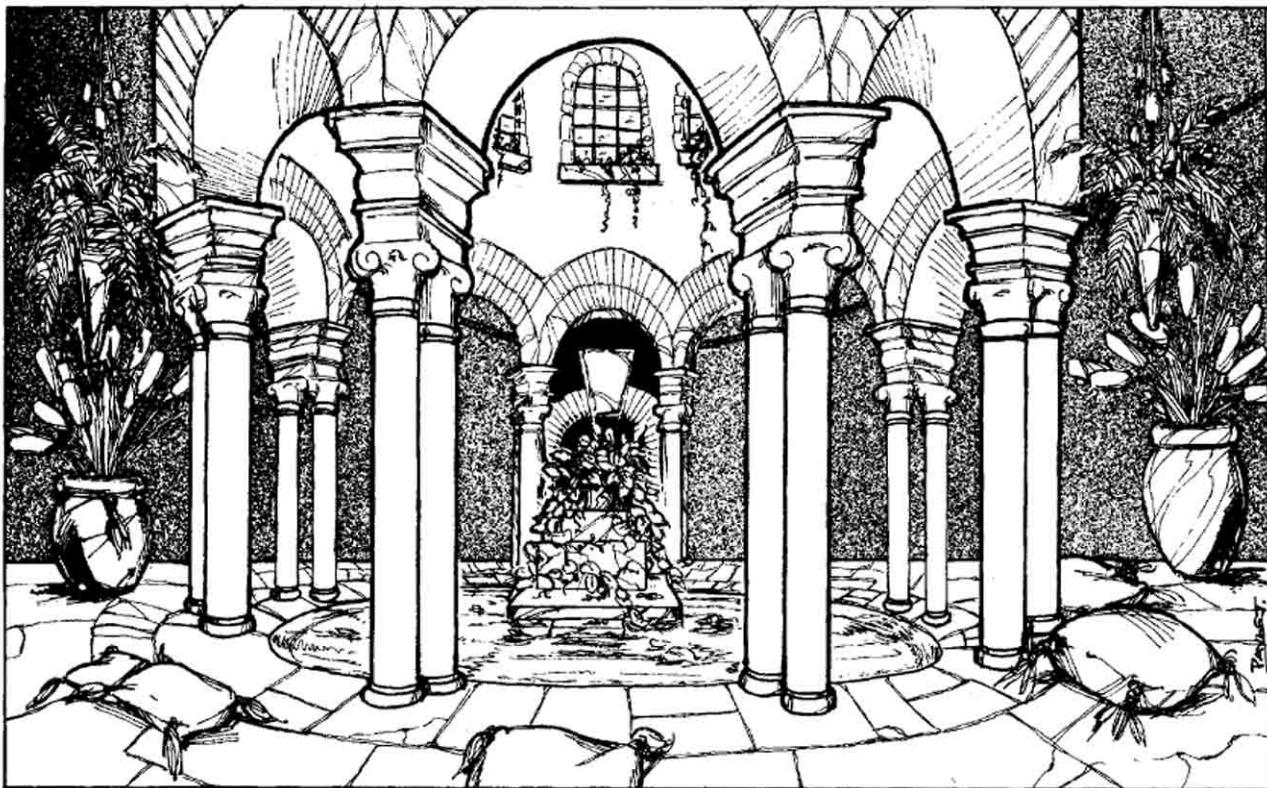
L'ENVERS DU DECOR

Cette pièce sert généralement de salle d'attente pour les visiteurs plus à l'aise dans le confort de la société moderne. Si elle est pleinement équipée pour l'interaction sociale ou de loisir, elle n'a pas de téléphone. Toute tentative d'émettre un signal radio ou de téléphone portable depuis l'intérieur d'Althain est voué à l'échec.

Bordeaux laisse les runners dans la pièce et ne retournera les chercher que quand il en recevra l'ordre d'Ehran- un ordre qui ne viendra jamais. Les personnages joueurs peuvent patienter dans cette pièce jusqu'à ce que les poules aient des dents s'ils le désirent. Ils finiront vraisemblablement par s'impatienter et se lancer dans l'exploration avant que cela ne se produise.

Cendre restera avec eux, à leur service et répondant à leur moindre désir. Si l'on lui pose une question à laquelle il ne peut répondre (ce qui n'est pas si difficile, considérant son intelligence limitée), il ira trouver Bordeaux pour lui demander. Si Bordeaux peut répondre à la question ou résoudre le problème, il le fera. Sinon, la procédure normale serait d'approcher Ehran. Mais pour le moment, "Le Maître dort dans le Grand Hall."

Si l'un des runners parvient à suivre Bordeaux, le munchkin se dirigera directement au Grand Hall (11). Il s'approche du corps inanimé et contorsionné de ce qui semble être Ehran (mais ne l'est pas), en disant: "Maître, ils vous attendent dans la pièce moderne." Il sort alors de la pièce en direction de l'aire de vie des munchkins.



LEGENDE DE LA CARTE D'ALTHAIN (CARTE P 151)

Tunnel (1)

Comme décrit ci-dessus, c'est un boyau lisse creusé à travers la roche basaltique. Son commencement, qui n'est pas indiqué sur la carte, marque la frontière mystique d'Althain. Il est protégé par une puissante barrière impénétrable même pour une forme astrale.

Entrée (2)

Également décrite ci-dessus, cette pièce semble découpée dans des marbres blancs ou clairs, alors que les piliers de chaque côté sont découpés dans du marbre noir, veiné d'argent. Les escaliers conduisant à la porte sont eux aussi faits de marbre clair. Les portes sont en bronze et métal noir et dépourvues de mécanisme de fermeture.

Comme pour la plupart d'Althain, la lumière dans cette zone est fournie par des torches murales qui vacillent d'une lumière magique.

Foyer (3)

Une fois de plus décrit plus haut, le foyer a des murs de marbre blanc et des plafonds et piliers découpés dans du marbre noir. L'escalier en colimaçon (ascendant) est également constitué de marbre blanc, apparemment d'un seul bloc. Le côté de la pièce opposé à l'escalier contient de nombreuses œuvres d'art (plates ou sculptées), certains styles familiers des runners, d'autres aux formes complètement étrangères.

La verrière semble révéler un ciel nuageux au-dessus, mais ce n'est qu'une illusion.

Une paire de portes doubles, identiques à celles de l'entrée conduisant ici, permet de quitter la pièce.

Hall (4)

Un simple hall, cette fois en marbre gris. Il y a un jeu de portes doubles aussi bien sur la droite que sur la gauche et qu'à l'autre extrémité.

Des peintures et des dessins dans des cadres splendidement élaborés tapissent les murs de chaque côté du hall. Certains sont des chefs d'œuvre reconnaissables, d'autres sont aussi originaux mais moins connus (voire inédits).

Salle d'attente (5)

Cette pièce est utilisée pour recevoir certains types d'invités spéciaux. Son style d'architecture ne sera familier à aucun des runners, même si certains avec une connaissance appropriée ou des compétences spéciales peuvent noter des similarités avec différents styles européens et moyen-orientaux de l'ère pré chrétienne. Les piliers et meubles sont découpés dans du marbre et du quartz.

Les bassins "réfléchissants" sont remplis d'eau naturelle froide, dans laquelle nagent d'étranges variétés de poissons ornamentaux. L'eau, au fait, est douce et non pas salée. A cet instant, les tables, qui arrivent à hauteur de la taille, éparpillées dans la pièce sont nues. Quelques sièges pourvus de coussins sont également éparpillés alentour.

Hall principal (7)

Bien que cette pièce soit utilisée presque exclusivement comme point de passage jusqu'aux différentes parties d'Althain, elle est décorée avec la même splendeur que les autres pièces. Le mur du fond est couvert d'une unique tapisserie, splendide, dépeignant une cité de cristal et d'or bâtie au sommet et au sein d'une falaise. Une inspection plus minutieuse révèle la quantité de travail forçant le respect qui a été consacrée au tissage de cette œuvre magnifique, point après point.

Diverses œuvres d'art, certaines familières et d'autres non, sont suspendues ou disposées dans d'autres parties de la salle.



Quartiers des munchkins (8)

Les munchkins vivent ici quand ils ne travaillent pas. La zone a été aménagée à échelle réduite pour mieux convenir à leur taille, rendant son parcours malaisé aux runners. L'aire de couchage consiste en des lits superposés, une baignoire commune, et une zone de restauration. Si le maître de jeu le désire, quelques munchkins peuvent être présents quand et si les runners pénètrent dans cette zone.

Chambres d'hôtes (9)

La splendeur et la richesse de ces deux pièces en font des merveilles à contempler, mais il ne s'y trouve rien de grand intérêt.

Cuisines (10)

Toute la cuisine pour Ehran, ses invités occasionnels et les munchkins y est préparée. La plupart des ustensiles de cuisine et des provisions sont pour des plats humains normaux. Un des placards à provision contient du Molybendum à destination exclusive des munchkins.

Grand Hall (11)

C'est la pièce principale d'Ehran, à l'exception de la bibliothèque. C'est ici qu'il exécute ses sorts, mais l'indice de fond magique est inhabituellement bas, bien en-deçà de celui des autres pièces.

La pièce est construite du même marbre blanc que le reste d'Althain, mais la pierre contient des veines d'or plus riches. Diverses alcôves contiennent des sculptures visuellement frappantes, taillées dans des marbres gris et noir. Les sujets vont de représentations d'individus jusqu'à des interprétations stylisées de ce qui pourrait être des images mythologiques. Un seul des sujets est familier des runners. C'est une statue en pied d'un homme dont le visage a une ressemblance marquée avec celui de Harlequin, incluant le maquillage facial. L'accoutrement de l'homme, une toge-cape à couches multiples, est complètement inconnu des runners.

Le plafond est voûté, s'élevant à trois bons étages au-dessus du sol. Pendant des cinq pointes d'un hexagone et à son centre, se trouvent des chandeliers d'or et de cristal, scintillant de lumière magique. Le plafond est peint de façon élaborée, dépeignant ce qui ressemble à un diagramme ou un thème astrologique. Par contre aucun des symboles ou lettres n'est reconnaissable.

Le sol est en marbre blanc lisse et incisé de sections courbes en arc, faites de pierre plus sombre. La partie centrale est remplie par un octogone élaboré, incisé de métaux noirs et argentés. Des symboles et des signes y sont également gravés. Tout personnage avec la Compétence Théorie Magique en reconnaîtra certains comme étant des symboles possédant une force magique ancienne, mais la majorité demeurent totalement inconnus.

Au centre de l'octogone se dresse normalement un brasero en bronze, rempli de charbon de bois enflammé. Le brasero a été renversé, laissant les braises, qui se refroidissent rapidement, épargnées sur le sol. A côté du brasero gît le corps d'Ehran le Scribe, ou du moins c'est ce qu'il semble. Il porte une simple tunique blanche, des hauts-de-chausse et des bottes de cuir noir. Son visage est tourné vers le plafond, ses yeux sont ouverts mais inertes. Aucune aura n'entoure le corps ni aucun indice d'activité magique. Si l'un des personnages joueurs examine le cadavre astralement, il ne découvrira aucun résidu émotionnel ou magique, ce qui devrait éveiller ses soupçons (se référer au Grimoire, p 63-65). Le corps n'est pas celui d'Ehran, mais celui d'un membre par trop stupide des Jeunes Technologues Elfes qu'il a estimé sacrifiable (Windtree, peut-être?).

Un balcon de marbre, un étage au-dessus du sol, surplombe la pièce.

Un personnage qui réussit un Test de Perception (10) ou qui utilise un système de vision à ultrasons découvrira une porte secrète dans un des pans de mur. La porte est située dans une alcôve et on y accède en touchant les deux montants de l'alcôve simultanément, une chose que les munchkins sont incapables de faire. Si les runners devaient recourir à la force, considérez la porte comme ayant les mêmes propriétés que du béton mince.

Derrière la porte se trouve un long escalier mal éclairé qui descend avant de bifurquer vers la droite (voir Atelier (14), ci-dessous).

Balcon (12)

Accessible par l'intermédiaire des deux escaliers incurvés de chaque côté du Grand Hall (11), le balcon est d'une conception simple, mais le mur du balcon faisant face au Grand Hall est décoré de manière élaborée avec des bas-reliefs ornementaux. La balustrade arrive à peine au-dessus du genou.

Après le balcon, un bref couloir conduit aux appartements privés d'Ehran.

Appartements d'Ehran (13)

Le peu que les runners peuvent voir des appartements d'Ehran est ce qui est visible depuis la porte. Une barrière physique et mana invisible protège la porte, prévenant tout passage. Parce que les murs, plafonds et planchers sont faits de marbre naturel, ils sont également infranchissables pour le voyageur astral. Si les runners ont par hasard suffisamment de puissance de feu pour tenter d'infliger des dommages physiques à ce mur, ou tout autre mur à l'intérieur d'Althain, leurs efforts seront voués à l'échec. Cela est également valable pour des sorts infligeant des dommages magiques.

En regardant à travers la porte, les runners verront en premier lieu ce qui ressemble à une petite antichambre. Son ameublement dépourvu est constitué d'antiquités de la seconde moitié du XVI^e siècle. Un portrait de femme est suspendu au mur du fond. Aucun des runners ne reconnaît son visage.

Après l'antichambre, à travers la porte ouverte, les runners peuvent deviner ce qui semble être un salon. La seule chose qu'ils puissent voir est une cheminée, avec des chaises confortables faisant face à une belle flambée. Sur le manteau sont disposés de nombreux petits objets qui étincellent légèrement à la lueur des flammes. Il n'y a pas d'autre source de lumière dans cette pièce.



Si les runners sont en mesure d'ajouter une autre source de lumière ou s'ils ont accès à un système de vision à amplification de lumière, ils pourront remarquer autre chose. Au-dessus de la cheminée est suspendu un grand portrait d'un homme dans des vêtements typiques de la fin du XVI^e siècle espagnol. Si le runner contemplant la scène réussit un Test de Perception (6), il pourra remarquer la ressemblance entre ce personnage et Ehran le Scribe. Trois succès ou plus résulteront en une identification immédiate. Avec seulement un ou deux succès, en revanche, le personnage ne remarquera la ressemblance que la prochaine fois qu'il verra Ehran, même s'il s'agit du sosie d'Ehran étendu sur le sol du Grand Hall.

A part ceci, rien d'autre n'est immédiatement visible dans la salle. A cause du champ magique, la clairvoyance ne produit que des interférences mystiques.

Atelier (14)

Accessible seulement par la porte secrète depuis le Grand Hall (voir le Grand Hall, ci-dessus), l'atelier est l'endroit où Ehran conduit certaines de ses recherches les plus exigeantes en terme de temps.

L'escalier conduisant à cette salle s'incurve tout en descendant depuis le Grand Hall de telle manière que cette pièce est en fait située sous le Foyer, la Salle d'attente et le Grand Hall. La position exacte de cette pièce est indiquée par les pointillés sur la carte.

Cette pièce utilise les mêmes torches murales magiques qui éclairent le reste d'Althain, plus des braseros à charbon additionnels. Cela ressemble à un laboratoire alchimique moderne. De l'équipement de recherche traditionnel est disposé aux côtés d'analyseurs moléculaires modernes et de microscopes à balayage électronique. La pièce est en fait un rêve devenu réalité pour tout magicien chercheur, à deux choses près.





La première est que la plupart des recherches conduites ici sont au-delà de la compréhension actuelle des chercheurs en magie qui ne sont pas du niveau d'Ehran. L'équipement est compréhensible mais ses applications ne le sont pas. A la discréption du maître de jeu, tout magicien qui désire passer du temps à examiner la pièce peut faire un jet de son Indice de Théorie magique plus son Indice d'Intelligence contre un Seuil de réussite de 20. Aucun point de Karma ne peut être utilisé pour influer sur ce jet. Un succès indiquera au personnage que les recherches d'Ehran ne semblent pas être destinées à déterminer un effet à partir d'une cause, mais l'inverse. Il tente de comprendre pourquoi certains effets liés à la magie se produisent. Ses recherches semblent également être dirigées de façon à prédire certains effets qui sont physiquement et magiquement impossibles. C'est à ce stade de théorisation que l'étendue des recherches d'Ehran dépassera complètement le shadowrunner.

La deuxième chose est le reste de son contenu. Deux Dragons. Pour être précis, un jeune dracomorphe et une wyvern. Tous deux gisent sur le sol, séparés d'à peine quelques mètres. La wyvern a été disséquée extensivement, comme en témoignent les restes sur les tables d'examen dans toute la pièce. Comparée au reste d'Althain, cette pièce est "propre", avec un champ magique de 2, engendré par les échos émotionnels de la créature. Cela signifie que la wyvern peut être examinée astralement. Un magicien se lançant dans une telle entreprise devra réussir un Test de Perception (6) pour apprendre que la wyvern n'a pas été disséquée: elle a été vivisectionnée, magiquement.

Quelle différence? Une dissection se pratique sur une créature morte, une vivisection sur une vivante.

Le dracomorphe est lui toujours vivant. Ce jeune Dragon occidental est apparemment incarcéré ou immobilisé par les effets d'un sort. Dans la lumière faible, une légère lueur rouge orangée est visible autour de lui. Il semble respirer normalement, mais il n'y a aucun autre mouvement. Le dragon est en fait entravé par un puissant sort de barrière physique qui restreint ses mouvements en même temps qu'il empêche les runners de lui faire du mal. Un Test de Perception (8) effectué depuis l'astral révélera que la barrière est en train de s'effilocher de l'intérieur. Peut-être le dracomorphe utilise-t-il certaines de ses ressources magiques? Il est impossible de déterminer combien de temps le sort mettra à s'effilocher, mais les joueurs peuvent soupçonner que cela se produira à un moment inopportun.

La description précédente suppose que le maître de jeu a laissé les runners pénétrer dans l'atelier avant l'arrivée des elfes de Tir Tairngire. S'ils entrent après l'arrivée des elfes du Tir et l'évasion du dragon occidental, alors seule la wyvern sera présente dans cette zone. Reportez-vous à Face à Face, pour de plus amples informations.

Arboretum (15)

Cette zone abonde de vie végétale, pour l'essentiel familière, mais pour une part non. Éparpillés parmi les arbres, les fleurs et arbustes, se trouvent des petits bassins réfléchissants semblables à ceux que l'on trouve dans la Salle d'attente (6). On y rencontre également beaucoup de piliers et de sièges dans le même style.

Une petite aire de restauration se dresse à l'écart, sur l'un des côtés.

La lumière est fournie par une illumination magique du plafond. Cette zone est uniquement accessible par l'escalier en colimaçon.

Laissez les runners vagabonder plutôt à leur gré. Une fois qu'ils ont été partout ou presque, enchaînez sur Face à Face.

Le maître de jeu peut aussi impliquer plus de munchkins dans l'histoire. Beaucoup sont dispersés à travers Althain, en train d'accomplir leurs tâches et corvées. Ils pourraient présenter une récréation amusante pour les shadowrunners.

FACE À FACE

DITES LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit aux shadowrunners uniquement après qu'ils ont suffisamment exploré Althain.

Harlequin entrera par le tunnel et se dirigera directement au Grand Hall.

L'humeur de Harlequin est sombre et son allure déterminée. Sans même un regard, il passe à côté de vous et s'arrête à moins d'un mètre du corps d'Ehran. Il baisse la tête pour le regarder, puis s'agenouille lentement, tendant sa main gauche et la posant sur la tête d'Ehran.

Pendant de longs instants, il ne dit rien.

"Est-il comme vous l'avez trouvé?" s'enquiert finalement Harlequin. Vous acquiescez et une fois de plus il reste silencieux un long moment.

Puis il se redresse lentement, serrant les poings jusqu'à ce que les phalanges deviennent livides. Levant son visage au plafond, Harlequin hurle.

Une fois que Harlequin a été à Althain suffisamment longtemps pour que les runners aient pu lui parler ou accomplir les actions qu'ils désiraient, lisez ce qui suit:

La porte derrière vous s'ouvre et Bordeaux entre précipitamment, s'approche du corps d'Ehran et s'adresse à lui: "Maître, des hommes de la Terre de promesse viennent s'entretenir avec vous. Ils vous attendent dans la salle d'attente moderne."

Presque sans faire cas de votre présence ou de celle de Harlequin, Bordeaux s'en va ordonner aux cuisines de préparer de la nourriture pour leurs nouveaux invités. Harlequin suit la créature du regard comme elle part, puis sourit légèrement. " Eh bien, vous devez lui donner des points pour l'effort." dit-il.

Sans avertissement, il se retourne pour vous faire face. "Ce sont probablement des sbires d'Ehran. Allez vous occuper d'eux." Il se détourne alors pour contempler le corps.

Lisez ce qui suit à tout personnage joueur qui va à la rencontre des Elfes:

Vous quittez le Grand Hall, laissant les portes se fermer derrière vous. Descendant les escaliers, vous êtes à mi-chemin du hall principal quand vous voyez une silhouette les gravir pour venir à votre rencontre. Vêtu d'habits de duel d'il y a bien des siècles, il porte également deux rapières à garde droite, une dans chaque main, la lame vers le ciel. Il sourit alors que vous approchez.

Il s'agit d'Ehran le Scribe.

"Ah," dit-il avant que vous ne puissiez réagir, "ce n'est plus moi qui vous menace, mais ceux qui viennent juste d'entrer. Ils n'ont vraiment cure de ce qui se déroule depuis si longtemps. Ils ont plutôt mauvais caractère, vous savez, et ils ont leurs ordres."

"Si vous voulez bien m'excuser, j'ai un défi à relever."

Lisez ce qui suit à tout shadowrunner qui reste derrière avec Harlequin:

Harlequin regarde le corps, et après un moment, ses yeux se rétrécissent. "Je me demande...", dit-il doucement.



Les portes conduisant au Grand Hall s'ouvrent soudainement, vous vous retournez, vous attendant à voir soit les Elfes, soit vos coéquipiers. Au lieu de cela, vous voyez un seul Elfe, Ehran le Scribe.

Il se tient dans l'encadrement de la porte, souriant, vêtu d'habits de duel de siècles depuis longtemps révolus. Dans chaque main, il tient une rapière à garde droite, la lame levée. "Te meravilhas, Har'lea'quinn?" dit Ehran, s'avancant dans la pièce. "Que t'destructri e't coton?"

Harlequin rit, un son sombre et froid qui n'altère pas son sourire malicieux. "Je me demande si ton esprit est aussi mort que ce simulacre à mes pieds, Eh'he'ran. Cette maudite langue l'est assurément. Devrions-nous en avoir le cœur net?" Sur ce, Harlequin arrache son oreille gauche de sa tête. Elle tombe, produisant un léger tintement.

"Qu'il en soit ainsi!", crie-t-il comme Ehran lui lance une des épées.

Ils se lancent dans leur duel.

Lisez ce qui suit aux shadowrunners qui entrent dans le Hall principal en chemin pour rencontrer les Elfes de Tir Tairngire:

Laissant Ehran passer, vous laissez les escaliers derrière vous et pénétrez dans le hall principal. Ce faisant, les portes en face de vous s'ouvrent rapidement et quatre Elfes entrent dans la pièce. Portant du cuir blanc rembourré et clouté et des capes ornées à capuches, faites de tissu brun et gris, ils s'arrêtent en vous apercevant.

Les trois hommes et la femme se raidissent alors que vous approchez, mais n'entreprennent apparemment rien.

L'ENVERS DU DECOR

EHRAN ET HARLEQUIN

Harlequin est venu à Althain après avoir placé Jane Foster en lieu sûr. Il a décidé de se rendre compte par lui-même du sort d'Ehran. L'état des sortilèges dans les cavernes de lave l'a inquiété comme il les traversait parce qu'il n'était pas de bon augure quant à la survie d'Ehran. Un petit élancement de peur l'a parcouru quand il a traversé le tunnel. Il était bien conscient des sorts qui gardaient le passage et voir la plupart d'entre eux inactifs, laissant le passage libre, était mauvais signe.

Usant de ses pouvoirs et talents, il a été capable d'entrer dans Althain à l'insu des munchkins, qui n'étaient pas là pour l'accueillir à son arrivée. Étant déjà venu une fois auparavant, il savait dans quelle pièce Ehran aurait selon toute probabilité tenté toute magie: le Grand Hall.

Quand il examine le corps d'Ehran, il ne peut trouver aucune indication que ce n'est pas Ehran, mais il remarque le manque de magie et de résidu d'aura. Cela dit, ce pourrait être à cause du temps qui s'est écoulé, mais...

L'arrivée des elfes de Tir Tairngire ennuiera Harlequin au plus haut point. Il suppose que ce sont des suivants d'Ehran, ne concevant même pas que le Haut Prince de Tir Tairngire puisse avoir l'outrecuidance d'interférer dans le défi entre Ehran et lui.

Mais la résurrection d'Ehran change tout. Harlequin est à la fois heureux et furieux de voir l'Elfe. Content qu'Ehran ne soit pas mort à cause du sort réfléchi- ce qui signifie que Harlequin peut encore le vaincre- et furieux de s'être fait dupé comme un bleu.

Ehran porte deux rapières façonnées avec précision et d'une grande valeur. A la suite de leur échange tel que décrit plus haut, Harlequin et Ehran commence à se battre en duel. Si l'un ou plus des runners sont présents, Harlequin dira ce qui suit, alors qu'Ehran opinera du chef en signe d'approbation.

"Si cela doit être la fin de l'affaire, il faut que cela se passe comme cela a commencé. Toi!"- il fait signe à un runner- "Tu seras le second d'Ehran." Ehran désigne de la lame un emplacement à un mètre environ derrière lui.

S'il y a un second runner, Harlequin lui donnera comme instruction d'être son témoin. S'il n'y a pas d'autre runner dans la pièce, il se tiendra près du corps du faux Ehran, indiquant qu'un témoin mort est toujours mieux qu'aucun.

A ce point, Harlequin lèvera sa rapière en guise de salut à l'adresse d'Ehran, qui lui retournera le geste, mais pas avant de s'être tourné vers le runner se tenant à ses côtés. "Vous devriez vous en aller," dira-t-il, "votre implication touche à sa fin. Allez aider vos amis."

Alors que les deux se rapprochent, Ehran fend l'air de sa lame deux fois, disant, "J'aurais la deuxième également, tu sais." Harlequin rie et exécute une belle fente.

Tout runner qui reste afin d'assister au duel sera le témoin de la plus exquise escrime que quiconque ait jamais vu. Les deux hommes sont athlétiques, ce qui caractérise leur style de combat. Leurs styles sont d'ailleurs si similaires qu'un observateur doté de talents appropriés noterait qu'ils ont probablement eu le même maître.

Le combat dure longtemps, la durée exacte dépendant du maître de jeu et des besoins de l'histoire. A un point de l'affrontement, une sphère chatoyante d'or émerge de nulle part et engouffre les deux elfes. Un Test réussi de perception astrale (8) révélera que la lueur est une manifestation de quelque subtil affrontement de prouesse magique qui se déroule entre eux, en sus de la bataille physique.

Le duel finira par se terminer. Un point idéal serait juste quand les elfes de Tir Tairngire et le reste des shadowrunners retournent au Grand Hall. L'affrontement, ayant alors fait rage dans toute la pièce, aura conduit les deux elfes au sommet des escaliers et sur le Balcon (9). Là, finalement, Harlequin assiège Ehran d'une série de mouvements et de contre-mouvements de pur génie. Alors, d'un petit mouvement rapide de sa lame, il tranche l'oreille gauche d'Ehran.

Serrant sa tête, Ehran hurle de rage et de douleur alors que Harlequin crie de joie. Ehran pointe sa lame vers Harlequin et hurle "Tu n'as pas gagné! Nous sommes maintenant à peine à égalité." Harlequin se tourne vers son adversaire, s'incline avec grandeur une fois, lui envoie un baiser, jette sa rapière à l'un des runners et fait un pas en arrière. Alors qu'il fait cela, son image fluctue prismatiquement et il disparaît. Ehran hurle de nouveau, fait un pas en avant et disparaît de la même manière.

Si à tout point de l'affrontement les runners décident d'interférer, le maître de jeu peut souhaiter faire apparaître Ariel (voir Coup de contre) dans la pièce pour les mettre en garde contre un tel choix. Ce défi est une affaire de sang et l'intervention des runners ne serait prise à la légère par aucune des deux parties. L'apparition d'Ariel peut mystifier les runners, en particulier s'ils ne savent pas que c'est un élémentaire libre de l'Air.

Si les runners l'interrogent, elle ne divulguera que ce qui suit: la querelle de Harlequin et d'Ehran est très ancienne, mais la friction actuelle vient de ce qu'Ehran a tranché l'oreille de Harlequin lors d'un duel assez récent (récent du moins par certains standards), qu'elle, Ehran et même Harlequin sont bien plus âgés qu'il n'y paraît et que cet endroit, Althain, rappelle à Ehran l'endroit où il a vécu enfant. Elle ne nommera pas ce lieu.

Si elle est présente quand Allaech et les autres Elfes du Tir se montrent dans le Grand Hall, elle sourira à Allaech, qui étoufferait un juron, puis se tournera cherchant Ehran du regard. Ariel disparaîtra peu après.



LES ELFES DE TIR TAIRNGIRE

Le Haut Prince de Tir Tairngire a envoyé ces quatre Elfes pour deux raisons. Primo, il a entendu parler d'un défi impliquant l'illustre et important Ehran le Scribe et quelque Elfe sorcier renégat nommé Harlequin. Prenant en compte ses antécédents avec Ehran, le Haut Prince a décidé de rester en dehors de l'affaire, mais a envoyé des espions observer Ehran et en apprendre davantage.

Les rapports d'un incident magique au Mont Saint Helens, qu'il savait être le site du sanctuaire d'Ehran, ont dérangé le Haut Prince. Il craint que cette bataille personnelle ne soit allée trop loin. Le Haut Prince préfère que le monde extérieur reste ignorant des intrigues internes des elfes. Tout signe de dissensions pourrait fournir un levier politique à l'une des puissances nationales ou corporatistes. Le Haut Prince a déjà assez de problèmes à faire face aux exigences des Sidhe militants de Tir Nan Og, dans les îles britanniques. Il n'apprécie pas les problèmes locaux.

Pour enquêter sur cette affaire troublante, il a dépêché quatre membres de la Bratach Gheal, la Bannière Blanche, sa garde personnelle. Il s'agit d'Allaech, le chef, d'Aimsir, de Sruth et de Taelech.

Allaech

En tant que membre le plus gradé de la Bratach Gheal présent, Allaech est le chef. La responsabilité du succès de cette mission repose sur lui, ce qui ne lui plaît guère. L'observation et quelques mésaventures personnelles lui ont enseigné à combien dangereux il est d'offenser Ehran et ses pairs. Il fera de son mieux pour remplir les ordres du Haut Prince, mais il est probable qu'il acceptera toute solution présentant le moins de complications.

Bien que né à Phoenix, Allaech a vécu dans le Tir toute sa vie adulte. Il est accoutumé aux styles et manières de la "société elfique moderne", du moins telle qu'énoncés par le Haut Prince et ses ouailles. Ce qu'il voit à Althain est à la fois intrigant, déconcertant et inquiétant.



Aimsir

Aimsir, un mage de combat, croit qu'Ehran le Scribe est une des voix qui tirera le peuple elfe des couches inférieures de la population. Elle l'a rencontré une fois alors qu'elle assurait la sécurité à une réception mondaine au Tir, mais il ne se souviendra pas d'elle et elle n'en aura cure. Aimsir est intimidée par Althain, qui contient tant de choses qu'elle n'a jamais vues auparavant. Mais elle n'est pas assez observatrice ou éduquée pour comprendre les implications de toutes ces nouvelles choses.

Sruth

Sruth est un imposteur, une taupe de la "police secrète" de Tir Tairngire dont les membres d'élite sont connus sous le nom de Paladins. Sruth n'est pas un véritable Paladin, et il a été infiltré dans la Bratach Gheal pour garder un œil sur elle et ses membres. Être choisi pour accompagner Alaech était une véritable aubaine. S'il survit à sa visite à Althain, ce qu'il y verra et entendra pourra s'avérer par la suite dommageable ou du moins source d'embarras pour Ehran.

Bien qu'il reste à l'écart de la plupart des échanges, Sruth n'apprécie pas Ehran et ce qui se passe à Althain, même s'ils ne les comprend qu'à peine. Il est particulièrement irrité d'y voir des non-elfes, shadowrunners de surcroît.

Taelech

Taelech est à un embranchement crucial de sa vie. Il est malheureux mais incertain de ce qu'il doit faire à ce sujet. Lorsqu'il était un jeune enfant elfe vivant à Dallas, il imaginait Tir Tairngire comme le refuge, le paradis pour les Elfes. Il y a maintenant séjourné suffisamment d'années pour s'apercevoir que c'est loin d'être la "Terre de promesse".

Il est particulièrement troublé par ce qu'il perçoit comme un ordre du jour clandestin chez certains membres de la hiérarchie du Tir, notamment Ehran le Scribe. Il emportera avec lui vers le Tir les implications de ce qu'il verra à Althain. De tous les membres, Taelech est (avec la possible exception d'Aimsir) le plus enclin à explorer les lieux.



DENOUEMENT

Allaech prend la parole au nom du groupe la plupart du temps, exigeant des explications sur ce qui se passe, qu'on lui dise où se trouve Ehran, demandant à le voir séance tenante et ainsi de suite. Il tentera de prendre l'air de quelqu'un qui en sait beaucoup et qui ne s'en laisse pas compter, tout en essayant d'extirper chaque brique d'information qu'il peut des runners. Il parlera en premier à l'elfe du groupe des personnages joueurs qui semble le plus respectable (d'après ses standards). Si aucun elfe n'est présent, il choisira un autre métahumain. Il ne se soucie pas à qui il doit parler tant qu'il obtient des réponses.

Allaech n'a reçu aucun ordre concernant les shadowrunners et il est aussi surpris que le reste de son équipe de les voir. Il supposera immédiatement qu'ils sont des sbires d'Ehran. Allaech est le porteur d'un "Ordre princier" requérant qu'Ehran et cet Harlequin (s'il peut être trouvé) apparaissent devant le Haut Prince au sujet de leurs activités présentes. Il a reçu pour instructions de ne délivrer cet ordre qu'à Ehran et il insistera sur ce point.

Suivant la façon dont le maître de jeu et les joueurs mènent la situation, un affrontement pourrait très bien se produire. S'ils sont provoqués, les elfes du Tir feront en sorte d'initier immédiatement un corps à corps. Aimsir a également pour ordre d'utiliser son Explosion Mana à outrance, sans se soucier de qui se trouve dans l'aire d'effet.

Peu après ceci, les véritables sbires d'Ehran devraient arriver. Composé des restes de son équipe du chapitre Futur, le groupe devrait également comprendre nombre de samouraï des rues elfes, de mages ainsi que de mercenaires, convertis en elfes. Le maître de jeu équilibrera ce groupe comme bon lui semble, en se basant sur la situation actuelle impliquant les elfes de Tir Tairngire et les personnages joueurs ainsi que leurs états de santé respectifs. L'intention est de conduire les elfes du Tir et les runners à s'allier contre les véritables sbires d'Ehran quand ils apparaissent.

Le maître de jeu a une autre option: le dragon dans le sous-sol. Le sort d'immobilisation autour de sa personne se désagrège depuis le combat de sorts entre Harlequin et Ehran et il pourrait être libéré à ce moment si le maître de jeu le désire. La première action du dragon sera de s'enfuir. Comme il est rendu fou par la douleur et dans un état d'esprit confus, cela veut dire s'en-voler. Directement au-dessus de lui se trouve le Hall Principal dans lequel les runners sont confrontés aux elfes du Tir.

Un dragon hors de lui faisant brusquement irruption au travers du sol au milieu des deux groupes sera peut-être suffisant pour désamorcer la situation. Le dragon, dont les caractéristiques sont ci-dessous, est tellement dérangé qu'il ignore les effets de toute blessure pour ce qui concerne les Modificateurs de Seuil de Réussite, même si les Modificateurs d'Initiative devraient être appliqués comme de coutume. Pour plus d'informations sur les dracromorphes, et plus particulièrement les dragons occidentaux et leurs pouvoirs, reportez-vous aux pages 176, 180-181 et 190 de Shadowrun ainsi que la page 10 de Paranormal Animals of North America.

Une fois que le dragon a été maîtrisé ou défait, Allaech sera frustré par les circonstances, confondu par l'apparition du dragon et se montrera inflexible sur le fait qu'il doit être conduit à Ehran. Les shadowrunners présents seront donc ceux qui décideront si les elfes du Tir et eux-mêmes assisteront à la fin du combat d'épée entre Ehran et Harlequin.

S'ils y assistent, Allaech réagira avec agitation aux disparitions de Harlequin et d'Ehran. Considérant leur fuite comme un échec personnel, il commencera à divaguer et râler en sperethiel dans la plus pure tradition du "pourquoi cela devait-il m'arriver, à moi?". La réaction d'Aimsir sera un émerveillement incrédule parce qu'elle réalise que personne qu'elle n'a rencontré auparavant ne connaît le type de sorts qui a permis à Ehran et Harlequin de disparaître. Elle inspectera immédiatement la zone astralement, mais ne trouvera rien.

S'il est nécessaire de le préciser, le langage dans lequel Ehran et Harlequin converse dans les échanges ci-dessus et dans la nouvelle d'introduction n'est pas le sperethiel. Personne, pas même Allaech, ne l'a entendu par le passé.

Une fois qu'Ehran et Harlequin sont partis et que l'apitoiement d'Allaech sur son sort a pris fin, une lueur étrange naîtra dans ses yeux. Il se tournera vers les runners et leur dira "Attendez! Vous avez vu ce qui s'est passé. Je peux vous ramener au Haut Prince!"

Les runners peuvent, bien entendu, avoir quelque objection à cela. Ils peuvent recourir à la raison ou à la force. Le choix est leur.

Si la situation est résolue à l'amiable, les elfes du Tir quitteront Althain pour faire leur rapport au Haut Prince. Sruth recommandera cette conduite et Allaech s'y résignera, quelque peu découragé.

Suivant la tournure qu'ont pris les événements, le maître de jeu peut rencontrer un léger problème pour faire quitter Althain aux runners. Le moyen le plus aisément de hâter leur départ est de faire apparaître Ariel à l'un des runners, pour les prévenir qu'Ehran est sur le point de revenir et qu'il a déjà commencé les préparatifs pour réactiver les systèmes de sécurité. S'ils ne partent pas sur le champ, dit-elle, ils risquent de ne jamais pouvoir le faire.

Pourquoi Ariel est-elle si bien disposée à l'égard des runners? Elle les considère comme de futurs instruments potentiels contre Ehran. Référez-vous à sa description dans Coup de contre pour plus de détails. Elle est capable d'agir de la sorte car aucune instruction d'Ehran ne l'en empêche expressément.

Si les runners essaient d'emporter toute œuvre d'art d'Althain, Ariel les avertira vivement de ne pas le faire. Rappelez-vous que ce sont les possessions les plus chères d'Ehran. S'il a jusqu'à présent fait preuve de mansuétude envers les runners parce qu'ils étaient une partie légitime du défi de Harlequin, ce n'est désormais plus le cas.

Si les runners devaient se plaindre de ne pas avoir été payés pour leur peine par Harlequin, Ariel reniflera avec dédain avant de leur rappellera que Harlequin leur a lancé une rapière juste avant de disparaître.

Spérons que la logique finira par prévaloir et que les runners réaliseront qu'il est temps de partir. Après tout, veulent-ils vraiment être encore là quand Ehran reviendra?

ARRIVER À BON PORT

PLIER BOUTIQUE

Présent peut se terminer de plusieurs manières: c'est pour cette raison que le **Recoller les morceaux** habituel de ce chapitre a été adjoint à cette section maîtresse.

D'une manière ou d'une autre, les runners quitteront Althain. Ce pourrait être dans le calme, en grande hâte, ou sous les tirs nourris des elfes de Tir Tairngire. Quelle que soit la manière dont cela se déroule, ils finiront par partir, et découvriront aussitôt qu'ils ne peuvent pas y retourner.

Toute tentative de retrouver Althain sera infructueuse. Ehran a réactivé ses sorts de sécurité à base de masquage et d'illusion pour le dissimuler complètement. Autant que puissent le dire les runners, le site a disparu de la surface de la Terre. Ils seront en mesure de localiser nombre de cavernes y conduisant, mais ne trouveront jamais plus l'abysse, le pont de pierre ni le tunnel.

Les runners devront également regagner Seattle. Ils peuvent ou non avoir pris des dispositions à cet effet. Dans les deux cas de figure, l'activité autour de la montagne s'est accrue considérablement entre-temps, malgré les efforts du Conseil Salish-Shidhe pour décourager touristes et curieux. La quantité même de gens sur place peut aider les runners à prendre la fuite. D'un autre côté, plus de monde implique plus de forces de l'ordre pour contrôler la foule. Les elfes du Tir ont tous des passeports diplomatiques et l'immunité qui y est associée, si bien qu'ils ne seront pas inquiétés.

FOURGUE L'ÉPÉE

Un des runners devrait se souvenir de l'épée que leur a lancée Harlequin juste avant de disparaître. Il s'agit en fait de leur paiement final pour services rendus. La rapière est un véritable trésor, une antiquité du XVI^e siècle. Son exécution exquise la rend à l'évidence précieuse. Sa valeur exacte est laissée à l'appréciation du maître de jeu.

Les styles de jeu varient suivant les groupes de **Shadowrun**. Certaines campagnes sont à faible niveau de vie et l'on doit y gagner chaque nuyen à la sueur de son front, alors que d'autres connaissent des mouvements de fonds plus élevés. Le maître de jeu devrait prendre en compte les besoins et style de sa campagne avant de fixer une valeur à l'arme. La valeur de base devrait cependant tourner autour de 100.000 nuyens.

Toutefois, pour fourguer l'arme, les runners devront en toute probabilité trouver un intermédiaire à la hauteur. Celui qu'ils utilisent habituellement ne fera vraisemblablement pas l'affaire, même s'il leur proposera sans doute de les en débarrasser pour 15% de sa valeur réelle. (Si les runners sont suffisamment idiots pour accepter, ils devraient voir un reportage tridéo sur une rapière rare mise aux enchères pour plusieurs millions). Un individu pratiquant le commerce des armes de collection n'est en général pas la sorte de personne qui a des contacts dans les rues, ouvrant un nouvel arc dramatique que le maître de jeu pourra exploiter. Les runners pourraient obtenir le nom d'un collectionneur d'armes vivant en reclus, susceptible d'être intéressé par la rapière. Le seul problème est qu'il est programmeur de réalité virtuelle de haut vol pour UCAS Data System et qu'il est cloîtré dans leur complexe de Denver. Les possibilités sont illimitées.

ÉPILOGUE

La première information que les Runners entendront à propos d'Ehran sera que la publication de *L'Humanité Révélée* aura été repoussée de six mois. La raison avancée est qu'Ehran est souffrant et qu'il ne sera pas en mesure d'assurer les séances de promotion dans l'immédiat. D'ici six mois, Ehran le Scribe reviendra sous les feux de la rampe plus frais et dispos que jamais. Il sera pourvu de deux oreilles.

Si les runners devaient jamais entrer en contact avec Ehran ou des membres importants des Jeunesses Technologiques Elfes au courant de ce qui s'est passé, leur attitude sera neutre, mais méfiante. Ehran leur a tous donné pour instructions de ne pas se venger sur les runners. La vengeance contre les exécutants est interdite par les règles du *chal'han*. Cela ne veut pas dire que les membres de l'entourage d'Ehran ou des JTE se mettront en quatre pour remercier les runners d'avoir pourri la vie de leur patron.

Le rapport d'Allaech, ou l'absence de compte-rendu, n'aura aucun effet sur les futures relations entre le Tir et les runners. Naturellement, si Sruth a survécu aux événements d'Althain, leur implication et leurs photos seront dorénavant enregistrées dans un fichier d'une sorte ou d'une autre. Une fois de plus, cela ne signifie pas non plus que les runners seront les invités d'honneur du Haut Prince.

Quant à Harlequin, les runners n'entendront rien dans un premier temps. S'ils tentent de recourir à l'un des intermédiaires ou Johnson rencontrés au cours de cette aventure, ils n'arriveront pas à les contacter. Environ un mois plus tard, un des runners recevra une holocarte-photo faite sur mesure postée de Phoenix, dans le Conseil Pueblo. La photo montre le centre-ville de nuit. La silhouette de Harlequin est clairement visible, faisant une révérence exagérée à la caméra. Si les personnages examinent la photo de suffisamment près, ils remarqueront une autre silhouette à l'arrière-plan, légèrement floue, qui pourrait bien être Jane Foster. Elle semble en pleine conversation avec un vieil Ork de petite taille qui porte un ballon de foot. Le dos de la carte porte la mention suivante : "Mon dieu qu'il fait chaud. Dommage que vous ne soyez pas ici. -H"

KARMA

Au strict minimum, les runners doivent recevoir le Karma qui leur est dû pour Présent. La façon dont cette aventure est structurée n'offre guère d'opportunités pour du Karma d'équipe. Le maître de jeu devrait accorder d'office environ 8 points, plus 1 point pour chaque chapitre de l'aventure auquel l'équipe a participé au complet.

Accordez le Karma individuel conformément aux règles page 160 de **Shadowrun**.

CONTACTS PRINCIPAUX

Cette section couvre le travail d'enquête que les Personnages peuvent entreprendre à n'importe quel moment au cours de Harlequin, par opposition aux investigations spécifiques à un seul chapitre de l'histoire.

SYLVAN INFORMATION SYSTEMS

-DÉBUT D'EXTRAIT : Seattle Corporate Record, modifié pour la dernière fois en Octobre 2050-

Siège Social : Seattle, UCAS

Président/PDG: Malachi Morgan

Division Principale :

Produits ou services principaux : publications multimédia et hypermédia et logiciel industriel.

Profil Economique :

Sylvan est connue dans l'industrie de l'édition comme la "maison Elfe", c'est-à-dire qu'elle publie presque exclusivement des auteurs ou des designers elfes. Sylvan détient également les droits de publication de tous les ouvrages du théoricien social elfe Ehran le Scribe.

Services de Sécurité ou militaire

Sylvan maintient une force de sécurité interne. Son système informatique est réputé être plutôt bien défendu.

-FIN DE L'EXTRAIT-

Contacts appropriés (SR 4) : Tout contact Corporatiste, tous ceux dans les Média.

Succès Résultat

- 1 "Oui, j'ai entendu parler d'eux, une compagnie de production multimedia. Si ma mémoire ne me trahit pas. Ils se spécialisent dans les documentaires hypermédia-tridéo et simsense, ainsi que beaucoup de publications conventionnelles. Je crois qu'ils conçoivent également des programmes de base de données. Une véritable corporation basée sur l'information."
- 2 "Ils ont obtenu une belle vache à lait avec les droits exclusifs des machins d'Ehran le Scribe. Il paraît qu'ils prévoient de publier le contenu de ses conférences comme on l'avait fait pour Campbell dans les années 90."
- 3+ "Sylvan a une section entière de deckers de haut-vol qui codent des trucs pour les plus grosses corporations des UCAS. C'est là que la compagnie fait véritablement son beurre."





YOUNG ELVEN TECHNOLOGISTS

-DÉBUT DE L'EXTRAIT : Base de Données politiques de Seattle, Mars 2051-

Siège Social : Seattle, UCAS
Dirigeant : John Winter

Responsables du Policlub

Endoctrinement: Nick Francis
Recrutement: Patricia Stein
Sécurité: Alex Manke

Profil

Poloclub métahumain influent, les Young Elven Technologists sont établies dans les Puyallup Barrens. Leur principal bienfaiteur, Ehran le Scribe, finance la majorité des dépenses du poloclub par l'intermédiaire de longues tournées de conférences à travers l'Amérique du Nord. Des fonds supplémentaires viennent sous la forme de dons et de contributions personnelles. Les Jeunesses Technologiques Elfes se réunissent actuellement dans une vieille caserne de pompiers datant d'avant l'Éveil qu'ils ont rachetée à la ville.

Sécurité

Bien que le lieu de réunion des YET soit dans une section déplaisante des Barrens, le poloclub n'a que très rarement des problèmes dans le quartier. Cela peut être attribué soit au déclin envers la violence manifestée par les Young Elven Technologists, ou si l'on considère l'éducation de leurs membres, leur puissance de feu supérieure.

-FIN DE L'EXTRAIT-

Contacts appropriés (SR 4) : Tout contact qui a vécu dans la région de Seattle plus de six mois aura entendu parler des Young Elven Technologists.

Succès Résultat

- 1 "Ouais, ils existent depuis au moins trois ans, peut-être davantage, je n'ai commencé à entendre parler d'eux que depuis environ un an. On raconte que certains des membres fondateurs faisaient partie d'un gang métahumain qui s'est monté après la Nuit de la Colère. Après qu'Ehran le Scribe-tu sais, cet écrivain elfe-se soit mis en relation avec eux, PAN ! les voilà un grand poloclub. Va comprendre!"
- 2 "Les gars des YET n'arrêtent pas de s'accrocher avec un autre groupe Elf, l'Association des Para-Nobles, ou un truc du genre. L'APN s'en est pris une bonne la dernière fois et on m'a dit qu'ils voulaient se venger depuis."
- 3 "Les YET font du recrutement à grande échelle à l'Université et sur les BBS des deckers. Le club chasse les têtes puis conduit les nouveaux jusqu'à une boîte de production multimédia dans les Barrens. Non, je ne me souviens pas laquelle."
- 4+ "Ah si, ça me revient. Sylvan Information."

ASSOCIATION PARA-NOBILIS

-DÉBUT DE L'EXTRAIT : Base de données politiques de Seattle, Août 2050-

Siège Social: Seattle, UCAS
Dirigeant: Aaron Mitchel (alias Xeric)

Dirigeants principaux du Policlub

Six membres du conseil de gouvernance. Les individus identifiés sur les statuts de l'association sont Xeric, Allair, Erendahl, Thiran et Blaine Deathedge.

Profil

Connu pour être un poloclub radical, l'APN préconise une ligne philosophique dure de "retour à la nature" pour le peuple elfe. Ils ont par le passé eu recours à des tactiques agressives et violentes.

Les autorités pensent que l'APN a un nombre de membres actifs approchant les 200 dans la région de Seattle. Il n'y a aucun rapport indiquant que l'APN ait éssaimé dans d'autres régions politiques d'Amérique du Nord.

L'APN se réunit actuellement dans un bâtiment près de l'Arcologie Renraku à proximité de Post and University.

Sécurité

L'APN recourt à ses propres membres pour assurer la sécurité.

-FIN DE L'EXTRAIT-

Contacts appropriés (SR 4) : Tout membre de Gang, Métahumain, Activiste pour les droits métahumains, Membre d'un comité de droits des Orks, Balance, Flic en uniforme ou en civil, tout habitant des rues.

Succès Résultat

- 1 "Ces types sont des tarés. De véritables moulins à parole quand il s'agit de vivre dans les bois et de retourner à la nature et tout le tralala. Alors, où est-ce qu'ils traînent ? À côté de l'Arcologie. Va comprendre, hein?"
- 2 "Ils se sont affrontés à quelques occasions avec les Young Elven Technologists. Leurs points de vue respectifs sont plutôt à l'opposé. C'est devenu très violent plusieurs fois. On pourrait penser que cet Ehran ferait quelque chose pour calmer la situation, mais il ne l'a pas fait."
- 3+ "Et attends un peu d'entendre le meilleur-CE NE SONT PAS DE VRAIS ELFES ! Tu le crois, ça ? Ces guignols du saint des saints sont tous des imposteurs. Reconstruction cosmétique, fausses oreilles et tout le toutim."

EHRAN LE SCRIBE**-DÉBUT DE L'EXTRAIT : Who's Who des UCAS, Edition 2050-**

Ehran le Scribe a atteint une position de proéminence nationale au cours des quinze dernières années, d'abord en tant que contributeur dans les sections d'Opinion des principaux news-faxes métropolitains, puis comme auteur et commentateur social publié. Son premier essai traitait de l'apparition soudaine de la sous-classe métahumaine et des changements sociaux qui l'accompagnèrent. Bien qu'il ne s'agit pas d'un best-seller, il lui valut beaucoup d'éloges de l'université et de la critique.

Maintenant considéré comme un théoricien social, Ehran est plus célèbre pour ses ouvrages plus exhaustifs: "La nouvelle magie", "La vie après 2001 : L'humanité ascendante" (lauréat du prix Pulitzer) et "Métagènes: Spirale du futur". Parmi ses essais et articles les plus connus on compte "Démystifier le mythe néo-anarchiste: pourquoi l'humanité a besoin de dirigeants", "Vers une société stable" et "Latinite : les lacunes de la terminologie zoologique dans un monde éveillé".

On sait peu de choses sur sa vie, bien qu'il ait fait allusion à une jeunesse passée dans la région des "Shattergraves" de Chicago. Il n'y a aucune trace écrite d'une éducation institutionnelle: il n'a d'ailleurs jamais prétendu en avoir reçu une. Le seul lien actuel d'Ehran avec la politique est son soutien au policlub des Young Elven Technologists;

Il réside actuellement à Seattle, Portland et New York.

-FIN DE L'EXTRAIT-

Contacts appropriés (SR 5) : Tout contact corporatiste, gouvernemental, ou travaillant dans les média. Également tout contact ayant ses entrées dans la haute société.

Succès Résultat

- | | |
|----|---|
| 1 | "Ehran, un type intéressant, il a un des esprits les plus fins que j'ai jamais rencontré. On a toujours l'impression qu'il y a dix niveaux de réflexion en cours derrière ses yeux." |
| 2 | "Il est enregistré comme soutien des Young Elven Technologists, mais je pense que c'est lui qui les contrôle. J'ai aussi entendu dire qu'il est impliqué dans la politique de Tir Tairngire, ce qui nous fait une connexion intéressante." |
| 3+ | "Mon dieu, cet elfe me fiche la trouille. L'avez-vous jamais vu en colère ? Je veux dire vraiment en colère ? Je crois qu'il a une véritable compréhension des arcanes. Son aura est ordinaire, mais je connais des gens qui l'ont vu faire de la magie." |

HARLEQUIN

Les seules informations disponibles publiquement concernent la définition et l'origine du mot arlequin. Le maître de jeu devrait encourager ses joueurs à faire leurs propres recherches, ou mettre un dictionnaire ou une encyclopédie à leur disposition.

Contacts appropriés (SR 4) : Aucun**Succès Résultat**

- | | |
|----|---|
| 1 | "Arlequin ? Arlequin ? C'est pas une espèce de clown ? Peut-être comme les Halloweeners ? Non, j'déconne. Jamais entendu parler de lui." |
| 2+ | "Ouais, ouais, un mec totalement barge. Il s'est fait niqué en invoquant un élémentaire, il y a deux-trois ans. Sa femme l'a vendu comme pièces détachées." (Note au MJ : voir page 87 des règles de Shadowrun pour le sort de cet Arlequin. Ce n'est pas le même Harlequin que dans cette aventure.) |



TRAFC AÉRIEN

Jusqu'à présent la plupart des aventures pour **Shadowrun** se déroulaient à Seattle. Mais maintenant, les frontières sont repoussées. Dans **Harlequin**, trois des huit chapitres (en fait neuf, si l'on compte Présent) se déroulent en dehors de Seattle (**Passé** en Bavière, **Esprit** en Amazonie et **Futur** à Columbia dans le Missouri). Pour atteindre chacune de ces destinations, les runners devront voyager par la voie des airs. Cette section indique comment procéder.

CHOIX DU MOYEN DE TRANSPORT

Avant d'aller où que ce soit, les Runners devront d'abord décider *comment* s'y rendre : vol commercial ou privé.

VOL COMMERCIAL

En 2050, les compagnies aériennes commerciales proposent des vols vers presque n'importe quelle destination, mais ne sont pas forcément prêtes à accueillir tout le monde. Comme les quartiers, les compagnies aériennes ont des Indices de Maintien de l'ordre (Voir **Sprawl Sites**, page 123). La plupart, sinon la totalité, des compagnies aériennes majeures sont considérées comme ayant un Indice AAA. Cela signifie que si un objet est inclus sur la liste des Amendes et Sentences pour Port d'Armes de la page 123 de **Sprawl Sites**, il est interdit de l'introduire dans l'avion.

La plupart des compagnies aériennes acceptent que les armes voyagent dans les bagages enregistrés, en soute (pas en bagage à main, les potes). Ces soutes sont inaccessibles en cours de vol.

Gardez cependant à l'esprit qu'elles n'accepteront ces armes que si (1) elles sont légales dans la zone de départ du vol, (2) si la police locale est prévenue à l'atterrissement que les armes soient légales ou non à cette destination et (3) que le porteur soit habilité à porter les-dites armes.

Si le voyageur a un permis en règle, les armes de Classe E (pistolets) peuvent être transportées à bord de l'appareil. Généralement, de tels permis ne sont accordés qu'aux forces de sécurité reconnues dans les zones d'où opèrent les compagnies aériennes.

Par contre, il est plus difficile de déclarer du cyberware. Le cyberware de classe CA est normalement ignoré parce qu'il est virtuellement inoffensif sans les armes qui y sont associées. Néanmoins, la présence de ce matériel à bord est consignée dans le manifeste des passagers.

Les porteurs de cyberware de Classe CB sont confrontés à quelques difficultés supplémentaires. Afin d'emprunter la plupart des vols commerciaux, ils doivent porter des menottes de neutralisation de cybersystèmes (MNC). Ce sont de petites unités rembourrées qui s'ancrent sur chaque poignet. Ces menottes ne restreignent pas le mouvement.

Ce qu'elles font par contre c'est restreindre l'utilisation du cyberware. Chacune contient une sélection spéciale de senseurs conçus pour détecter et réagir à l'utilisation ou l'activation de certains équipements cyberware. Notez que cet équipement cybérétique doit avoir été auparavant détecté et que la MNC doit être programmée spécifiquement pour cet équipement (reportez-vous à **Franchir les contrôles**).

Notez également que les systèmes de sécurité des aéroports ne peuvent pas détecter les Réflexes boostés, si bien qu'on ne peut pas calibrer de MNC pour les inhiber. Des examens plus poussés seraient requis.

Dès qu'un personnage portant une MNC utilise ou active un cybersystème qui a été neutralisé, faites un Test d'Activation avec 6 dés contre un seuil de Réussite de 2. Un seul succès est requis pour l'Activation. Ces succès peuvent être annulés en utilisant du Karma, mais il faut être prêt à en dépenser beaucoup.

Au sujet des Réflexes cablés et consorts, les personnages qui ont de tels systèmes peuvent opter pour engager le combat sans les activer. Pour ce faire, ils doivent faire un Test de Volonté contre l'Indice du système avant de jeter leur Initiative. Seul un succès est nécessaire pour bloquer l'activation. Ce test doit être effectué à chaque Tour de combat avant la détermination de l'Initiative. Si la MNC se déclenche, ses effets seront déterminés lors de la première action du Personnage, avant qu'il ne puisse faire quoi que ce soit.

Le dispositif le plus commun de MNC consiste en un système d'incapacitation Taser. Des accumulateurs de haut-voltage intégrés à la MNC se déchargent dans la chair du porteur lorsqu'ils sont activés. A l'activation de la MNC, le porteur est soumis à une attaque étourdissante 8F due au choc électrique. Une armure normale ou dermale n'est d'aucun secours dans ce cas.

Notez que chaque système ne peut fournir que trois chocs électriques avant que les accumulateurs ne soient épuisés.

Des versions plus vicieuses de cet appareil existent mais ne sont utilisées pour l'essentiel qu'en prison ou pour faciliter les détentions lors d'opérations de maintien de l'ordre. Au déclenchement, une micro-explosion 12F à charge sculptée explose à chaque poignet (ne permettant donc qu'une attaque), ce qui tuera la plupart des personnes normales. De nouveau, ces entraves sont utilisées uniquement dans les circonstances les plus difficiles. Les agences de maintien de l'ordre, même les plus répressives, souhaitent minimiser la possibilité d'explosion accidentelle.



Une MNC peut être désactivée si l'on réussit un Test d'Électronique (8) avec une base de temps de 1 minute. Un échec indique qu'un Test d'Activation immédiat devrait être effectué.

TARIFS COMMERCIAUX

Voyager n'est pas donné, les potes, comme le montre la table suivante:

Distance	Prix (Cabine)	Prix (1ère classe)
Intra-Etat	100¥	200¥
Inter-Etat, même région	200¥	400¥
Inter-Etat, régions différentes	300¥	600¥
Transcontinental	450¥	900¥
Intercontinental (conventionnel)	900¥	2000¥
Intercontinental (suborbital)	1600¥	4000¥

VOL PRIVÉ

Les transporteurs privés vont également à peu près partout et transporteront à peu près n'importe qui, pour un certain prix. Virtuellement n'importe quels arrangements peuvent être conclus avec eux, tant que le client a les moyens en poche. C'est un marché de vendeur, mon pote.

Pour trouver un transporteur privé, le runner doit faire un Test d'Étiquette Corpo contre un Seuil de Réussite égal au nombre de Classifications d'arme qu'il veut voir ignorées lors du vol.

Pour négocier le prix du vol, supposez que le pilote (ou le quidam) a une compétence de Négociation égale à la Classification d'arme que le passager veut voir ignorée. Le prix peut être ajusté de 5% par succès.

Les voyages suborbitaux privés ne sont pas disponibles, mais les autres classifications de la table ci-dessus le sont. Pour un transporteur privé, multipliez le prix par les facteurs suivants:

FACTEURS DE TRANSPORTEURS PRIVÉS

Facteur	Multiplicateur
Coût de base	x3
Ignorer Armes Classe A-G et	
Cyberware Classes CA, CB et CC	Pas de surcharge
Ignorer Armes Classes H et I	+1
Ignorer Armes Classe J	+2
Ignorer Armure Classe K	+1
Ignorer Munitions Classe L	Pas de surcharge
Frais d'arrivée	Environ 100¥ par personne, par catégorie! *

* Visualisez ceci comme le coût des bakchichs pour les pandores locaux. Les services de sécurité des Aéroports ne sont pas tous corruptibles, et donc le prix peut varier, en fonction de l'aéroport de destination.

FRANCHIR LES CONTRÔLES

Le test ultime survient quand un personnage joueur doit franchir la sécurité. La plupart des aéroports utilisent soit le système de détection portable en forme de bâton Detekt-It™ ou le système stationnaire Gateway. Le système Detekt-It™ n'est efficace que contre les armes: il ne détecte pas le cyberware. Gateway permet de détecter les deux.

Système	Indice (Armes*)	Indice (Cyberware)
Detekt-it™, Alpha	1	-
Detekt-it™, Bêta	2	-
Detekt-it™, Delta	3	-
Detekt-it™, Gamma	4	-
Gateway I	3	1
Gateway II	4	2
Gateway III	5	3
Gateway IV	6	4

* Inclut les cyberarmes

Les bâtons Detekt-it™ sont disponibles en quatre niveaux d'Indice. Alpha, Bêta, Delta et Gamma. Dans chaque cas, l'Indice du bâton est opposé à la Dissimulabilité de l'arme en question. Un bâton Bêta, d'Indice 2, par exemple, réclamerait le jet de deux dés contre la Dissimulabilité de l'arme. Seul 1 succès est nécessaire pour la détecter.

La "Dissimulabilité" du cyberware est déterminée d'une manière quelque peu différente. Soustrayez le coût en Essence de 6, arrondissez au supérieur et doublez le résultat. Ce nouveau résultat est la Dissimulabilité effective du cyberware, avec une exception: les cyberarmes ne voient pas leur résultat doublé. De plus, le cyberware qui est lourdement basé sur la biotech, comme les Remplacements musculaires, les Réflexes boostés et la Duplication rétinienne, voient leurs résultats triplés plutôt que doublés.



MAÎTRISER HARLEQUIN

LA TOILE DE FOND

Dans la plupart des aventures, le Maître de Jeu est le seul à connaître la trame principale. En particulier dans un cadre de campagne, il est celui qui relie ensemble les différentes intrigues les unes en fonction des autres, les éléments de l'histoire plus profonds qui peuvent rester inconnus des personnages joueurs.

Ce n'est pas le cas dans **Harlequin** où même le Maître de Jeu ne voit pas ou ne connaît pas la toile de fond. La danse de sang de Ehran et Harlequin et leur vengeance est le secret, l'histoire principale, tandis que l'aventure qui implique les runners n'est qu'une péripétie de cette sombre affaire. Le Maître de Jeu connaît le minimum de l'histoire lui permettant de mener un nombre d'aventures révélant progressivement les surfaces de l'intrigue. Tout ce que le Maître de Jeu et les personnages-joueurs peuvent faire pour découvrir la vérité est d'émettre des suppositions réfléchies à propos de l'histoire principale en se basant sur le peu d'informations qu'ils peuvent obtenir et les quelques interactions entre Ehran et Harlequin dont ils seront témoins.

FASA a également fait quelque chose de similaire dans **Le Démon dans la Bouteille**, une précédente aventure pour **Shadowrun**. La "bouteille" et ses effets sont décrits dans l'aventure mais la véritable nature de l'objet n'est jamais révélée. La raison du secret est identique dans les deux aventures. De prochaines parutions seront basées sur des éléments cachés de **Harlequin** et sur la véritable nature de la bouteille. Comme le jeu continue et de nouvelles productions paraissent, les joueurs et le Maître de Jeu vont être impliqués dans des affaires qui auront été construites et sous-entendues depuis de nombreuses aventures. Les Maîtres de Jeu ne sont pas les seuls à pouvoir lire un livre d'aventure comme **Harlequin**, aussi nous ne voulons pas donner des surprises.

Faire ceci rend la tâche légèrement plus difficile pour le Maître de Jeu qui doit créer certaines situations et provoquer des actions variées sans connaître le raisonnement qu'il y a derrière elles. Tous les efforts ont été faits pour structurer **Harlequin** de manière à rendre une difficulté mineure plutôt qu'une pierre d'achoppement.

Les personnages joueurs ne sont que des pions dans la lutte entre les deux Elfes. Si les runners essaient (inévitablement) d'interférer dans ce conflit, le Maître de jeu doit présenter Ehran et Harlequin comme des individus d'un tel pouvoir et d'une telle intelligence qu'ils sont préparer virtuellement à toutes les situations. Ainsi, si un runner tente de descendre Ehran, l'Elfe a une Barrière par-balles et ainsi de suite. Ehran ou Harlequin peuvent aussi avoir un élémentaire ou un esprit pour leur protection. Dans les deux instances où Harlequin et/ou Ehran apparaissent en personne, le Maître de Jeu peut s'arranger avec tous les problèmes éventuels en faisant agir les deux Elfes à un tel niveau de puissance que les runners ne peuvent rien faire pour leur nuire ou les dévier de leurs chemins d'action.

Les personnages-joueurs doivent sortir d'**Harlequin** en sentant qu'ils ont été impliqués dans les affaires de deux personnes dont les pouvoirs personnels surclassent largement les leurs. C'est pour cette raison que ni Ehran ni Harlequin ne possèdent de caractéristiques dans l'aventure. Ils n'en ont pas besoin. A l'intérieur de ces minis-aventures, chacun a le pouvoir et les capacités de s'acquitter de toutes les actions qu'il veut. Si un des runners est, disons, "pas réglo", l'un et l'autre des elfes utilisent la magie pour le neutraliser temporairement.

Les deux elfes sont de très puissants magiciens hermétiques et initiés à des rangs incroyables. En extrapolant les effets des sorts existants, il ne doit pas y avoir de problèmes pour donner aux deux elfes le contrôle de toutes les situations. Donnez aux joueurs la chance de lancer autant de dés qu'ils veulent afin d'essayer d'annuler ou de contrer les sorts. L'histoire principale le demande. Les joueurs ne doivent pas avoir l'idée d'être manipulés.

JOUER EHRAN ET HARLEQUIN

Ehran et Harlequin ont des personnalités distinctes. Ehran plaisante rarement, sauf dans ces moments où sonadrénaline monte. Il est habituellement cultivé et solennel bien qu'il puisse devenir passionné et convaincant quand il parle. Il a la faculté d'attirer l'attention d'un individu ou d'une foule sur n'importe quel sujet. Il est charismatique et éloquent avec une voix et des manières qui reflètent la sophistication et l'éloquence.

Ehran apparaît comme ayant la trentaine, étant un petit peu plus vieux que la plupart des Elfes. Il reproche ceci du fait d'une "jeunesse exubérante", bien qu'il refuse d'entrer dans les détails. A un peu plus de deux mètres se trouve un visage rude et carré et des yeux verts perçants qui révèlent ses émotions quand il parle. Il est toujours, même dans ses pires moments, impeccablement habillé avec des magnifiques costumes sur mesure provenant des boutiques les plus fines en Espagne et à Tokyo.

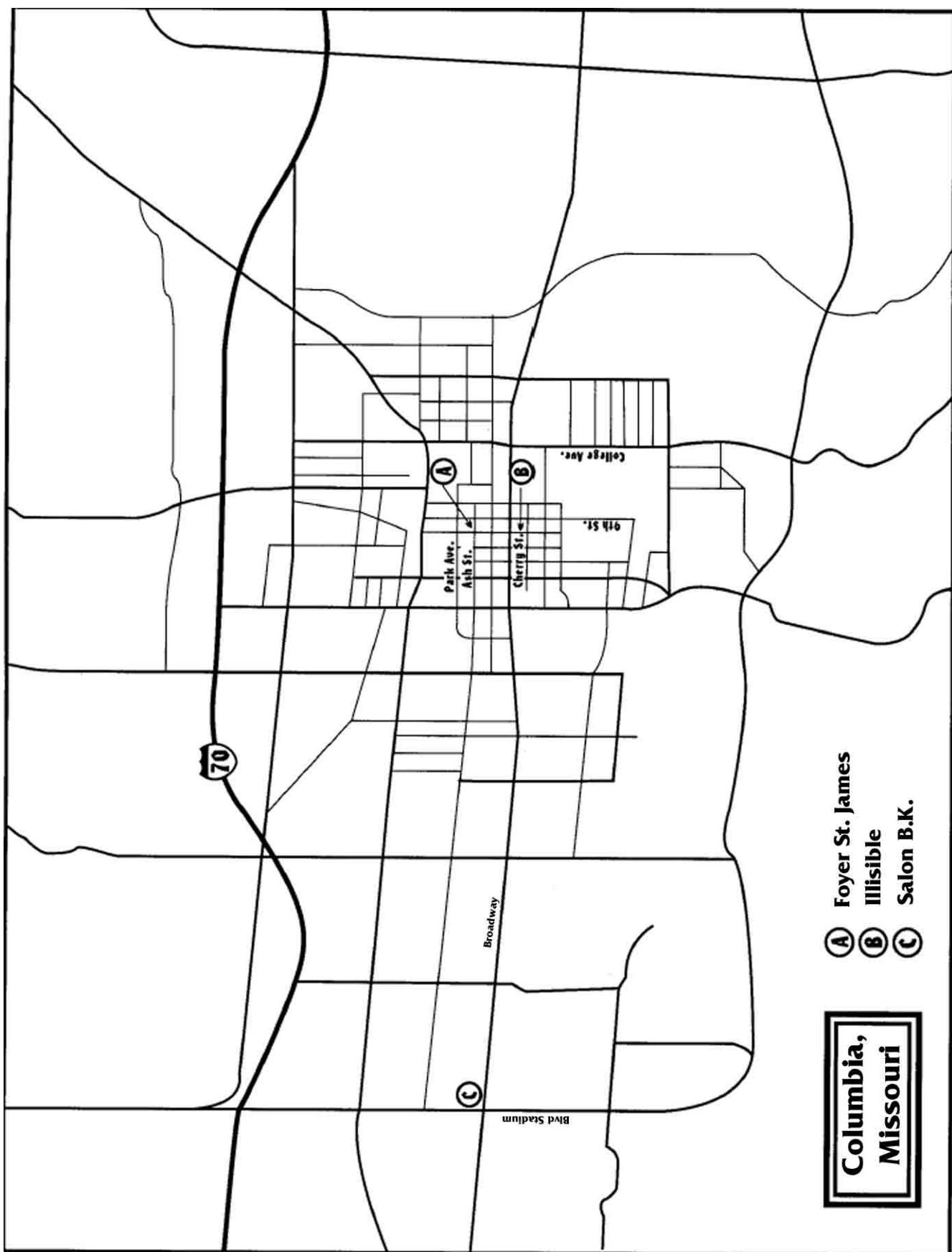
Harlequin, de l'autre côté, est le chaos personnifié. Ses attitudes, manières, philosophies, vêtements et accent sont sujets à changer par moment. Il est vif d'esprit mais parfois son esprit dépend de quelques références obscures que probablement seules trois autres personnes comprennent. Il se met rapidement en colère et d'un autre côté oublie rapidement...en général. Si sa colère se maintient, comme pour Ehran, ça devient une passion consumante.

Le Maître de Jeu doit jouer Harlequin comme une force sauvage, presque élémentaire. Il est enclin à parler sans suites et délier sur la plupart des sujets des arcanes, mais ce qu'il dit est souvent fascinant et révélateur. Lui et Ehran sont tous les deux de puissants mages. Contrairement à Ehran, pourtant, Harlequin exposera cette puissance ouvertement même au point de montrer d'une vulgarité criarde qu'il est capable d'avoir un niveau de magie que les runners n'ont pas. Il est comme Ehran en masquant son aura.

Harlequin a une demi-tête de moins qu'Ehran et est légèrement moins bien battu. Ses vêtements sont plus typiques d'un habitant du Sprawl sauf qu'il semble toujours être légèrement un temps en arrière. Il porte un long manteau à plusieurs poches avec de nombreux pins sur le revers gauche.

NOTES





COLUMBIA, MISSOURI (UCAS)

- Tiré d'une publication de l'Office du Tourisme des UCAS, "Voyager : l'Historie Réelle", édition Août 2050

Columbia est premièrement et avant tout une ville université. L'université du Missouri, Columbia fut la première université à laquelle on donna un site à l'ouest du Mississippi et la ville grandit autour d'elle. Située au centre de ce qui était autrefois l'état du Missouri, Columbia est équidistante de Kansas City, la première ville de l'ouest, et de Saint Louis, la dernière ville à l'est. C'est pourquoi Columbia est un lieu de rencontre courant entre les deux métropoles.

Columbia est une ville jeune. Constamment située parmi les villes les plus éduquées de la nation, quelques 86% de sa population âgée de plus de dix-huit ans ont au moins un niveau universitaire. Le travail spécialisé est à la fois accessible et abondant. Les prix sont un peu plus élevés à Columbia que pour une ville similaire ailleurs, mais les attractions culturelles et le paysage agréable valent bien ce prix pour les 80 000 personnes qui vivent à Columbia.

ALLER À COLUMBIA

Columbia est située sur l'Interstate 70, qui mène par 200 Km à l'ouest vers Kansas City et à égale distance à l'est vers Saint Louis. L'Autoroute 63 va du nord au sud, reliant Columbia à Jefferson City 48 Km au sud et à de nombreuses villes au nord. Les routes sont toutes dans un état correct, si ce n'est bon et la I-70 possède la meilleure chaussée. Le transport sur autoroutes reste le principal moyen de délivrer des marchandises dans la région de Columbia.

Dans tous les cas, le voyage dans la région de Columbia n'est pas rétro. Les voyageurs de Seattle y trouveront un changement agréable du stress provoqué par la proximité des NAO et des Salish-Shidhe. La Rivière Missouri coule jusqu'à 16 Km des limites de la ville, procurant à Columbia une autre voie d'arrivée. Les villes de Rocheport, Booneville et Jefferson City ont toutes un commerce fluvial florissant, faisant revivre la tradition de leurs aînés qui convoyaient continuellement de nombreuses marchandises sur la rivière, il y a de cela des centaines d'années. Depuis le Missouri, les marchandises sont souvent transportées sur des barges à fond plat le long des nombreuses petites rivières de la région. La plus connue de ces petites rivières est l'Osage.

Le seul aéroport de la région est l'Aéroport Régional de Columbia. Petit selon les standards des grandes villes, l'aéroport effectue de 50 à 70 vols par jour. A cause de la zone d'atterrissement limitée, ces vols sont limités à des jets petit courrier et à des hélicoptères. Il y a aussi une demi-douzaine de vols par dirigeable organisés chaque jour.

La sécurité de l'ARC n'est évidemment pas du niveau des grandes villes. Columbia, Missouri, est juste un point chaud, c'est pourquoi il se limite à des détecteurs de métaux et une horde d'alarmes passives qui sonnent quand certaines substances sont détectées. La plupart des voyageurs ne sont même pas au courant qu'ils sont passés au scanner.

GOVERNEMENT

Le gouvernement de Columbia n'a pas beaucoup changé depuis la fin du vingtième siècle. Les votants font leur choix grâce à des élections électroniques, comme dans le passé.

Le dirigeant du gouvernement de la ville est le maire. Le contrat de deux ans n'offre pas de salaire ou de prime. La plupart des maires de Columbia doivent en plus conserver un emploi supplémentaire pour vivre. Chacune des neuf divisions électorales de la ville élit un représentant pour servir au conseil de la ville pendant un mandat de deux ans. Ces mandats n'offrent pas de salaire non plus. La ville doit aussi élire deux

députés et un sénateur au congrès de l'état à Jefferson City. Ces trois mandats sont considérés comme le plus haut échelon de réussite dans l'atene politique locale.

Le vrai pouvoir de la ville est détenu par le secrétaire de mairie. Engagé par le conseil de ville, cette personne prend en charge la majeure partie des affaires courantes de la ville. Il ou elle est élu pour un contrat d'un an, avec la possibilité de renouvellement par le conseil. La plupart des secrétaires sont conservés jusqu'à ce qu'ils quittent pour un nouvel emploi, souvent même malgré des erreurs de gestion désastreuses.

Tous les services de la ville sont payés par des taxes en nuances collectées sur les citoyens de la ville et du comté. La ville fournit tous les services sauf l'approvisionnement en eau et l'énergie. Les différentes divisions électorales choisissent chacune leur approvisionnement en eau pendant que la Corporation d'Énergie Nucléaire du Comté de Calloway de la ville voisine de Fulton fournit l'énergie à Columbia. Le conseil de ville considéra bientôt la proposition de sous-traiter le respect de la loi à des entreprises locales de sécurité, afin d'assurer un voisinage plus sûr.

SE BALADER

Columbia est une étrange mixture de routes, de boudes et de voies à sens unique. Bien que la plupart des habitants s'en sortent bien, un "ouvrage" (quelqu'un qui vit en ville depuis moins de deux ans) trouvera cela impossible. Les touristes savent dire où vous êtes et offrir des informations limitées à propos des directions, mais rien de plus.

Les conducteurs utilisent des voitures électriques rechargeées aux stations locales. Des plans en vue d'une grille électrique ont été démarriés mais le débat sur l'éventuel responsable et le coût impliqué ont empêché sa concrétisation. Pour l'instant, les utilisateurs se contentent des stations de changement locales.

Le transport de masse est à des prix compétitifs, mais rarement pratique et peu fiable. Le manque de subventions publiques rend ses services risqués au mieux. Ceux qui attendre ne gêne pas peuvent se rendre n'importe où en ville grâce au Système de Transit de la Région de Columbia (STRC) pour le prix de cinq nuyens.

LOISIRS ET MÉDIA

Columbia possède plus de boîtes de nuit et de restaurants par habitant que presque n'importe quelle autre ville des UCAS. Les fast-foods, les cafés, les brasseries et les restaurants formels grouillent dans tous les coins et recoins de la ville. Les bars, boîtes de nuit, clubs et les bouges se développent dans chaque milieu de population, mais la plupart se concentrent sur une clientèle étudiante ou jeune.

Les Tigers du Mizzou sont classes dans chaque discipline sportive universitaire. Le Terrain de Farrow est le siège de l'équipe universitaire de football de combat, attendant encore son option sur l'insaisissable Saladier. Le Centre Hearnies est le siège des Bengals Noir et Or, sponsorisés par l'université, l'équipe locale de Combat Urbain. Les Bengals offrent l'unique programme de sports professionnels de la ville. Pour d'autres sports professionnels il convient de voyager à Kansas City ou Saint Louis.

À cause de la présence de nombreux étudiants, Columbia est la ville d'une grande variété de groupes de rock. Souvent utilisée comme un lieu de tournée pour les promotions dans l'ouest des UCAS, la ville grossit souvent d'un tiers quand les groupies se réunissent à Hearnies ou Farrow pour écouter leurs groupes favoris.

Les visiteurs peuvent être surpris de la qualité de l'information de la population locale au sujet de l'actualité mondiale et locale. Cela est principalement dû à l'école de journalisme de l'université, qui offre aux étudiants une expérience intéressante en couvrant les événements locaux et régionaux. Avec autant d'étudiants et aussi peu d'histoires, la compétition est rude et les résultats souvent supérieurs.

ENDROITS INTÉRESSANTS

La ville de Columbia est dominée par l'Université du Missouri, dont les presque 30 000 étudiants augmentent sa taille d'un tiers quand ils sont tous présents. L'école offre une vaste palette de disciplines d'étude, allant de l'ingénierie électrique et de la gestion industrielle à la géométrie mathématique et aux théories de la sorcellerie appliquée.

Le campus possède quelques-uns des bâtiments les plus beaux et les mieux conservés de la ville. Le collège des arts libéraux organise un grand nombre d'événements spéciaux regroupant la chorale et les performances théâtrales ainsi que les discours et débats politiques. Contactez le Bureau d'Extension local pour plus d'informations sur les événements spéciaux et les représentations.

En plus de l'Université de Columbia, sont présents aussi le Collège de Columbia (Columbia College) et le Collège Stephens (Stephans College). Bien que beaucoup plus petits que l'université, ces deux institutions sposent aussi une vaste gamme d'exhibitions et de représentations. Le spectacle d'Art d'Automne du Collège de Columbia est spécialement attendu par les habitants et les collectionneurs car le collège attire de manière répétée les plus talentueux des étudiants des UCAS.

Autour de la ville se trouvent des parcs et des zones de loisirs. Les résidents peuvent utiliser gratuitement ces lieux ou pour un coût modique quand le parc propose des aménagements spéciaux tels un cours de tennis ou un terrain de baseball.

LES OMBRES DE LA VILLE

Columbia a sa part de crime et de violence urbaine mais ils sont confinés dans des lieux isolés et évités. Le seul crime organisé dont on peut parler est celui dû à des gangs de motards qui se-veillent un mois ou deux.

Des gangs locaux, seuls quatre sont présent depuis suffisamment longtemps pour être considérés comme autre chose qu'une bande de voyous. Le gang de motards des Pretenders est le plus vieux et ils aiment parcourir les autoroutes entre les villes proches. Le nombre de leurs raids est cependant resté suffisamment minime pour que la police du comté n'investisse pas de défforts particuliers pour les pourchasser.

Les Guys in Sunglasses (Hommes aux Lunettes Noires) sont le gang le plus important de la ville. Un peu comme une milice de proximité, ces gens sont plus intéressés par éloigner les "garçons du collège" ou les rats des fatigues loin des filles locales. Les combats entre les Guys et les différents organisations de l'université sont souvent brutaux et mortels.

Les Flammes sont un gang de femmes basé dans le centre-ville. Provenant surtout des familles aisées, ses membres se contentent de rouler ivre et de menuis larcins. Le dernier groupe, les Spirits (Esprits) est plutôt récent. Se développant à partir des quartiers résidentiels, ils sont sensés être responsables des récents incidents violents et défractations.

La grille informatique de Columbia est extrêmement sûre. Les trois

colleges offrant des niveaux en informatique, la ville a du désamorcer de

nombreuses vocations de déclairs qui auraient craché des systèmes corporatifs à la recherche de choses utiles. La plupart des jeunes diplômés en magie réellement talentueux sont recrutés pour de grandes carrières dans la jungle corporatiste.

NOTES





Le RITUEL, autant que je m'en souvienne,

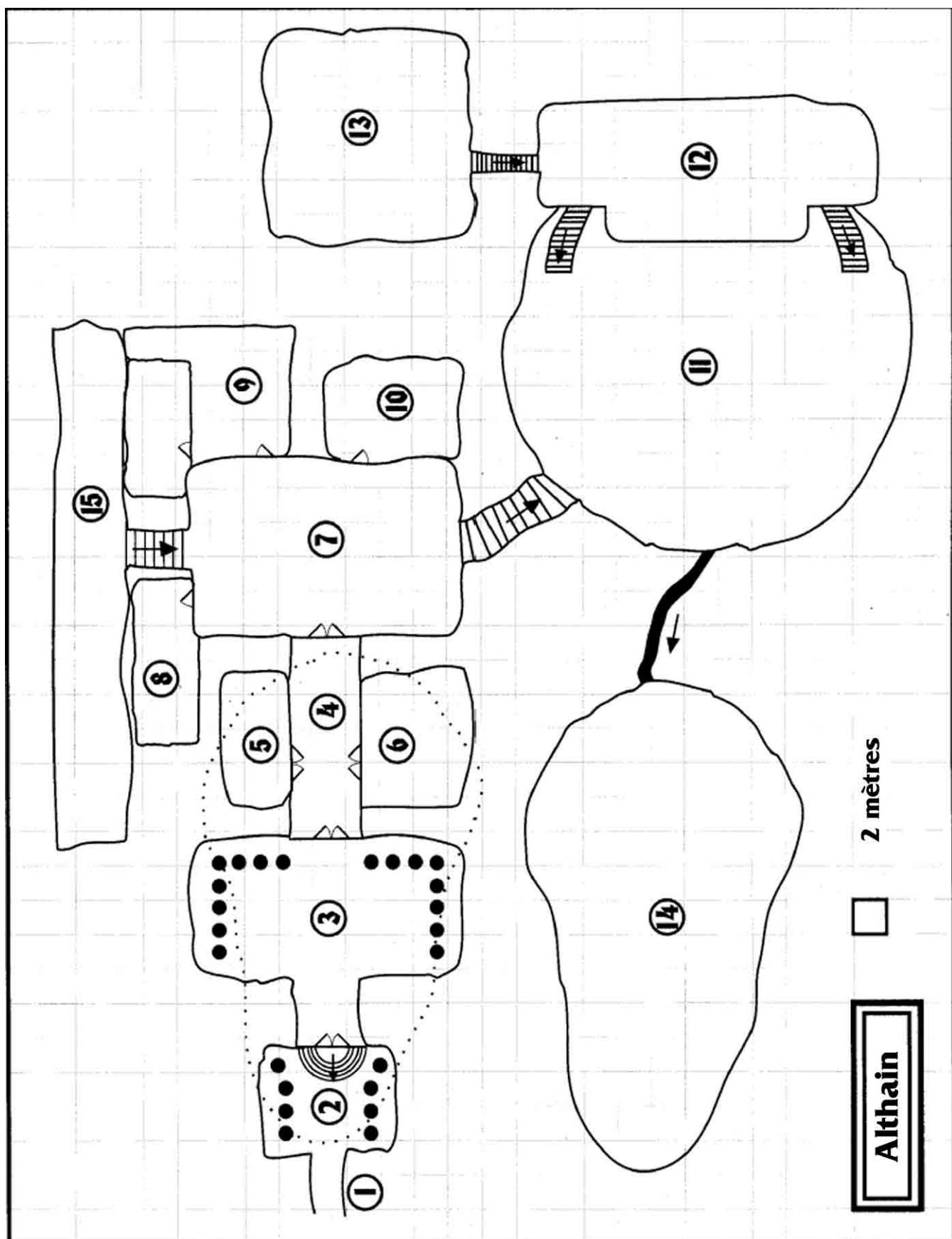
par

-H-

Du fond de mon coeur, J'en appelle aux mots
 De la colère prononcée et du désir révélé
 Par mon Défi de parole et d'acte
 Par mon sang J'invoque ta perte
 Ta forme et ta substance sont décrétées insignifiantes

Contre ta forme Physique, Je prononce les mots de sujexion
 Contre ta Haine, J'invoque la Justice, ta colère inassouvie
 Contre ton Passé dans l'obscurité, Je révèle par la lumière
 Contre ton Amour et ta joie, J'offre la séparation
 Contre ton Esprit, J'invoque le renoncement
 Contre ton Futur, J'apporte peur et chagrin
 Contre toi, J'invoque tout cela

Les vents effaceront ton nom
 Les sables les traces de ton passage
 Le soleil la fraîcheur de ton ombre
 Et aux eaux Je recommande ton essence
 Ta forme et ta substance sont décrétées insignifiantes



Althain



ANNEXE 1: CARACTÉRISTIQUES DES PNJ



SCÉNARIO 1 : CORPS

MISE EN PLACE

BRUTE ORK

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	4	4	4	4	6	-	3

INIT : 3 + 1D6

Réserves de dés : Combat 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel: 1/2

Race : Ork

Compétences actives : Pistolets 4, Combat à mains nues 2, Massues 4

Armes :

Matraque [6M Étourd]

Armure : Chemise blindée [2/1]

Notes : Vision nocturne naturelle

MARCHÉ CONCLU

J.P. MORLOCK

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	2	4	6	5	5,6	5	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Niveau professionnel: 2/3

Race : Nain

Compétences actives : Étiquette 4 (Corpo 8), Informatique 5, Négociation 6

Connaissances : Finances Corporatistes 4, Histoire 4, Politique Corporatiste 6, Psychologie 8

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Datajack, 150 Mp de mémoire

Notes : Vision thermographique naturelle, Résistance (Constitution +2) aux maladies et aux toxines

APRÈS VOUS**GARDE DE SYLVAN INFORMATION**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés :** Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 1/2**Race :** Humain**Compétences actives :** Massue 3, Pistolet 3, Étiquette 1 (Corpo 3), Interrogation 2**Connaissances :** Procédures de sécurité 4**Armes :**

Bâton Étourdissant AZ-150 [8G Étourd, Allonge +1]

Armure : Aucune**MAÎTRE CHIEN**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	4	2	3	3	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés :** Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 2/2**Race :** Humain**Compétences actives :** Pistolets 3, Combat à mains nues 3, Massues 2, Étiquette 2 (La Rue 4)**Connaissances :** Procédures de Police 4,**Armes :**

Ruger Super Warhawk [PL, CC, 10M, 6(cy), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Bâton Étourdissant AZ-150 CSR [8G Étourd, Allonge +1]

Armure : Chemise à plaques + casque [5/4]**Équipement :** Sifflet pour chiens, menottes**BARGHEST**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
7	6x4	5	-	3/6	3	6	-	6

INIT : 6 + 2D6**Réserves de dés :** Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 3/3**Attaques :** 9G**Pouvoirs :** Sens Accrus (Sonar), Peur, Hurlement Paralysant**HURLEMENT PARALYSANT**

Type : M - Action : Complexe - Portée : LDV - Durée : Spéciale

Le hurlement de la créature réduit la Rapidité de toutes les cibles capables de l'entendre pendant 2D6 minutes. La créature effectue un jet d'opposition en employant son Essence contre la Vonté de la cible. S'il obtient un succès net, le pouvoir prend effet. Quand Hurlement Paralysant est utilisé comme une attaque en-dehors ou dans le champ d'un sort de Silence, réduisez sa puissance de la Puissance du sort.

Des utilisations répétées causeront de multiples réductions de Rapidité. Une cible dont la rapidité tombe ainsi à 0 ne peut plus bouger. Une cible dont la rapidité tombe en dessous de 0 est en danger de mort. Pour pouvoir continuer à respirer, la victime doit effectuer un test de volonté toutes les minutes contre un seuil de difficulté égal à l'Essence de l'être. Si la victime perd le test, elle s'arrête de respirer et meurt en 1D6 minutes à moins que l'effet paralysant cesse de faire effet ou que quelqu'un lui administre des soins d'urgence.

PEUR

Type : M - Action : Complexe - Portée : LDV - Durée : Spéciale

Peur confère à un être le pouvoir d'emplir ses victimes d'une terreur insurmontable venant du terrain ou de l'être lui-même. Prise de panique, la victime fuit au plus vite vers l'endroit apparemment sûr le plus proche.

Le meneur de jeu effectue un test d'opposition entre la Volonté de la victime et l'Essence de la créature. Les succès nets qu'obtient la créature déterminent l'intensité de la peur de la victime. En général, cette peur panique dure un nombre de tours de combat égal aux succès de l'être.

PIRATER SYLVAN**FLIC DE LA LONE STAR**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	4	2	3	4	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés :** Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 2/2**Race :** Humain**Compétences actives :** Combat à Mains Nues 3, Massue 2, Pistolet 3, Étiquette 2 (La Rue 4)**Connaissances :** Procédures de police 4**Armes :**

Ruger Super Warhawk [PL, CC, 10M, 6(cy), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Bâton Étourdissant AZ-150 [8G Étourd, Allonge +1]

Armure : Chemise à plaques + casque [5/4]**Équipement :** Émetteur-récepteur**SCÉNARIO 2 : HAINE****LIQUIDATION****CHARLIE TARROW**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	2	3	5	5	5	-	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés :** Combat 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel:** 3/3**Race :** Humain**Compétences actives :** Pistolets 5, Électronique 5, Étiquette 5 (La Rue 7), Informatique 5, Négociation 9**Connaissances :** Valeur d'un équipement 8**Armes :**

Colt Manhunter [PL, SA, 9M, 12(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Cyberware :** Datajack, 300 Mp de mémoire, Yeux cyborgiques

**WYRD, GARDE DU CORPS MAGIQUE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	4	2	2	5	5	5,1	5(6)	4(6)

INIT : 6 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 7(9), Magie 5, Astrale 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Pistolets-Mitrailleurs 3, Étiquette 2, Invocation 3, Sorcellerie 6**Connaissances** : Environnement Magie 4**Sorts** : Boule Mana 5, Éclair Mana 5, Éclair de Force 5, Clairvoyance 5, Détection des Ennemis 2, Détection des Armes à Feu 4, Sens du Combat 5, Armure 5, Confusion 4, Masque 3, Augmenter la Réaction 2, Soins 3**Cyberware** : Réflexes Boostés 1, Yeux cybernétiques (vision thermographique et vision nocturne)**Armes** :HK227 [PM, SA/TR/TA, 7M, 28(c), visée laser, CR2(3)]
+ 1 chargeur

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (9)

Armure : Veste blindée + Focus de Maintien (Armure) [10/8]**Équipement** : 3 Flash-paks, Focus de Pouvoir (Indice 1), Focus de Maintien (Indice 5, Armure), Focus de Maintien (indice 5, Sens du Combat), Focus de Maintien (indice 2, Augmenter la Réaction)**TREY WILSON**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 3, Combat à mains nues 3, Étiquette 1 (Corpo 3), Interrogation 2**Connaissances** : Procédures de sécurité 4**Armes** :

Streetline Special [Ple, SA, 6L, 11(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Vêtements blindés [3/0]**HARRIET TAYLOR**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	3	3	3	3	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/1**Race** : Humain**Compétences actives** : Étiquette 3**Connaissances** : Archives du Département des Travaux Publics de Seattle 6**KERRY TAYLOR**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	1	1	5	4	6	6	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5, Magie 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 2, Étiquette 2 (Corpo 4), Invocation 6, Sorcellerie 6, Négociation 2**Connaissances** : Environnement Magie 6, Psychologie 2**Sorts** : Antidote 3, Hibernation 3, Soigner Maladie 4, Soins 5, Traitement 5**Armes** :Ruger Super Warhawk [PL, CC, 10M, 6(cy)] + 4 balles normales
Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)**Armure** : Vêtements blindés [3/0]**LE RAID****MEMBRE TYPIQUE D'ASSOCIATION PARA-NOBILIS**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	3	3	3	3	3	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/1**Race** : Humain**Connaissances** : Connaissance de l'APN 3**GARDE D'ASSOCIATION PARA-NOBILIS**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	2	3	2	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Motos 3, Armes tranchantes 2, Pistolets 3**Connaissances** : Pseudo argot de gang elfe 2**Armes** :

Ares Crusader MP [PA, SA/TR, 6L, 40(c), CR2] + 2 chargeurs

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Épée [Allonge +1, 4M]**Armure** : Vêtements blindés [3/0]**Équipement** : Honda Viking**HONDA VIKING****Maniabilité Vitesse Accélération Structure Blindage**

Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
1	2	-	0	4	40

Sièges : 2 sièges**Autres Caractéristiques** : Turbochargeur 1 (usine), Modification du moteur 3 (usine), Ajustement des contôles (Troll)

Membres Du Directoire**ALLAIR**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	1	2	8	5	0,7	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/1**Race** : Humain**Compétences actives** : Étiquette 1 (Corpo 3), Informatique 4**Connaissances** : Simsense 7, Sciences 6**Cyberware** : Afficheur Rétinien, Datajack, 500 Mp de Mémoire FIFF**Armes** :

HK227 [PM, SA/TR/TA, 7M, 28(c), CR2(3)]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Équipement : Ordinateur-Bracelet (1000Mp)**FIERELLE LA ROUGE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	4	2	2	5	5	5,1	5(6)	4(6)

INIT : 6 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 7(9), Magie 5, Astrale 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Pistolets-Mitrailleurs 3, Étiquette 2, Invocation 3, Sorcellerie 6**Connaissances** : Environnement Magie 4**Sorts** : Boule Mana 5, Éclair Mana 5, Éclair de Force 5, Clairvoyance 5, Détection des Ennemis 2, Détection des Armes à Feu 4, Sens du Combat 5, Armure 5, Confusion 4, Masque 3, Augmenter la Réaction 2, Soins 3**Cyberware** : Réflexes Boostés 1, Yeux cybernétiques (vision thermographique et vision nocturne)**Armes** :

Ares Crusader MP [PA, SA/TR, 6L, 40(c), CR2] + 2 chargeurs

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Uzi III [PM, TR, 6M, 24(c), CR2] + 100 cartouches

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Épée [Allonge +1, 4M]

Armure : Veste blindée + Focus de Maintien (Armure) [10/8]**Équipement** : 3 Flash-paks, Focus de Pouvoir (Indice 1), Focus de Maintien (Indice 5, Armure), Focus de Maintien (indice 5, Sens du Combat), Focus de Maintien (indice 2, Augmenter la Réaction)**BLAINE DEATHEDGE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6(8)	4(5)	6(7)	2	5	5	0,1	-	5(9)

INIT : 9 + 3D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Armes Cyber-Implantées 6, Armes Tranchantes 4, Étiquette 2 (La Rue 4), Furtivité 4, Pistolets-Mitrailleurs 5, Motos 2**Armes** :

HK227 [PM, SA/TR/TA, 8M, 28(c), interfacé, CR2(3)] avec balles explosives

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Griffes rétractiles (7M)

Epée [Allonge +1, 9M]

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Substituts musculaires 1, Armure Dermale 2, Griffes rétractiles, Interface câblée, Réflexes câblés 2, Yeux cybernétiques [Vision Nocturne]**Équipement** : téléphone cellulaire de poignet avec écran vidéo, Lecteur de données (100Mp), Harley Scorpion**HARLEY SCORPION****Maniabilité** **Vitesse** **Accélération** **Structure** **Blindage**

4/5	120	6	2	1
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC
2	2	-	0	4

Sièges : 2 sièges**Autres Caractéristiques** : Aucune**ERENDAHL**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6	6	6	3	5	4	5,3	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Armes Tranchantes 3, Athlétisme 3, Combat à Mains Nues 3, Armes de Trait 4, Pistolets 5, Pistolets-Mitrailleurs 5, Négociation 4, Informatique (C/R) 1, Électronique (C/R) 1, Hélicoptères 4, Voitures 3**Armes** :

Ares Predator III [PL, SA, 9(10)M, 15(c), interfacé] avec 50 balles explosives

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

HK227 [PM, SA/TR/TA, 7(8)M, 28(c), interfacé, CR2(3)] avec 100 balles explosives

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Arc Ranger-X [10M] avec 20 flèches Ranger-X

Portée (SR) : 0-6 (4), 7-60 (5), 61-180 (6), 181-360 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Interface Câblée, Yeux cybernétiques [Vision Nocturne]**Équipement** : Jumelles Infrarouges, 2 patches stimulants (indice 6), Médikit

**THIRAN**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6	6	6	3	5	4	6	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain

Compétences actives : Armes Tranchantes 3, Athlétisme 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette 2 (Tribale 4), Pistolets 5, Pistolets-Mitrailleurs 5, Négociation 4, Informatique (C/R) 1, Electronique (C/R) 1, Hélicoptères 4, Voitures 3

Armes :

Ares Predator II[PL, SA, 9(10)M, 15(c), interfacé] avec 50 balles explosives

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

HK227 [PM, SA/TR/TA, 7(8)M, 28(c), interfacé, CR2(3)] avec 100 balles explosives

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (7), 81-150 (7)

Épée (Allonge +1, 8M)

Grenade Flash (7)

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Interface Câblée, Yeux cybernétiques [Vision Nocturne]

Équipement : Jumelles Infrarouges, 2 patches stimulants (indice 6), Médikit

XERIC LE FOU

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6(9)	6	5	3	5	5	0,2	-	5(9)

INIT : 9 + 3D6**Réserves de dés** : Combat 8**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain

Compétences actives : Pistolets 6, Combat à Mains Nues 6, Furtivité 2, Négociation 4, Voitures 6, Armes tranchantes 3(I), Electronique 3(I), Avions 3(I), Hélicoptères 3(I), Motos 3(I), Étiquette 3(I)

Armes :

Ares Predator [PL, SA, 9(10)M, 15(c), interfacé] avec 50 balles explosives

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

HK227 [PM, SA/TR/TA, 7M, 28(c), interfacé, CR2(3)]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Armure : Armure lourde partielle [6/4]

Cyberware : Armure Dermale 3, Interface Câblée, Réflexes câblés 2, Interface neuromusculaire 3, Système de filtration d'air 5

SCÉNARIO 3 : PASSÉ**CE QUI MONTE...****LES AGENTS DE L'UNION DE L'AIGLE DE LA DESTINÉE (KLAUS, FRITZ, MIKKI)**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	6	5	6	5	4	5,5	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain

Compétences actives : Armes cyber-implantées 5, Armes de Jet 3, Armes Tranchantes 5, Étiquette 2 (La Rue 4), Pistolets 4, Furtivité 5, Avions 4

Armes : Griffes Rétractiles [5M]**Armure** : Veste de cuir [0/1]

Cyberware : Yeux cybernétiques [Vision nocturne], Griffes rétractiles

HILDI, LA DECKER DE L'UNION DE L'AIGLE DE LA DESTINÉE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	4	3	1	6	4	5,5	-	5(7)

INIT : 5 + 1D6 (7+2D6)**Réserves de dés** : Combat 7, Matricielle 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain

Compétences actives : Pistolet 3, Electronique 6, Étiquette 3 (Matrice 5), Informatique 6, Informatique (C/R) 6, Avions 4

Connaissances : Environnement Informatique 6, Sciences Physiques 4

Armes : Mains nues [3M Etourdissant]**Armure** : Veste de cuir [0/1]**Cyberware** : Datajack, Mémoire (30Mp)

Équipement : Ordinateur portable, Fuchi Cyber-4 (MPCP 6, Solidité 5, Evasion 4, Masque 4, Senseurs 5, Renfort 3, E/S 20, Facteur de Détection 5, Accroissement de Réponse 1) avec les programmes suivants : Attaque (F) 6, Catalogue 4, Invisibilité 6, Mystification 4

CHAMANE ESKIMAU

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	3	5	4	6	6	6	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6, Magie 5, Astrale 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Étiquette 2 (Tribus 4), Furtivité 3, Enchantement 3, Invocation 6, Sorcellerie 5

Connaissances : Environnement Magique 3**Sorts** : Chaos 4, Masque 3, Spectacle 3**Armure** : Vêtements de cuir d'otarie [0/2]

Notes : Totem Phoque : +2 dés aux sorts d'illusion, +2 dés pour les esprits des mers, -1 dé aux sorts de combat

LES JAPONAIS, AGENTS FREELANCE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4(5)	4(5)	2	3	3	1,3	-	4(8)

INIT : 8 + 3D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain

Compétences actives : Pistolets 6, Combat à Mains Nues 5, Étiquette 2 (Corporations 4), Explosifs 2, Furtivité 4, Informatique 2, Voitures 5

Armes :

Mains Nues [5M Etourdissant]

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Datajack, Réflexes Câblés 2, Interface câblée, Substituts Musculaires 1

Equipement : Médiikit, Kit de Survie, 1 Antidouleur (Indice 5), 2 Tranquillisants (Indice 5), Lunettes amplificatrices de lumière, Téléphone (Kit oreilles)

FEMME AU CHEVEUX GRIS, AGENT AÉRIEN DE LUFTHANDE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	4	2	3	3	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain

Compétences actives : Pistolet 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette 2 (La Rue 4), Massues 2

Connaissances : Procédures de police 4**Armes** :

Pistolet à Filet [SH, SA, Spécial, 4(b)]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**Equipement** : Micro émetteur-récepteur, menottes

Notes : une attaque réussie avec le pistolet à filet immobilise la victime à moins qu'elle ne réussisse un test de Résistance basé sur la Force contre SR 5. Le nombre de succès nécessaire est égal au double des succès de l'attaquant. Il est possible d'utiliser sa Réserve de Combat pour ce test.

Une fois immobilisée, la victime peut refaire le test une fois par Tour de Combat avec un malus de -1 pour chaque Tour pendant lequel la victime a été immobilisée.

DANS LA LIGNE DE MIRE**SOLDATS DU BARON**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	4	5	3	4	3	5,4	-	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain

Compétences actives : Combat à Mains Nues 6, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Fusil d'Assaut 6, Armes tranchantes 6, Explosifs 3, Furtivité 3, Hélicoptères 3, Voitures 4

Connaissances : Théorie Militaire 2**Armes** :

Fusil d'assaut Steyr AUG-CSL [FA, SA/TR/TA, 6M, 40(c), interfacés, CR1] avec 100 balles standard

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Couteaux de Lancer [5L]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-10 (5), 11-15 (8), 12-25 (9)

Couteau de Survie [7L]**Armure** : Armure Lourde Partielle [6/4]

Cyberware : Implant radio récepteur, Yeux cybérnétiques (Lumière faible)

Equipement : Lunettes interfacées**LIBÉRATEURS**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
7	4	6	1	3	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Ork

Compétences actives : Combat à Mains Nues 5, Fusil d'Assaut 5, Pistolet 5, Armes tranchantes 5, Explosifs 3, Furtivité 3, Voitures 3, Étiquette 2 (La Rue 3)

Armes :

AK-97 [FA, SA/TR/TA, 8M, 35(c), CR2, visée laser]

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (9)

Épée qu'il utilise comme couteau [Allonge +1, 8M]**Armure** : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Réflexes Câblés 1, Implant radio récepteur, Yeux cybérnétiques (Lumière faible)

Equipement : Lunettes interfacées**Notes** : Vision nocturne naturelle**KRUPP KOMET****Maniabilité** **Vitesse** **Accélération** **Structure** **Blindage**

3	250/1000	50	4	12
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC

5 2 - 7 30 605

Sièges : 1 éjection + 2 éjection**Atterrissage/Décollage** : VSTOL**Points d'entrée** : 3t + 1t**Armement** :

Autocanon [Canon, SA, 12F, 10(c)]

Portée (SR) : 0-100 (4), 101-300 (5), 301-900 (6), 901-2400 (9)

Canon à eau [SH, SA, 6M Etourd, 20]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Lance-grenade [LG, CC, Grenades Offensives, 6(m)]

Portée (SR) : 5-50 (4), 51-100 (5), 101-150 (8), 151-300 (9)

Autres Caractéristiques : CME/CCME : 3/3, Point Lourd Fixé Externe (autocanon et lance-grenade), Matériaux Absorbants d'onde Radar 2, Tourelle (canon à eau), 2 drones de brouillage/surveillance

BIENVENUS, CHUMMLICHEN!

GOLDI SCHONBOSOM

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	1	4	5	3	6	6	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5, Magie 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 2, Étiquette 2 (Corporations 4), Invocation 6, Sorcellerie 6, Négociation 2**Connaissances** : Environnement Magique 6, Psychologie 2**Sorts** : Boule de Force 6, Éclair Mana 6, Éclair Étourdisseant 5, Soins 3**Armes** :Ruger Super Warhawk [PL, CC, 10M, 6(cy)] + 10 cartouches
Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)**Armure** : Vêtements blindés [3/0]

UN CHÂTEAU COSTAUD

POLICIERS DE MUNCHMAUSSEN

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	3	3	6	4	6	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Biotech 2, Combat à Mains Nues 6, Étiquette 3 (La Rue 4), Furtivité 5, Informatique 4, Négociation 6, Pistolets 6, Voitures 4**Armes** :Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c)] avec 30 balles standard
Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Walther Palm Pistol [PI, CC, 4L, 2(b)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Manteau rembourré [4/2]**Equipement** : menottes en plastacier (2 paires)

GARDE DE SCHLOSS MUNCHMAUSSEN (EX-AGENT CORPO)

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4(5)	4(5)	2	3	3	1,3	-	4(8)

INIT : 8 + 3D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 6, Combat à Mains Nues 5, Étiquette 2 (Corporations 4), Explosifs 2, Furtivité 4, Informatique 2, Voitures 5**Armes** :HK227 [PM, SA/TR/TA, 7M, 28(c), interfacé, CR2(3)]
Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (7), 81-150 (7)

Fichetti Security 500 [Ple, SA, 6L, 12(c), interfacé]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-15 (3), 16-30 (4), 31-50 (7)

Armure : Armure Lourde Partielle [6/4]**Cyberware** : Datajack, Réflexes Câblés 2, Interface câblée, Substituts Musculaires 1**Equipement** : Médikit, Kit de Survie, 1 Antidouleur (Indice 5), 2 Tranquillisants (Indice 5), Lunettes amplificatrices de lumière, Téléphone (Kit oreilles)

GARDES DE SCHLOSS MUNCHMAUSSEN (MERCENAIRE)

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	4	5	3	4	3	3,4	-	4(6)

INIT : 4 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à Mains Nues 6, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Fusil d'Assaut 6, Armes tranchantes 6, Explosifs 3, Furtivité 3, Hélicoptères 3, Voitures 4**Connaissances** : Théorie Militaire 2**Armes** :

Ingram Valiant [MLE, TR/TA, 7G, bande 50(c), CR3]

Portée (SR) : 0-75 (3), 76-200 (4), 201-400 (5), 401-800 (8)
Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c), interfacé] avec 30 balles standard

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Couteaux de Lancer [5L]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-10 (5), 11-15 (8), 12-25 (9)

Couteau de Survie [7L]

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Réflexes Câblés 1, Implant radio récepteur, Yeux cyborgétiques (Lumière faible)**Equipement** : Lunettes interfacées

GARDES DE SCHLOSS MUNCHMAUSSEN (MERCENAIRE ORK)

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
7	4	6	1	3	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Ork**Compétences actives** : Combat à Mains Nues 5, Fusil d'Assaut 5, Pistolet 5, Armes tranchantes 5, Explosifs 3, Furtivité 3, Voitures 3, Étiquette 2 (La Rue 3)**Armes** :

AK-97 [FA, SA/TR/TA, 8M, 35(c), CR2, visée laser]

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (9)

Épée qu'il utilise comme couteau [Allonge +1, 8M]

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Réflexes Câblés 1, Implant radio récepteur, Yeux cyborgétiques (Lumière faible)**Equipement** : Lunettes interfacées**Notes** : Vision nocturne naturelle

VOLKSEDAZ

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure		Blindage
4/8	105	8	3		0
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
2	4	-	1	10	60

Sièges : 2 sièges + 1 banquette**Points d'entrée** : 2d + 1t**Autres Caractéristiques** : Aucune

MITSUBISHI NIGHSKY

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure		Blindage
4/8	120	8	4		2
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	4	-	1	216	1650

Sièges : 8 sièges**Atterrissage/Décolage** : VTOL**Points d'entrée** : 2d + 2s + 1t**Autres Caractéristiques** : APPS, Blindage furtif, mini-bar, EnviroSeal Gaz, Port électronique avec lien satellite

GRIMOIRE, MON BEAU GRIMOIRE**BARON MUNCHMAUSSEN, NOBLE TROLL**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
9	3	9	3	3	4	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserve de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel**: 3/2**Race** : Troll**Compétences actives** : Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 6, Pistolets 2, Étiquette 4 (Jet-Set 6)**Connaissances** : Sociologie 3, Allemand 4 (Accent Bavarais 6), Anglais 4, Histoire 4 (Bavière Médiévale 6)**Armes** :

Mains Nues [9M Etourdissant, Allonge +1]

Armure : Veste blindée de luxe [5/3]**Équipement** : Vêtements de mode de style médiéval**Notes** : Vision thermographique naturelle, Allonge +1**HUGUES AIRSTAR****Maniabilité Vitesse Accélération Structure Blindage**

4	200	16	6	6				
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge			

3

4

-

1

216

1650

Sièges : 2 sièges**Atterrissage/Décolage** : VTOL**Points d'entrée** : 4d + 1s**Autres Caractéristiques** : Blindage furtif, Équipement de luxe**SCÉNARIO 4 : AMOUR****QUE LA FÊTE COMMENCE !****VIDEURS TROLL**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	4(6)

INIT : 6 + 2D6**Réserve de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel**: 3/3**Race** : Troll**Compétences actives** : Pistolets 5, Armes Lourdes 5, Armes tranchantes 3, Armes de Jet 5, Combat à mains nues 6, Étiquette 1 (La Rue 3), Furtivité 5, Motos 2**Armes** :

Remington Roomswelder [PL, SA, 9G(f), 8(m), interfacé] + 6 chargeurs

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Ares MP LMG [MLe, TR/TA, 7G, bande 50(c), CR9, interfacé]

Portée (SR) : 0-75 (3), 76-200 (4), 201-400 (5), 401-800 (8)

Canon d'assaut Panther[CA, CC, 18F, bande 22(c), interfacé]

Portée (SR) : 0-100(3), 101-300(4), 301-900(5), 901-2400(8)

Shuriken [10L]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-70 (9)

Hache de combat Wallacher [10G, Allonge +3]

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Cyberware** : Réflexes Câblés 1, Substituts musculaires 4**Équipement** : Gyrostabilisateur de Luxe, Lunettes connectées, Contrat DocWagon (Platine)**Notes** : Vision thermographique naturelle, Allonge +1**BRUTES ELFES**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	2	3	2	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserve de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel**: 1/2**Race** : Elfe**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Motos 3, Armes tranchantes 2, Pistolets 3**Connaissances** : Pseudo argot de gang elfe 2**Armes** :

Ares Crusader MP [PA, SA/TR, 6L, 40(c), CR2] + 2 chargeurs

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Épée [Allonge +1, 6M]

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Équipement** : Aucun**Notes** : Vision nocturne naturelle**VIDEURS ELFES**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	6	5	2	4	4	2,5	-	5(9)

INIT : 9 + 3D6**Réserve de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel**: 3/4**Race** : Elfe**Compétences actives** : Pistolet 8, Combat à mains nues 4, Étiquette 3, Explosifs 4, Hovercrafts 4, Motos 4, Voitures 4**Armes** :

Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c), interfacé] + 2 chargeurs

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Cyberware** : Réflexes Câblés 2, Interface câblée**Équipement** : Aucun**Notes** : Vision nocturne naturelle**MEMBRE DU YET**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	2	3	2	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserve de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel**: 1/2**Race** : Elfe**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Motos 3, Armes tranchantes 2, Pistolets 3**Connaissances** : Pseudo argot de gang elfe 2**Armes** :

Ares Crusader MP [PA, SA/TR, 6L, 40(c), CR2] + 2 chargeurs

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Épée [Allonge +1, 6M]

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Équipement** : Aucun**Notes** : Vision nocturne naturelle**RECRUTEUSE DU YET**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	3	6	3	4	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserve de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel**: 1/2**Race** : Elfe**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Motos 3, Étiquette 4 (Média 6), Négociation 6**Équipement** : Aucun**Notes** : Vision nocturne naturelle



OPÉRER DANS LES OMBRES

GARDE DU CORPS DE EHRAN

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6(9)	7	5	5	5	5	0,2	-	5(9)

INIT : 9 + 3D6

Réserves de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Pistolets 6, Combat à Mains Nues 6, Furtivité 2, Négociation 4, Voitures 6, Armes tranchantes 3(I), Electronique 3(I), Avions 3(I), Hélicoptères 3(I), Motos 3(I)

Armes :

Ares Predator [PL, SA, 9(10)M, 15(c), interfacé] avec 50 balles explosives

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Armure de sécurité légère [6/4]

Cyberware : Armure Dermale 3, Interface Câblée, Réflexes câblés 2, Interface neuromusculaire 3

Équipement : Aucun

Notes : Vision nocturne naturelle

MAGE DE COMBAT DE EHRAN

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	4	2	2	5	5	5,1	5(6)	4

INIT : 4 + 2D6

Réserves de dés : Combat 7(9), Magie 5(6), Astrale 6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Pistolets-Mitrailleurs 3, Étiquette 2, Invocation 3, Sorcellerie 6

Connaissances : Environnement Magique 4

Sorts : Boule Mana 5, Éclair Mana 5, Éclair de Force 5, Clairvoyance 5, Détection des Ennemis 2, Détection des Armes à Feu 4, Sens du Combat 5, Armure 5, Confusion 4, Masque 3, Augmenter la Réaction 2, Soins 3

Cyberware : Réflexes Boostés 1, Yeux cybernétiques (vision thermographique et vision nocturne)

Armes :

HK227 [PM, SA/TR/TA, 7M, 28(c), visée laser, CR2(3)] + 1 chargeur

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (9)

Armure : Veste blindée + Focus de Maintien (Armure) [10/8]

Équipement : Focus de Pouvoir (Indice 1), Focus de Maintien (Indice 5, Armure), Focus de Maintien (Indice 5, Sens du Combat), Contrat Doc Wagon Or

Notes : Vision nocturne naturelle

ALEX MANKE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	7(8)	3(4)	2	3	2	0,6	-	5

INIT : 5 + 3D6

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Pistolets 6, Fusil d'assaut 6, Armes de Jet 1, Combat à mains nues 6, Furtivité 6, Motos 2, Étiquette 1 (La Rue 3)

Connaissances :

Cyberware : Interface câblée, Réflexes câblés 2, Substituts musculaires 1, Interface de réflexogiciels 3, Chipjack

Armes :

Ares Predator II [PL, SA, 9M, 15(c), interfacé] + 100 balles APDS

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Ingram Smartgun [PM, TR/TA, 7M, 32(c), CR2(3), interfacé] + 300 balles

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

FN-HAR [FA, SA/TR/TA, 8(9)M, 35(c), CR2, interfacé] + 300 balles explosives

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Armure : Armure de sécurité légère + Casque [7/6]

Équipement : Contrat DocWagon (Platine), Pansements Stimulants (Indice 6) 2, Puces de Langage (Japonais 3), Puces de Compétences (Ares Predator 3, Armes de Jet 3, Ingram Smartgun 3, Voitures 3)

Notes : Vision nocturne naturelle

DECKERS ELFES

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	5	2	5	5	4	5,5	-	5(9)

INIT : 5 + 1D6 / 9 + 3D6 (Matrice)

Réserves de dés : Combat 7, Matrice 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Race : Elfe

Compétences actives : Pistolet 3, Étiquette 2, Informatique 5, Motos 3

Connaissances : Environnement Informatique 5

Cyberware : Datajack, Mémoire cybernétique (30Mp)

Armes :

Ruger Super Warhawk [PL, CC, 10M, 6(cy)] + 10 cartouches

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Armure : Aucune

Équipement : Ordinateur portable (100Mp), console Fuchi Cyber-4 (MPCP 6, Solidité 5, Evasion 4, Masque 4, Senseurs 5, Renfort 3, E/S 20, Facteur de Détection 5, Accroissement de Réponse 1) avec les programmes suivants : Attaque (F) 6, Catalogue 4, Invisibilité 6, Mystification 4

Notes : Vision nocturne naturelle

FEUX CROISÉS**GARDES D'ASSOCIATION PARA-NOBILIS**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	2	3	2	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Motos 3, Armes tranchantes 2, Pistolets 3**Connaissances** : Pseudo argot de gang elfe 2**Armes** :Ares Crusader MP [PA, SA/TR, 6L, 40(c), CR2] + 2 chargeurs
Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Épée [Allonge +1, 6M]

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Équipement** : Aucun**SCÉNARIO 5 : RIPOSTE****BALLADE DANS LE PARC****OFFICIER CORPORATISTE DE NATVAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4(5)	4(5)	2	3	3	1,3	-	4(8)

INIT : 8 + 3D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 6, Combat à Mains Nues 5, Étiquette 2 (Corporations 4), Explosifs 2, Furtivité 4, Informatique 2, Voitures 5**Armes** :AK-97 [FA, SA/TR/TA, 8M, 35(c), CR2, interfacé]
Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)**Armure** : Armure Lourde Partielle [6/4]**Cyberware** : Datajack, Réflexes Câblés 2, Interface câblée, Substituts Musculaires 1**Équipement** : Médikit, Kit de Survie, 1 Antidouleur (Indice 5), 2 Tranquillisants (Indice 5), Lunettes amplificatrices de lumière, Téléphone (Kit oreilles)**POLICIER CORPORATISTE DE NATVAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Massue 3, Fusil d'assaut 3, Étiquette 1 (Corpo 3), Interrogation 2**Connaissances** : Procédures de sécurité 4**Armes** :AK-97 [FA, SA/TR/TA, 8M, 35(c), CR2, visée laser]
Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (9)**Armure** : Armure de sécurité légère [6/4]**POLICIER EN CIVIL DE NATVAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	2	6	-

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Massue 3, Fusil d'assaut 3, Étiquette 1 (Corpo 3), Interrogation 2**Connaissances** : Procédures de sécurité 4**Armes** :Browning Max Power [PL, SA, 9M, 10(c), visée laser]
Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)**Armure** : Vêtements corporatistes blindés [3/0]**INFANTERIE LOURDE DE NATVAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Massues 3, Armes Lourdes 3, Interrogation 2, Étiquette 1 (Corpo 3)**Connaissances** : Procédures de sécurité 4**Armes** :Ingram Valiant [MLE, TR/TA, 7G, bande 50(c), CR8, visée laser]
Portée (SR) : 0-75 (3), 76-200 (5), 201-400 (6), 401-800 (9)**Armure** : Armure de sécurité légère [6/4]**Équipement** : Gyro-stabilisateur**PILOTE DE PATROUILLE DE NATVAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Massue 3, Fusil d'assaut 3, Étiquette 1 (Corpo 3), Interrogation 2, Voiture 6**Connaissances** : Procédures de sécurité 4**Armure** : Armure de sécurité légère [6/4]**PILOTE D'HÉLICOPTÈRE DE NATVAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Hélicoptère 6, Armes Lourdes 6**Armure** : Armure de sécurité légère [6/4]**CHRYSLER-NISSAN PATROL**

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage
4/8	180	10	3	2
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC Charge

1 3 - 0 11 35

Sièges : 2 sièges + 3 banquettes**Atterrissage/Décolage** : VSTOL**Points d'entrée** : 2 + 2 + 1h**Autres Caractéristiques** : Port électronique (avec radio, Indice 4), EnviroScellé (gaz), 2 supports de flanc, Déflecteurs Thermiques 1 (configuration d'usine), Turbocharge 2 (configuration d'usine)

PRC-44B YELLOWJACKET

Maniabilité		Vitesse	Accélération	Structure	Blindage
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC	Charge
3	130	15	3	2	68

Sièges : 1 siège**Atterrissage/Décolage :** VTOL**Points d'entrée :** 1d**Armement :**

Autocanon [Canon, SA, 12F, 10(c)]

Portée (SR) : 0-100(4), 101-300(5), 301-900(6), 901-2400(9)

Autres Caractéristiques : CCME 1, Micro-tourelle**OMBRES PORTÉES****LANCELOT WINDTREE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	2	8	4	5	6	6(7)	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés :** Combat 6, Magie 5, Astral 8**Réserve de Karma/Niveau professionnel :** 3/3**Race :** Elfe**Compétences actives :** Pistolets 2, Armes tranchantes 2, Armes de jet 2, Furtivité 3, Étiquette 2 (La Rue 4), Invocation 6, Sorcellerie 6, Motos 2**Connaissances :** Environnement Magique 5**Sorts :** Boule Mana 6, Éclair de Force 6, Éclair Mana 4, Sommeil 7, Clairvoyance 2, Invisibilité 4, Barrière Physique 3**Armes :**

Ruger Super Warhawk [PL, SA, 10M, 6(cy), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Épée [4M(11M Astral), Allonge +1, Focus d'arme (Indice 3)]

Armure : Manteau rembourré [4/2]**Equipement :** Focus de Pouvoir 1, Focus de Sorts réutilisables (pour tous les sorts qu'il connaît)**Notes :** Vision nocturne naturelle

Flash-Pak : De la taille d'un paquet de cigarettes, ce boîtier contient quatre flashs halogènes miniatures qui prennent feu en engendrant un effet stroboscopique qui désoriente, distraie ou aveugle temporairement celui qui le regarde et lui impose un modificateur de +4 à son SR (+2 si cette personne dispose d'Anti-Flash). Ce matériel annule également les modificateurs de lumière faible ou d'absence totale mais même dans ce cas impose un modificateur de +2

MARTIN HALLORAN, "BONECRACK"

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6(8)	4(5)	6(7)	2	5	5	0,1	-	5(9)

INIT : 9 + 3D6**Réserves de dés :** Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel :** 3/3**Race :** Humain**Compétences actives :** Armes Lourdes 7, Pistolets-Mitrailleurs 7, Combat à mains nues 8, Armes Tranchantes 6, Étiquette 4 (La Rue 6), Furtivité 4, Motos 2**Armes :**

Ares MP LMG [MLe, TR/TA, 7G, bande 100(c), CR9, interfacé] + 1 bande 100(c) de balles explosives

Portée (SR) : 0-75 (3), 76-200 (4), 201-400 (5), 401-800 (7)

Ingram Smartgun [PM, TR/TA, 7M, 32(c), CR2(3), interfacé] + 2 chargeurs de balles explosives + 1 chargeur de balles gel

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Ares Monosword [10M, Allonge +1]

Gants Énergétiques [7M Étourd + 7G Étourd]

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware :** Réflexes Câblés 2, Interface câblée, Armure dermale 2, Substituts musculaires 1, Lames digitales rétractiles, Yeux cybernétiques [vision nocturne]**Equipement :** Téléphone de poignet avec écran vidéo, Gyrostabilisateur de Luxe**ARIEL (ALIAS "ARIEL NASIR")**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6	11	5	5	5	5	5	8	10

Puissance Énergie Spirituelle

5 3

INIT : 20 + 1D6 (Physique)/ 28 + 1D6 (Astral)**Réserves de dés :** Combat 10, Magie 6, Astrale 10**Réserve de Karma/Niveau professionnel :** 3/3**Race :** Esprit Libre de l'Air**Compétences actives :** Combat à mains nues 11, Sorcellerie 8, Voitures 5**Sorts :** Boule de Force 5, Boule Étourdissante 5, Monde Chaotique 5, Clairvoyance 3, Sonde Mentale 5, Soins 5**Pouvoirs :** Compétence Magique (Sorcellerie), Engloutissement (Air), Forme Humaine, Masque d'Aura, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Souffle Nocif**Faiblesses :** Allergie (Extrême, Confinement par sa hermétique). Elle est bannie du plan matériel pendant un mois si elle se retrouve confinée. Vulnérabilité (Terre)**Notes :** Ariel est capable de se déplacer dans l'air à la même vitesse que sur terre. La Puissance Maximum de ses sorts est 5 (sa Puissance). Elle ne subit pas de Drain.

IGNATIUS HALLORAN, "IGGY"

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	-	4(6)

INIT : 6 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Troll**Compétences actives** : Armes tranchantes 5 (Hache 7), Combat à mains nues 6, Furtivité 5**Armes** :

Hache de combat Wallacher [10G, Allonge +3]

Massue [11M, Allonge +2]

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Réflexes Câblés 1, Substituts musculaires 4**Equipement** : Chrysler-Nissan Patrol-1 par Bandaï-US (avec sirène d'action et de vrais flashes de lumière), Mr Storeez (poupée de clown ; système expert avec plus de cent heures d'histoires, devinettes et blagues)**Notes** : Vision thermographique naturelle, Allonge +1**DOCTEUR QUI**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	2	2	4	2	5,8	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Biotech 8, Bio-Injecteur 8, Interrogation 4 (Torture 6), Étiquette 1 (La Rue 3)**Armes** :

Bio-Injecteur [4L + Drogue, Armure d'impact /2]

Armure : Vêtements blindés [3/0]**Cyberware** : Datajack**Equipement** : Drogues (Narcojet, Fugu-5, Agonadine-Delta)**NARCOJET****Dégâts** : 6F étourdissant - **Vitesse de Progression** : Immédiate**Description** : Injecté. Peut-être utilisé avec des fléchettes; un simple toucher est suffisant pour l'injecter. Pas d'effets secondaires.**FUGU-5****Dégâts** : 3F - **Vitesse de Progression** : Instantanée**Description** : Injecté ou ingéré. La famille Fugu est la version manufacturée d'une des neurotoxines naturelles les plus mortelles. Le Fugu-8 est la plus puissante des versions chimiquement réalisées de cette toxine. Il a été utilisé par les corps depuis des années pour torturer leurs ennemis. Dans la rue, on trouve deux versions diluées, le Fugu-5 (10000Y par dose) et le Fugu-6 (20000Y par dose)**AGONADINE-DELTA****Dégâts** : 6F - **Vitesse de Progression** : 1 tour**Description** : Injecté. Dès que la dose est injectée, la drogue cause des dégâts nerveux, ajoutant +4 aux SR de la victime. A la fin du tour durant lequel la drogue a été injectée, la cible doit tenter de résister au poison. S'il inflige des dégâts Fatals, la douleur atteint des niveaux extrêmes. La victime tombe, en hurlant de manière incontrôlable, et meurt quelques minutes plus tard si elle n'est pas traitée avec succès. Si le poison fait moins que des dégâts Fatals, la douleur diminue jusqu'à n'être plus qu'une irritation sourde. C'est la drogue préférée du Docteur Qui et son injecteur est rempli avec deux doses.**MERCENAIRES HUMAINS**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	4	5	3	4	3	3,4	-	4(6)

INIT : 6 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à Mains Nues 6, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Fusil d'Assaut 6, Armes tranchantes 6, Explosifs 3, Furtivité 3, Hélicoptères 3, Voitures 4**Connaissances** : Théorie Militaire 2**Armes** :Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c), visée laser] + 100 balles
Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)Mossberg CMDT [SH, SA/TR, 9G, 8(c), visée laser] + 100 balles
Portée (SR) : 0-10 (2), 11-20 (3), 21-50 (4), 51-100 (7)

Bâton Étourdissant AZ-150 [8G Étourd, Allonge +1]

Armure : Chemise blindée avec plaques [4/3]**Cyberware** : Réflexes Câblés 1, Implant radio récepteur, Yeux cyborgétiques (Lumière faible)**Equipement** : Lunettes interfacées**MERCENAIRES ORKS**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	4	5	3	4	3	3,4	-	4(6)

INIT : 4 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Ork**Compétences actives** :**Connaissances** :**Armes** :Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c), visée laser] + 100 balles
Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)Mossberg CMDT [SH, SA/TR, 9G, 8(c), visée laser] + 100 balles
Portée (SR) : 0-10 (2), 11-20 (3), 21-50 (4), 51-100 (7)

Bâton Étourdissant AZ-150 [8G Étourd, Allonge +1]

Armure : Chemise blindée avec plaques [4/3]**Cyberware** : Réflexes Câblés 1**Equipement** : Aucun**Notes** : Vision nocturne naturelle**SCÉNARIO 6 : ESPRIT****DÉJÀ ARMÉ, PRÊT À VOYAGER****ANSON HELM, ARRANGEUR HONNÈTE**

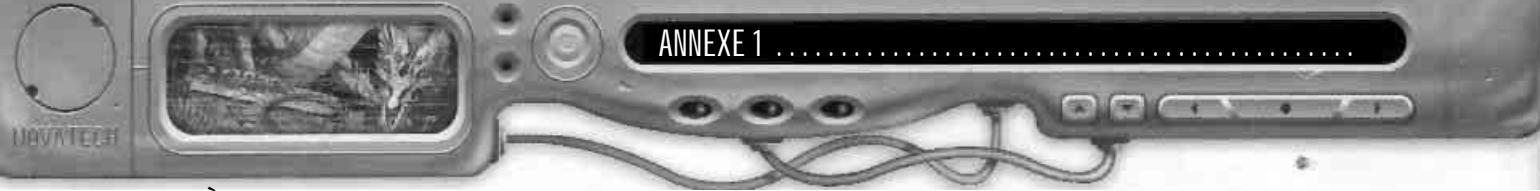
Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	2	3	5	5	5	-	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Étiquette 3 (Corporations 5), Négociation 7, Informatique 3**Connaissances** : Evaluation d'objets High-Tech 6**Armes** :

Fichetti Security 500 [Ple, SA, 6L, 12 (c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Datajack, Mémoire (300 Mp)



DE RETOUR À LA NATURE

CHEF DE LA TRIBU AMAHUACA

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	4	4	4	4	6	-	3

INIT : 3 + 1D6

Réserves de dés : Combat 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Armes de trait 4, Étiquette 4 (Tribus 8), Furtivité 5, Commandement 5, Négociation 4

Connaissances : Psychologie 5

Armure : Vêtements de cuir [0/2]

CHAMAN DE LA TRIBU AMAHUACA

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	3	5	4	6	6	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7, Magie 5, Astrale 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Armes Contondantes 3, Furtivité 3, Enchantement 3, Invocation 6, Sorcellerie 5, Étiquette 3 (Tribus 5)

Connaissances : Environnement Magie 3

Armure : Vêtements de cuir [0/2]

Notes : Totem Serpent : +2 Dés pour les sorts de Guérison, Illusion et Détection, +2 Dés pour les Esprits de la Forêt, -1 à tous les tests pendant un combat

GUERRIERS DE LA TRIBU AMAHUACA / GUERRIERS JIVAROS

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	5	5	5	5	5	6	-	5

INIT : 5 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/3

Race : Humain

Compétences actives : Armes de trait 6, Armes tranchantes 5, Biotech 3, Étiquette 2 (Tribus 4), Furtivité 3

Connaissances : Biologie 2 (Forêt amazonienne 4)

Armes :

Arc [7M] + 20 flèches

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-50 (5), 51-150 (6), 151-300 (9)

Long Couteau [7L]

Armure : Vêtements de cuir [0/2]

Équipement : 3 antidotes (indice 4), Kit de survie, tranquilisant (indice 5)

CHAMAN JIVAROS

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	3	5	4	6	6	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7, Magie 5, Astrale 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Armes Contondantes 3, Furtivité 3, Enchantement 3, Invocation 6, Sorcellerie 5, Étiquette 3 (Tribus 5)

Connaissances : Environnement Magie 3

Armure : Vêtements de cuir [0/2]

Notes : Totem Perroquet : +2 Dés pour les sorts d'illusion, +2 Dés pour les Esprits de la Forêt, +1 à tous les SR quand personne ne le regarde

L'APPROCHE FINALE

JARDINIER

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	1	1	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6

Réserves de dés : Combat 3

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Race : Humain

Compétences actives : Étiquette 1 (La Rue 3), Chapardage 6

Connaissances : Jardinage 6

BARGUESTS (voir scénario Physique)

MERCENAIRES

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	4	5	3	4	3	3,4	-	4(6)

INIT : 4 + 2D6

Réserves de dés : Combat 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/2

Race : Humain

Compétences actives : Combat à Mains Nues 6, Armes de Jet 3, Armes Lourdes 4, Fusil d'Assaut 6, Armes tranchantes 6, Explosifs 3, Furtivité 3, Hélicoptères 3, Voitures 4

Connaissances : Théorie Militaire 2

Armes :

AK-98 [FA, SA/TR/TA, 8M, 38(c)]

Portée (SR) : 0-50 (3), 51-150 (4), 151-350 (5), 351-550 (8)

Lance-Grenade [AL, CC, Grenade, 6(m)]

Portée (SR) : 5-50 (4), 51-100 (5), 101-150 (8), 151-300 (9)

Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c), interfacé]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Couteaux de Lancer [5L]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-10 (5), 11-15 (8), 12-25 (9)

Couteau de Survie [7L]

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Réflexes Câblés 1, Implant radio récepteur, Yeux cybernétiques (Lumière faible)

Équipement : Lunettes interfacées

PILOTE DE L'HÉLICO

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	6	4	4	6	5	1,35	-	6(10)

INIT : 6 + 1D6 / 10 + 3D6 (Véhicule)

Réserves de dés : Combat 8, Contrôle 10

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Armes Lourdes 4, Pistolets 2, Électrique 3, Informatique 3, Étiquette 1, Hélicoptères 6, Voitures 4, Véhicules Terrestres (C/R) 2

Armes :

Ares Predator [PL, SA, 9M, 15(c), interfacé]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Datajack, Interface câblée, Interface de contrôle de véhicule 2, Implants radio, Yeux cybernétiques [Lumière faible, Vision Thermographique, Anti-Flash]

CESSNA C750

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage
5	135/340	22	6	0
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC
4	2	-	1	46

Sièges : 2 sièges/4 sièges, 2 avant, 2 arrière (x3)

Atterrissage/Décolage : STOL

Points d'entrée : 1+1h

HUGUES WK-2 STALLION

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage
5	190	14	4	0
Signature	Autonav	Pilote	Senseurs	FC
3	3	-	1	72

Sièges : 2 sièges

Atterrissage/Décolage : VTOL

Points d'entrée : 3d + 1pc

Armement :

Minigun [MLE, TA, 7G, Bande 50(c)] (x 2)

Portée (SR) : 0-75 (4), 76-200 (5), 201-400 (6), 401-800 (9)

AK-97 [FA, SA/TR/TA, 8M, 38(c)] (x 2)

Portée (SR) : 0-50 (4), 51-150 (5), 151-350 (6), 351-550 (9)

Autres Caractéristiques : Point Lourd Fixé Externe (2 minigun)

ESPRIT DES TEMPÈTES (PIUSSANCE 3)

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
1	6	1	3	3	3	3	-	4

INIT : 14 + 1D6 (physique) / 23 + 1D6 (astral)

Réserve de dés : Combat 6, Astral 6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/4

Race : Esprit des Tempêtes

Attaques : Aucune

Pouvoirs : Confusion, Dissimulation, Matérialisation, Peur, Sort Inné (Éclair de Force)

SCÉNARIO 7 : FUTUR**VOYAGE VERS LE MISSOURI****BETTY, "OLIVREUSE" TROLLE DU STYLE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
9	5	9	1	1	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6

Réserve de dés : Combat 4

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 2/3

Race : Troll

Compétences actives : Massues 6, Combat à mains nues 6, Pistolets 6, Étiquette 1 (La Rue 3)

Armes :

Matraque [11M Étourd, +1 Allonge]

Armure : Manteau rembourré [4/2]

Équipement : Vêtements très chics

Notes : Vision thermographique naturelle, Allonge +1

MAÎTRE D'HÔTEL DU STYLE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	6	5	2	4	4	2,5	-	5 (9)

INIT : 9 + 3D6

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 3/4

Race : Elfe

Compétences actives : Pistolets 8, Combat à mains nues 4, Explosifs 4, Étiquette 3, Hovercrafts 4, Motos 4, Voitures 4

Armes :

Beretta Model 101T [Ple, SA, 6L, 12(c), Interfacé, Silencieux] Portée (SR) : 0-5 (2), 6-15 (3), 16-30 (5), 31-50 (7)

Armure : Vêtements blindés [3/0]

Cyberware : Interface câblée, Réflexes câblés 2

Notes : Vision nocturne naturelle

SERVEURS DU STYLE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	4	3	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6

Réserve de dés : Combat 3

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Shotguns 3, Étiquette 2 (La Rue 4)

Connaissances : Rumeurs de la Rue 5, Oreille complaisante 5

Armure : Vêtements blindés [3/0]

MR JOHNSON AFFAIRE

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	2	4	6	5	1,8	-	4

INIT : 4 + 1D6

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Étiquette 4 (Corporations 8), Négociation 6, Informatique 5

Connaissances : Histoire 4, Psychologie 8

Armes :

Fichetti Security 500 [Ple, SA, 6L, 12 (c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Datajack, Mémoire (200 Mp)

TECHNICIENS**JOSH REHNDIG, CADRE DE COMMTECH**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	3	3	5	4	4,8	-	3

INIT : 3 + 1D6

Réserve de dés : Combat 5

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 1/1

Race : Humain

Compétences actives : Étiquette 3 (Corporations 5), Négociation 4, Interrogation 4

Connaissances : Politique corporatiste 2

Cyberware : Datajack, Mémoire (100 Mp)

RÉCEPTIONNISTE DE COMMTECH

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	2	3	3	3	4,8	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/1**Race** : Humain**Compétences actives** : Étiquette 2 (Corporations 3), Informatique 3**Connaissances** : Moulin à rumeurs 2 (Corporations 4)**Cyberware** : Datajack, Mémoire (100 Mp)**VOUS APPELEZ ÇA UNE FÊTE ?****VIDEURS DU B.K.**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	4	3	2	2	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/1**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 3, Pistolets 3, Étiquette 2 (La Rue 4)**Armure** : Vêtements blindés [3/0]**LE GRAND PRETENDER, MAGE DE COMBAT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	4	2	2	5	5	5,1	5(6)	4

INIT : 4 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 7(9), Magie 5(6), Astrale 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Pistolets 3, Étiquette 2, Invocation 3, Sorcellerie 6**Connaissances** : Environnement Magique 4**Sorts** : Boule Mana 5, Éclair Mana 5, Éclair de Force 5**Cyberware** : Réflexes Boostés 1, Yeux cybernétiques (vision thermographique et vision nocturne)**Armes** :Colt America L36 [Ple, SA, 6L, 11(c)] dans un holster d'épaule
Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)**Armure** : Veste blindée [5/3]**Équipement** : Aucun**RICO, MAGE URBAINE LIEUTENANT**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	2	3	4	5	6	6	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6, Magie 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 3, Étiquette 2 (La Rue 4), Invocation 6, Sorcellerie 6, Furtivité 3, Combat à mains nues 2, Motos 2**Connaissances** : Environnement Magie 5**Sorts** : Éclair Mana 4, Éclair de Force 6, Éclair Étourdissant 5**Armes** :

Walther Palm Pistol [Pl, CC, 4L, 2(b)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Manteau rembourré [4/2]**Équipement** : Aucun**PRETENDER DE BASE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	5	2	2	3	3	2	6	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5, Magie 3**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 2, Combat à mains nues 2, Invocation 2, Sorcellerie 3, Furtivité 3, Motos 2**Connaissances** : Environnement Magie 1**Sorts** : Éclair de Force 4, Boule de Force 3, Chaos 2, Masque 2, Soins 3**Armes** :

Fichetti Security 500 [Ple, SA, 6L, 12(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**Équipement** : Suzuki Aurora**VOUS AVEZ DE LA COMPAGNIE****BANGER, CHEF DES SPADASSINS D'EHRAN**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	4 (5)	4 (5)	2	3	3	1,3	- 4 (8)

INIT : 8 + 3D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 3/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 6, Pistolets-Mitrailleurs 6, Combat à mains nues 6, Étiquette 2 (Corporations 4), Explosifs 2, Furtivité 4, Informatique 3, Voitures 6**Armes** :

Fichetti Security 500 [Ple, SA, 6L, 12(c), interfacé]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-15 (3), 16-30 (4), 31-50 (7)

HK227 [PM, SA/TR/TA, 7M, 28(c), interfacé]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Datajack, Interface câblée, Réflexes câblés 2, Substituts musculaires 1**Équipement** : Antidouleur, Lunettes lumière faible, Médikit, Téléphone bracelet, 2 Tranquillisants (Indice 5)**ANASTASIA, MAGE URBAINE FURIEUSE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	2	3	4	5	5	6	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6, Magie 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Combat à mains nues 2, Pistolets 2, Invocation 6, Sorcellerie 6, Furtivité 3, Combat à mains nues 2, Motos 2**Connaissances** : Environnement Magie 5**Sorts** : Éclair Mana 4, Éclair de Force 6, Boule Étourdissante 5, Détection des Ennemis 3, Chaos 4**Armes** :

Streetline Special [Ple, SA, 6L, 11(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Chemise blindée avec plaques [4/3]**Équipement** : Aucun

VIKTOR VEE, MERCENAIRE ORK

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
7	4	6	1	3	2	6	-	3

INIT : 3 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Ork**Compétences actives** : Fusil d'assaut 5, Combat à mains nues 6, Armes tranchantes 5, Étiquette 2 (La Rue 4), Furtivité 3, Explosifs 3, Hovercrafts 3**Armes** :

Defiance T250 [SH, SA, 10G, 5(m)]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Ruger Super Warhawk [PL, SA, 10M, 6(cy)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Couteau de survie [6L]

Armure : Veste blindée [5/3]**Notes** : Vision nocturne naturelle, Viktor a une Allergie Grave au plastique**SUNNY, TECHNICIENNE DÉBUTANTE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	3	2	6	4	6	-	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 2, Combat à mains nues 2, Électronique 4, Informatique 3, Voitures 6**Connaissances** : Environnement Informatique 6**Armes** :

Ares Viper Silvargun [PL, SA/TR, 9G(f), 30(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**LES SOEURS DE LA CHARITÉ****SCŒUR ANNE, CHEF DE GANG FÉMININ**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	3	2	3	5	5	6	-	4

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 3, Étiquette 3 (La Rue 5), Électronique 3, Informatique 3, Négociation 7**Connaissances** : Recel 4, Valeur d'un équipement 6**Armes** :

Browning Max Power [PL, SA, 9M, 10(c)] caché dans la cuisine

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**LES FLAMMES, VOLEUSES DE CHOC**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	4	4	2	4	3	6	-	3

INIT : 4 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 5**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 3, Combat à mains nues 3, Armes tranchantes 2, Étiquette 2 (La Rue 4)**Armes** :

Colt America L36 [PL, SA, 6L, 11(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Couteau [4L]

LES FEMMES PRETENDRES, PROTECTRICES DE FROSTY

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4	3	3	2	3	3	6	-	2

INIT : 2 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 4**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Humain**Compétences actives** : Pistolets 3, Combat à mains nues 5, Interrogation 2, Étiquette 1 (Gangs 3)**Armes** :

Ares Light Fire 70 [PL, SA, 6L, 16(c)]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Vêtements blindés [3/0]**JANE FOSTER, "FROSTY"**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	5	1	6	5	6	6	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/2**Race** : Elfe**Compétences actives** : Athlétisme 3, Motos 5, Voitures 4, Informatique 3, Étiquette 1 (Corporations 3)**Notes** : Vision nocturne naturelle**SCÉNARIO 8 : PRÉSENT****ALLER À LA MONTAGNE****OFFICIER DE FRONTIÈRE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6	6	6	3	5	4	5,3	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 2/3**Race** : Humain**Compétences actives** : Armes Tranchantes 3, Artillerie 5, Combat à Mains Nues 3, Pistolets 5, Pistolets-Mitrailleurs 5, Athlétisme 3, Étiquette 2 (Tribale 4), Négociation 4, Informatique (C/R) 1, Électronique (C/R) 1, Hélicoptères 4, Voitures 3**Armes (officiers de la route)** :

Seco LD-120 [PL, SA, 6L, 12(c), interfacé] avec 40 balles

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Beretta Model 70 [PM, TR/TA, 6M, 35(c), CR2, interfacé, silencieux] avec 100 balles

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Couteau de survie [8L]

Armes (officiers de support) :

Colt M22A2 [FA, SA/TR/TA, 8M, 40(c), CR1, interfacé]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Lance-Grenade [AL, CC, Grenade, 6(m)]

Portée (SR) : 5-50 (4), 51-100 (5), 101-150 (8), 151-300 (9)

Armure : Veste blindée [5/3]**Cyberware** : Interface Câblée, Yeux cyborgétiques [Vision Nocturne]**Équipement** : Jumelles Infrarouges, 2 patches stimulants (indice 6), Médikit

**VOLCANOLOGUE**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
2	2	1	2	8	5	0,7	-	5

INIT : 5 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 1/1**Race** : Humain**Compétences actives** : Informatique 4, Étiquette 2**Connaissances** : Géologie 7, Biologie 6**Cyberware** : Datajack, Afficheur rétinien, Mémoire (500Mp)**Équipement** : Ordinateur bracelet (1000Mp)**ÉTREIGNOIR GARDIEN (GUARDIAN EMBRACER)***Gorilla rubicundi***Habitat**

Zones de montagne ou de collines (de préférence volcaniques)

Portée

Toute l'Amérique du Nord

Identification

L'étreignoir a la même taille (jusqu'à 1,90 mètre debout) et les mêmes proportions que le (désormais éteint) gorille des montagnes (Gorilla berengei). La ressemblance entre les deux créatures s'arrête là, cependant. L'étreignoir est totalement imberbe et doté d'une peau rouge aux reflets presque métalliques. Sa tête est large et dotée d'une large gueule pleine de dents pointues. Au-dessus de ses minuscules yeux semblables à ceux des cochons se trouvent deux cornes recourbées.

Comme un gorille, il se déplace généralement sur quatre pattes mais il peut se relever sur ses jambes de derrière si nécessaire.

La sueur de la créature est très acide et possède une odeur très forte caractéristique.

Capacités Magiques

Innées.

Habitudes

L'étreignoir apprécie la chaleur et préfère vivre dans des grottes près des volcans ou des sources chaudes. De nombreux individus vivent dans ou autour du cratère du Mont St. Helens ou près des sources de vapeur du Mont Baker. Ils sont capables de tolérer des températures bien plus élevées que tous les autres primates et semblent ne pas avoir de difficulté à tolérer cette chaleur excessive.

Les étreignoirs sont constamment affamés et chassent sans cesse. Bien que strictement omnivores, la viande constitue plus de 90 pourcent de leur alimentation. Ils chassent des oiseaux et de petits animaux. L'étreignoir est capable de chasser des proies bien plus rapides que lui, presque comme s'il était capable de les empêcher d'utiliser leur propre vitesse. Ainsi, un étreignoir peut attraper des espèces agiles comme les daims ou les moutons des montagnes.

Les étreignoirs sont des chasseurs solitaires qui ne se rassemblent que pour fonder une famille. Si il est confronté à un animal de taille comparable (un humain ou un sasquatch par exemple), ils témoigneront d'une attitude menaçante à la manière des gorilles (déchirant la végétation, tambourinant sur le sol ou leur poitrine, semblant charger l'ennemi sur une courte distance, et ainsi de suite). Si les autres créatures montrent leur soumission en se baissant et en évitant de le regarder dans les yeux, l'étreignoir peut ne pas attaquer. Sinon, l'étreignoir attaquera quasi certainement.

Bien que les étreignoirs aient des dents pointues et puissent mordre violemment, leur attaque la plus dangereuse est d'attraper leur proie dans une étreinte d'ours qui fait littéralement

sortir la vie du corps. La transpiration de l'étreignoir est de plus suffisante pour causer des dégâts à la chair exposée des autres animaux, ce qui rend l'étreinte encore plus dangereuse.

Les étreignoirs sont diurnes.

Commentaire

L'étreignoir n'est pas intelligent. Son espèce génitrice est le gorille des montagnes. La "version" originale de ces créatures est sensée s'être échappée (ou avoir été relâchée) de zoos ou de laboratoires de recherches médicales.

Spécificités du spécimen

Le spécimen est plus costaud et plus téméraire que les autres. Il est spécifique à Althain et a été manipulé magiquement par Ehran pour protéger le pont conduisant à Althain.

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
12	5x3	10	-	2/4	4	6	-	6

INIT : 6 + 1D6**Réserves de dés** : Combat 6**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 4/4**Attaques** : 9G, Allonge +1**Pouvoirs** : Immunité (Feu), Mouvement (Réduction), Sécrétions corrosives**Faiblesses** : Allergie (Froid, Bénigne)**Notes** : L'Étreignoir Gardien est une créature duale**SÉCRÉTIONS CORROSIVES****Type** : P - **Action** : Permanent - **Portée** : Soi-même -**Durée** : Perpétuelle

De la peau des créatures dotées de ce pouvoir suinte une substance corrosive. Le simple fait de toucher le corps de la créature inflige des dégâts à chaque tour. Toute attaque de mêlée réussie contre ou par la créature réduit de 1 les indices de toute armure (Ballistique et Impact) portée par la cible pour chaque niveau de dégât infligé (Léger réduit de 1, Grave de 3, etc...). Lorsque les deux indices tombent à 0, la cible n'est plus protégée par son armure. Un personnage dénué d'armure engagé dans un combat de mêlée doit effectuer un test de résistance aux dégâts contre (Essence de la créature) L dégâts. Réduisez la puissance des dégâts de 1 par point d'allonge de l'arme de mêlée de l'attaquant.

BIENVENUE À ALTHAIN

MASTICATEUR (MUNCHKIN)

Simiidiabolus hibernicus

Identification

Le masticateur est un petit humanoïde d'approximativement 90 cm de haut, couvert d'une fourrure marron. Ses membres sont puissants et ses mâchoires sont larges et pleines de dents de carnivores. Les observateurs décrivent son expression comme intelligente et sinistre. Ses doigts crochus et ses orteils sont prévus pour déchirer. Les masticateurs sont bipèdes et peuvent se mouvoir rapidement à travers les arbres via les branches. Leur queue est vestigiale.

Capacités magiques

Parabiologique (Des rapports non confirmés font état d'individus activement magiques)

Écologie

Les masticateurs sont des prédateurs rapides qui se nourrissent généralement d'écureuils, de chouettes, de jeunes daims et ainsi de suite. Bien que ce soit généralement une créature solitaire, des groupes comprenant jusqu'à quatre individus ont été observés.

Les expériences concernant l'étude des masticateurs ont pour le moment échoué car les créatures sont mortes ou ont réussi à s'échapper.

On rapporte que les masticateurs ont un langage rudimentaire. Jusqu'ici, les études de terrain n'ont pas découvert un usage du langage plus vaste que des chimpanzés ou d'autres primates. La créature utilise des grognements et des hululements pour exprimer la colère, la joie ou la peur. Les masticateurs utilisent des outils, mais encore une fois, de façon similaire à des chimpanzés en liberté (par exemple en utilisant des feuilles pour extraire des termites d'un petit trou dans un arbre).

Il y a des récits d'attaques d'un petit groupe de masticateurs envers des humains et des métahumains.

Commentaire

Les analyses génétiques montrent une relation entre le masticateur et le singe-araignée (*Ateles*), mais la nature du lien est étrange. Des portions du patrimoine génétique sont identiques à ceux du singe-araignée mais ils sont entrecâlés avec des segments insérés ("introns") d'origine inconnue. Aucune théorie actuelle n'explique ce fait fascinant et l'inadéquation de la créature avec la vie en captivité a sérieusement handicapé les recherches plus avancées.

Un chercheur, le Docteur Derek Maclean de Berkeley, État Libre de Californie, prétend avoir étudié un groupe de masticateurs en captivité. Durant cette étude, ils se sont révélés facilement capable d'apprentissage. L'attitude peu communicative du Dr. Maclean et son refus de permettre à d'autres chercheurs de pénétrer dans ses lieux de recherche tendent à se poser de sérieux doutes quant à la validité de telles découvertes cependant.

Le nom masticateur (munchkin) dérive d'une race de petits humanoïdes décris dans des fictions pour enfants au début du vingtième siècle.

Informations de jeu

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	4 x 4	6	-	4/5	5	5	-	5

INIT : 5 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 3/3

Attaques : 6M

Pouvoirs : Sens Accrus (Vision Thermographique)

Faiblesses : Exigences Alimentaires (Molybdenum)

FACE À FACE

ALLAECH

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
4(8)	7	4	5	3	6	6	9	5(9)

INIT : 9 + 3D6

Réserves de dés : Combat 10

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 5/3

Race : Elfe

Compétences actives : Armes tranchantes 5, Pistolets 5, Combat à mains nues 7, Athlétisme 5, Furtivité 3, Étiquette 4, Négociation 3, Intimidation 4

Connaissances : Politique de Tir Tairngire 4, Sperethiel 4

Pouvoirs d'adepte : (Initié de Grade 3) Attribut Physique amélioré (Constitution) 4, Réflexes Améliorés 2, Sens du Combat 3

Armes :

Épée [8M, Allonge +1]

Armure : Cuir Renforcé Ballistique [3/3]

Notes : Vision nocturne naturelle

AIMSIR

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
3	3	6	4	6	6	6	8	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7, Magie 6, Astrale 8

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 4/3

Race : Elfe

Compétences actives : Combat à mains nues 5, Pistolets 2, Athlétisme 3, Étiquette 3, Invocation 4, Sorcellerie 7

Connaissances : Environnement Magique 4, Politique de Tir Tairngire 3, Sperethiel 4, Gaelic 4

Sorts : Éclair Mana 3, Éclair Étourdissante 4, Boule Étourdissante 4, Soins 5, Clairvoyance Personnelle Étendue 3, Masque Physique 3, Nuage de Feu 4

Métamagie : (Initié de Grade 2) Fixation, Orientation

Armes :

Ares Light Fire 70 [Ple, SA, 7L, 16(c)] avec balles explosives
Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Épée [8M, Allonge +1]

Armure : Cuir Renforcé Ballistique [3/3]

Notes : Vision nocturne naturelle, Sort de Sens Personnel du Combat Fixé 4, Élémentaire de Feu (Puissance 4, 3 services)

SRUTH

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
5	7	5	4	4	3	3,48	-	5

INIT : 5 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Niveau professionnel : 4/3

Race : Elfe

Compétences actives : Armes Tranchantes 4, Combat à Mains Nues 4, Pistolets 4, Étiquette 5, Hélicoptères 3

Connaissances : Politique de Tir Tairngire 5, Sperethiel 4

Armes :

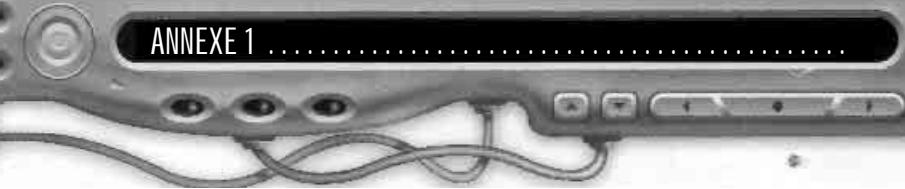
Ares Crusader MP [PA, SA/TR, 6L, 40(c), CR2] avec balles APDS
Portée (SR) : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)
Couteau de Survie [7L]

Armure : Cuir Renforcé Ballistique [3/3]

Cyberware : (Alpha) Chipjack, Datajack, Interface de Logiciels de Connaissances, Mémoire (70Mp), Oreilles Cybernétiques, Yeux Cybernétiques [Caméra], Réflexes Boostés 2

Équipement : Logiciels de langages (Japonais 3, Espagnol 3, Salish 3) chargés dans la Mémoire Céphaloware

Notes : Vision nocturne naturelle

**TAELECH**

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
6	7(8)	6(7)	3	3	4	3	-	5(7)

INIT : 7 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 7**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 4/3**Race** : Elfe

Compétences actives : Armes Tranchantes 7, Artillerie 3, Combat à Mains Nues 3, Pistolets 6, Athlétisme 2, Étiquette 2, Motos 2

Connaissances : Politique de Tir Tairngire 2, Sperethiel 2

Armes :

Remington Roomswelder [PL, SA, 10M, 8(m), visée laser] avec balles explosives

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Hache de combat Wallacher [7G, Allonge +2]

Armure : Cuir Renforcé Ballistique [3/3]

Cyberware : Réflexes câblés 1, Substituts Musculaires 1

Notes : Vision nocturne naturelle

JEUNE DRAGON OCCIDENTAL, COMPLÈTEMENT FOU

Con	Rap	For	Cha	Int	Vol	Ess	Mag	Réa
13/5	8	32	4	3	7	10A	-	6

INIT : 6 + 2D6**Réserves de dés** : Combat 9**Réserve de Karma/Niveau professionnel** : 4/3**Attaques** : 12F, Allonge +2

Pouvoirs : Armure Astrale, Armure Renforcée, Sens Accrus (Écoute Large Bande, Vision Nocturne, Vision Thermographique), Sort Inné (Lance-Flammes)

Notes : Le Dragon est une créature duale

ANNEXE 2 : SYSTEMES MATRICIELS MIS À JOUR



Voici les 4 systèmes matriciels utilisés dans Harlequin remis à jour en utilisant les règles de Shadowrun 3.

SYLVAN INFORMATION SYSTEMS (CORPS)

FAISCEAU DE SÉCURITÉ DE SYLVAN INFORMATION SYSTEMS

Indice de Sécurité : Orange 5

Indices de Sous-Systèmes : 10/9/8/8/8

Stades de Déclenchement

	Événements
5	CI Trace 8
9	CI Trace 7
12	Alerte Passive
15	CI Killer 6
19	CI Blaster 7
23	CI Trace 8
28	Alerte Active, CI Killer 8
33	CI Noire Mortelle 8
38	Shutdown

Fichiers Intéressants

Fichiers du personnel	100 Mp	CI Brouillage 7
Horaires de maintenance	80 Mp	Aucune
Musique	90 Mp	CI Brouillage 6
SimSense	110 Mp	CI Brouillage 6
Livres interactifs	70 Mp	CI Brouillage 6
Publications graphiques	50 Mp	CI Brouillage 6
Les actes d'administration	30 Mp	CI Brouillage 6
Les actes personnels	50 Mp	CI Brouillage 6
Artiste	110 Mp	CI Brouillage 6
Les actes d'accès limités	240 Mp	CI Brouillage 6
Divers	80 Mp	CI Brouillage 6

Taille **Protection**

100 Mp	CI Brouillage 7
80 Mp	Aucune
90 Mp	CI Brouillage 6
110 Mp	CI Brouillage 6
70 Mp	CI Brouillage 6
50 Mp	CI Brouillage 6
30 Mp	CI Brouillage 6
50 Mp	CI Brouillage 6
110 Mp	CI Brouillage 6
240 Mp	CI Brouillage 6
80 Mp	CI Brouillage 6



Localiser l'emplacement des copies électroniques de "L'Humanité Révélée" demande une opération de Localisation de Fichier. Envoyer le virus dans les fichiers requiert une opération d'Envoi de Données, puis deux Opérations Neutres pour lui laisser le temps de décompresser.

SCHLOSS MUNCHMAUSSEN (PASSÉ)

FAISCEAU DE SÉCURITÉ GÉNÉRAL DE LA VILLE

Indice de Sécurité : Vert 5

Indices de Sous-Systèmes : 10/9/8/9/9

Stades de Déclenchement	Événements
6	Sonde 7 (R)
10	Killer 7
14	Trace 5 (R)
18	Killer 7
22	Sonde Piège 7 (R) / Killer 9
28	Alerte Passive
34	Crippler (Solidité) 5
40	Killer 5
46	Alerte Active
50	Ripper (Senseurs) 9
54	CI Noire Mortelle 9
60	CI Noire Cerebropathie 7
66	CI Noire Cyberphobie 9
71	Shutdown

Fichiers Intéressants	Taille	Protection
Dossier sur le Père Braun	105 Mp	Aucune
Dossier sur Goldi Schombosom	75 Mp	Aucune
Dossier sur Graf Eisenstein	90 Mp	Aucune

Le dossier sur Goldi présent ici est faux et ne révèle rien de son occupation auprès du baron ou de ses capacités magiques.

FAISCEAU DE SÉCURITÉ PROTÉGÉ DE LA VILLE

Indice de Sécurité : Orange 7

Indices de Sous-Systèmes : 13/12/11/13/12

Stades de Déclenchement	Événements
4	Sonde 8 (R)
9	Trace 10 (R)
12	Tar Pit 8 (R)
17	Killer 6
21	Alerte Passive
21	Sonde Piège 10 (R) / Killer 6
24	Sonde Piège 10 (R) / Sparky 10
27	Alerte Active, Killer 6
32	CI Noire Non mortelle 12
35	CI Noire Mortelle 10
40	Shutdown

Fichiers Intéressants	Taille	Protection
Notes de frais des policiers	45 Mp	Aucune
Notes de frais des gardes	90 Mp	Aucune
Achat de matériel à Saeder Krupp	80 Mp	Aucune
Notes d'entretien des véhicules	90 Mp	Aucune
Rapports diplomatiques	100 Mp	Aucune
Fichier sur Goldi	90 Mp	Aucune
Fichier sur les policiers	70 Mp	Aucune
Fichier sur les gardes	90 Mp	Aucune
Fichier sur les fonctionnaires	100 Mp	Aucune

FAISCEAU DE SÉCURITÉ PRIVÉ DU BARON

Indice de Sécurité : Rouge 9

Indices de Sous-Systèmes : 14/15/13/12/13

Stades de Déclenchement	Événements
4	Killer 8
8	Sonde 10
12	Sonde Piège 8 (R) / Sparky 6
15	Alerte Passive
15	Trace Piège 6 (R) / Sparky 8
19	Sonde Piège 8 (R) / Killer 8
23	Trace Piège 10 (R) / Killer 6
26	Alerte Active
26	Blaster 8
29	Killer 8
33	Killer 10
35	Ripper (Masque) 8
39	CI Noire Non Mortelle 6
41	CI Noire Mortelle 8
44	Shutdown

Fichiers Intéressants
Journal Intime du Baron
Frais de la Gallerie Marron
Sauvegarde des vidéos / jour
Fichier sur les runners

Taille	Protection
105 Mp	Data-Bomb 7
25 Mp	Brouillage 7
200 Mp	Data-Bomb 5
55 Mp	Brouillage 5

YET (AMOUR)

DASSURN (AMOUR)